

Die Verlorene Stadt Al’Nujum



Einleitung:

Gut geschützt im Golf von Al’Nujum liegt eine verfallene Hafenstadt, die von allerlei lichtscheuem Gesindel bewohnt wird. Da Schifffahrt seit dem Fall vom Halbland nicht mehr möglich ist, sind im Hafen nur mehr Boote zu finden, mit denen es leicht ist, in Küstennähe zu bleiben, wo die Wasser seicht und ungefährlicher sind.

Politik / Wirtschaft:

Das Recht des Stärkeren regiert in der Verlorenen Stadt. Banden und Clans versuchen sich gegen alle anderen und gegen die böartigen Wesen, die Al’Nujums Ruinen heimsuchen, durchzusetzen. Es ist ein ärmliches Leben voller Gefahren und Entbehrungen. In Küstennähe von Al Imarat wird gefischt oder gebrandschatzt. Im Umland wird Jagd und primitive Landwirtschaft betrieben. Außerhalb der Verlorenen Stadt haben nur wenige von deren Existenz gehört. Viele halten sie für verlassen und längst von Gras überwuchert.

Geografie:

Zwischen den südlichen Siegelbergen und dem Golf von Al’Nujum eingebettet liegt die Hafenstadt auf einem sanften Hügel. Das Klima ist mild.

Gesellschaft / Kultur:

Jene, die hier ihr Dasein fristen, haben gute Gründe, sich außerhalb von Recht und Ordnung anzusiedeln. Hier versammeln sich alle, die verzweifelt sind, auf der Flucht sind, verfolgt werden oder ihr Glück als Schatzsucher und Monsterjäger versuchen wollen. Kinder sind ein seltener Anblick.

Religion:

Die Piraten und Banditen der Verlorenen Stadt sind wenig religiös, dafür umso abergläubischer. Ab und an mag ein sektenartiger Kult für kurze Zeit in den verfallenen Gemäuern sein Unwesen treiben.

Magie:

Das magische Netz hat unter der Zerstörung genauso gelitten, wie die Gebäude und der Hafen selbst. Auch wenn eine magisch begabte Person weiß, was sie tut, es ist schwer in der vom Glück verlassenen Stadt Magie zu wirken. Zu oft geht dabei etwas schief. Übernatürliches hat es hier genauso schwer.

Spezies:

Neben Menschen, Halbmenschen, Zwergen, dem ein oder anderen neugierigen Elf, Werwesen und Untoten verkriecht sich hier allerlei Böses in den Ruinen oder tief unter der Stadt in den alten Lagerkellern und Fluchttunnel.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

In der Verlorenen Stadt, in der es an Nahrung und sauberem Wasser mangelt, wird mehr Wert auf praktische Kleidung und Rüstung gelegt. Die Zugehörigkeit zu einer Bande oder einem Clan ist an Brandings oder Tätowierungen zu erkennen. Ansonsten ist es überlebenswichtig, bloß nicht aufzufallen.

Mythen und Geschichten:

Das Imperium Aurum schickt immer wieder Verbrecher, die sie weder einsperren noch freilassen wollen und deren Tod zu viel Aufwand wäre, in die Verlorene Stadt, wissend, dass es sehr schwer ist, dort wieder herauszukommen. Denn es wird zwar niemand daran gehindert, Al’Nujum zu betreten, allerdings ist es fast unmöglich, sie wieder zu verlassen, dafür sorgen schon die Banden und Clans oder die unzähligen Gefahren in den Gemäuern. Willst du mit einem Boot oder über einen der Landwege die Stadt verlassen, dann wird ein Vermögen an Schutzgeld verlangt, oder du sollst dich nur einer der Gruppierungen anschließen. Doch wenn du einmal das Zeichen einer Bande oder eines Clans in die Haut gebrannt bekommen hast, gehörst du ihnen und sie bestimmen über dein Schicksal.

Die ursprüngliche, elfische Herrscherfamilie der Dunanui brauchte alles Glück auf viele Jahrhunderte in die Zukunft auf, als sie versuchten, sich selbst und ihre Stadt zu retten. Deshalb ist die Verlorene Stadt eine Stadt des Unglücks und der Unglücklichen, weil das Gleichgewicht wieder hergestellt werden muss.

Die Dunanui haben über Jahrhunderte unsägliche Reichtümer angehäuft und tief unter ihrem Palast gebunkert. Vieles davon wartet nur darauf, wieder ans Tageslicht geholt zu werden. Aber pass auf! Die Dunanui waren hinterhältig und verschlagen, sie haben bestimmt die kompliziertesten Fallen und Schlösser angebracht.

Kontaktdaten:

Länderverantwortliche: Claudia Schimpl