

# 1W20 Exotische Städte

## 1. Die Stadt aus Eis

Eine Zwergensiedlung am ewigen Gletscher, komplett aus Eis. Hier werden die Erze von Urtak, dem blauen Metall, zu Tage gebracht.

## 2. Die Stadt des bitteren Endes

Seuchengeplagte Quarantänestadt im Krater eines ehemaligen Vulkans am Bitterwald. (Tod-)Kranke, Aussätzigte und Infizierte werden wöchentlich den streng bewachten Kraterrand zusammen mit (Schwer-)Verbrechern hinuntergelassen. In einem Höhlensee unter der Stadt soll sich angeblich die Insel der ewigen Jugend befinden, bewacht von einem Engel des Todes.

## 3. Die Stadt der dunklen Gnade

Sagenumwobene Höhlenstadt tief unter der Klamm der Äonen, in absolute Finsternis gehüllt. Die Göttin der Dunkelheit soll hier selbst Hof halten. Wer die Stadt betreten will, um die Gärten der verbotenen Früchte zu besuchen oder den Nektar der Weisheit aus den Knochen des letzten Drachen des Lichts zu kosten, muss sich am Eingang das Augenlicht ausbrennen lassen.

## 4. Die Stadt des toten Gottes

Von Wassergnommen bewohnte Stadt in den Innenwänden eines toten Nautilusgottes, halbversunken im Morast am Ufer des Westmeeres. Um das toxische Wasser im Inneren für eine Weile atmen zu können, muss man zuerst mindestens fünf Purpuregel verspeisen, die auf der Außenseite der Schale den Gotteskadaver seit Jahrhunderten langsam abtragen.

## 5. Die Stadt der Schönheit

Stadt am Rande des Gelbfroschdschungels mit schnellebigen Kastensystem rund um die goldene Statue des Gottes der Schönheit und der Jugend in der Mitte der Stadt. Die Priesterschaft des Gottes übt eine Schreckensherrschaft der Schönheit aus. Personen mit ersten Alterserscheinungen, Hässliche und Versehrte werden dem Froschkönig im Dschungel zugeführt. Heimtückische Gelbfroschsäureattentate sind unter den Bewohnern der Stadt an der Tagesordnung. In mondlosen Nächten soll die Statue selbst Jagd auf jede/n machen, welche nicht über außergewöhnliche Schönheit verfügt.

## 6. Simurghia - die ewig Suchende

Die mechanische Stadt der Erzgnome stapft auf einem Dutzend gewaltiger Beine durch die Einöde. Dabei folgt sie den Spuren des Simur, einer wertvollen magischen Substanz, die in seltenen Reservoirs tief unter der Oberfläche vorkommt. Hat Simurghia ein solches Reservoir entdeckt, kommt der massive Koloss aus Stahl und Zahnrädern zum Stehen. Gleich einer gigantischen Stechmücke schießt der gewaltige Saugrüssel in den Boden und schlürft das kostbare Simur bis zum letzten Tropfen aus. Teile der Ausbeute werden weiterverarbeitet, um sie mit Flugechsen in ferne Länder zu verfrachten, die von Plattformen über den obersten Stockwerken der Stadt starten. Einen gewissen Anteil des geförderten Simur braucht die Stadt jedoch auch für den Antrieb ihrer gewaltigen Maschinen. Sollte ihr der magische Treibstoff jemals ausgehen, käme der Koloss mitten in der Wüste zum Erliegen.

### **7. As'Karantium - Hafen in den Wolken**

Auf sieben großen und rund zwanzig kleineren felsigen Inseln schwebt die Stadt in größter Höhe über dem Boden. Hunderte von Türmen ragen hoch in den Himmel, verbunden durch ein Netz aus Brücken und Stegen. Im Zentrum erhebt sich die massige Wolkenburg, in der die Azurne Kaiserin herrscht. Über Landestege und Plattformen starten und landen jeden Tag etliche dampfbetriebene Luftschiffe. Viele davon sind in der Kaiserlichen Werft vom Stapel gelaufen und transportieren Waren oder auch Truppen in entfernte Teile des Reiches. In allen Höhenlagen umkreisen Patrouillen der Greifengarde die Stadt und halten Tag und Nacht nach Bedrohungen der endlosen Weiten Ausschau.

### **8. Die Stadt der Liebe**

Erbaut in den Terrassen einer Felswand über den heißen Quellen eines tiefen, immergrünen Tals liegt die Stadt der Liebe, eingehüllt in den warmen Wasserdampf der Geysire. Kleine Wasserfälle aus dem über dem Tal liegenden Eissees sorgen für Abkühlung. Ein schmaler, abschüssiger Pfad führt von den Gestaden des Sees zur Stadt. Wer sie betreten will, muss versprechen dort ein Kind zu zeugen und es der Stadt zu überlassen. Wer dabei erwischt wird, die Stadt ohne den Eid erfüllt zu haben verlassen zu wollen, wird der Herrscherin der Stadt - einer pferdgroßen Schwarzen Witwe - kredenzt.

### **9. Die 10.000 Rümpfe**

Eine Ansammlung von wohl deutlich weniger als 10.000 Booten, Flößen, Hausbooten, Dschunken, Wracks und anderen schwimmenden Objekten in einem

breiten Flußdelta. Man sagt, man würde alles Verbotene in diesem Schmelztiegel von Kulturen finden und auch alles Köstliche der ganzen Welt. Es gibt einheimische Führer, die einen Überblick über die stets wechselnden Wasserstraßennetze und beweglichen Siedlungen haben. Sie gehören zu den wichtigsten Bürgern, ohne die diese Anarchie nicht funktionieren könnte.

### **10. Die Stadt des unsterblichen Vagabunden**

Wanderer mögen ihren Augen kaum trauen und niemand so recht ihren Erzählungen über das, was immer wieder gesehen wird: Eine enorme Kreatur, einem gigantischen Rochen gleich, die mit einer eleganten Gelassenheit durch die Wolken hoch über der Erde schwebt. Noch erstaunlicher sind die hängenden Siedlungen auf der Unterseite des fliegenden Riesen. Mit einem Fernrohr mag man die winzigen Punkte sehen, die wohl menschliche Wesen sein wollen, die in traumwandlerischer Sicherheit von Gondel zu Gondel springen

### **11. Die Stadt der ewigen Treppe**

Im Herzen des Alten Berges bohrt sich eine gigantische Wendeltreppe vom Gipfel senkrecht bis wahrscheinlich tief hinab in die Wurzeln des Gebirges. Ein Ende der Treppe wurde noch nicht entdeckt bzw noch niemand kehrte aus den tiefsten Abschnitten zurück, um davon berichten zu können. Wer sie baute, ist ein Geheimnis vergessener Zeitalter, aber am Rande der sich windenden dreißig Meter breiten Treppe mit ein Meter hohen Stufen wuchert seit Jahrhunderten eine Siedlung in die Tiefe des Berges. Hunderte Bauwerke, von kleinen Holzhütten über tief in den Fels gehauene Wohnkomplexe bis hin zu Festungen reihen sich wie eine Perlenschnur an der Treppenaußenwand hinab in die Tiefe. In der Mitte der Treppe ist ein Schaft von vier Metern Durchmesser, an dem in unterschiedlichen Abständen Seilwinden und Lastenaufzüge befestigt wurden. Zur Zeit erstreckt sich die Stadt vom Gipfel herab über 600 Stufen. Zudem unterhält die Stadt bewachte Torfestungen auf den Stufen 5, 100, 200; 400 und 800.

### **12. Die Stadt der ewigen Wächter**

Rund um eine in den Berg gehauene Burg hat sich eine große Stadt errichtet. Jeder Einwohner - egal ob dort geboren oder zugezogen - leistete den Schwur, alles und jeden vom Betreten der Burg abzuhalten und das, was in der Burg thront, nicht entkommen zu lassen. Die Bürger sind alle bewaffnet und vom Jungspund an ernst zu nehmende Gegner. Die Sagen berichten, dass in der Burg der Krähenkönig thront.

### **13. Die elementare Stadt**

Tief im Innern des Berges am Ende der Welt, in Form einer perfekten Kugel mit einem Radius von 3.000 Fuß, liegt die elementare Stadt, begründet von gnomischen Elementaristen. Die Struktur der Stadt gleicht einer Zwiebel, die einzelnen Stadteile liegen also matrjoschkaesk übereinander. Gigantische konzentrische Kugeln unterschiedlicher Metallegierungen, die sich leicht um den Kern der Stadt, dem Elementaren Herz, drehen, bilden jeweils das Fundament und die Begrenzung der Stadteile und erzeugen eine eigene Gravität mit dem Elementaren Herz als Zentrum. Die einzelnen Stadteile von außen nach innen: A) eigentliche Stadt, auch für Reisende zu den Inneren Ebenen, Besucher und Händler offen B) Bibliotheken, Laboratorien und Wohnstätten der gnomischen Elementaristen C) Portale zu den Parallel-, Quasi- und Elementarebenen (waagrecht) und den beiden Energieebenen (senkrecht) D) Elementar-Silos mit den einzelnen Elementen in Reinform sowie Gefängnis für gezähmte/gefährliche Elementare E) Das elementare Herz, zu dieser Kammer hat nur der gnomische oberste Erzelementarist Zutritt; es soll das Buch der wahren Namen enthalten. (Gut mit den [Zufallselementartabellen](#) der Blaupausen verwendbar)

### **14. Die Stadt im Mahlstrom**

In der Mitte des namensgebenden Mahlstroms sitzt auf einem, aus dem Zentrum des gewaltigen Strudels herausragenden Felsblock eine Stadt. Aufgrund der geringen Fläche erblickt man hinter den hohen Mauern viele Türme und Grotten, welche den tragenden Fels durchziehen. Auf dem höchsten Turm brennt ein ewiges Feuer, bei Tag und Nacht über dem Meer weithin sichtbar. Wie man zur Stadt gelangt, ohne mit dem Schiff in der Tiefe zu zerschellen und wer überhaupt die Stadt bewohnt, ist unbekannt.

### **15. Stadt der wilden Gärten**

Inmitten eines urtümlichen Waldes mit gewaltigen Bäumen, dichten Sträuchern und verwucherten Wurzeln zeichnen sich die Strukturen einer Ansiedlung ab. Überwucherte Pfade bilden die Straßen dieser Stadt, sie führen durch Hohlwege und zwischen Hecken hindurch, überqueren das Geflecht aus klaren Bächen und Teichen auf hölzernen Brücken und erstrecken sich auf Rampen aus Ästen und verflochtenem Blattwerk hinauf in die Bäume.

Straßenzüge ziehen sich über mehrere Ebenen, manchmal hoch über dem Boden. Häuser liegen auf Plattformen, in großen Astlöchern oder in Höhlen zwischen den Wurzeln der Baumriesen, gemauerte Bauwerke sind selten. Abseits der Wege

finden sich Obsthaine, Pilzfelder, Blumenwiesen und Kräutergärten.

Die wenigen menschlichen Bewohner dieser Stadt arrangieren sich mit den vielfältigen Geschöpfen des Waldes. Blütenfeen flattern durch die Lüfte, Quellnympfen lenken die Bachläufe in günstige Bahnen und Vögel überbringen Botschaften zwischen den Ästen. Wurzelbolde und Wipflinge ernten die Früchte des Waldes und betreiben regen Tauschhandel. Dazwischen stapfen Baumhirten schwerfällig über die Wege, immer bemüht, Ordnung in das Gewimmel zu bringen. Nachts ziehen Schwärme von Glühwürmchen durch die Straßen und sammeln sich in regelmäßigen Abständen an Nektarschalen. Den wachsamen Blicken der Eulengarde entgeht indessen kaum eine Bewegung.

Einmal im Monat wird es jedoch gespenstisch still in der Stadt. Wenn die Dornenkönigin in ihrer Kutsche, gezogen von vier pferdegroßen Wolfshunden, durch die Straßen jagt, ducken sich alle ihre Untertanen so tief in die Hecken und Sträucher, wie sie nur können, auf dass der Blick der Königin nicht auf sie fallen möge.

## **16. Stadt in der Steppe**

Über drei Viertel des Jahres liegt die weite Ebene um den Geisterfelsen beinahe verlassen da. Der lose Ring aus Palisaden fasst eine riesige, fast vollkommen leere Fläche ein. Unten am Fluss findet sich lediglich ein gutes Dutzend steinerner Gebäude. Das größte von ihnen, das Gasthaus Adlerschwinge, sieht zu dieser Zeit kaum einen Besucher. Auch die übrigen Häuser, Handelsposten und Lagerhallen wirken klein unter dem schwarzen Felsen, der hoch über ihnen aufragt.

Weiter oben führen Licht schluckende Höhlen tief in das Gestein, wo die Schamanen leben, der zehnte Stamm. Geduldig bewahren sie die Traditionen ihres Volkes, pflegen die Stelen der Ahnen und halten Kontakt zu den unzähligen Geistern des weiten Landes.

Wenn jedoch zum Ende des Sommers aus allen Windrichtungen die übrigen neun Stämme anreisen, schwillt die Stadt auf ein Vielfaches ihrer Größe an. Bis zu 20.000 Zelte breiten sich zwischen den Palisaden und darüber hinaus aus. In unregelmäßigen Ringen bilden sich Straßen und Gassen sowie kleinere und größere Plätze, auf denen eifrig gehandelt, getrunken oder gekämpft wird. Außerhalb der Zeltlager grasen die gewaltigen Herden und etliche Hirten sind damit beschäftigt, die Bestände der einzelnen Stämme und Sippen auseinander zu halten.

Auch viele Auswärtige finden hierher, suchen den Kontakt zu den Stämmen in vielerlei Angelegenheiten, die wenigsten davon sind ehrlich.

Kaum sechs Wochen hat die Stadt in dieser Form Bestand. Nachdem alle Angelegenheiten geklärt sind und der Rat der Geister verkündet wurde, ziehen die Stämme wieder auseinander, ihren Winterquartieren entgegen.

### **17. Die schwebende Stadt der Teppiche**

Basierend auf der Sturheit eines orientalischen Händlers, dessen Laden ein plötzliches Opfer von Treibsand wurde, besteht die schwebende Stadt, eine Mischung aus Basar und Wahrzeichen, aus lauter fliegenden Teppichen, die über die Jahre als umgekehrte Pyramide über den Originalteppich des längst verstorbenen Gründers gen Himmel wuchs. Nur ohne Schuhe zu betreten.

### **18. Die Stadt der Zehntausend**

Die Stadt der Zehntausend besteht eigentlich aus zwei Städten. Die Innenstadt, umgeben von hohen Mauern, in die nur ein großes Tor eingelassen ist und die Außenstadt, entstanden aus kleinen Ansiedlungen um die Innenstadt herum. Die Innenstadt wird von einem uralten brozenen Drachen beherrscht, aufgrund dessen Dekret die Innenstadt maximal zehntausend Bewohner aufnehmen darf. Das Dekret wird unter anderem von 200 Bronzegolems aufrechterhalten, die auf der Mauer und am Stadtor Wache stehen. Was die Innenstadt nahezu autark macht und warum aus ihr niemand mehr hinauskommt, der einmal durch die Tore schritt, ist unbekannt und bildet so die Geschäftsgrundlage vieler dubioser Händler und Mächtegernschmuggler in der Außenstadt.

### **19. Die Stadt der tausend Freuden**

Diese weltoffene Hafenstadt, die auf einem Berg in einem Flussdelta errichtet wurde, ist im Wesentlichen ein einziges Vergnügungsviertel. Eine hocheffektive, aber wohlwollende Stadtgarde sorgt dafür, dass sie trotzdem sicher bleibt. Da sie in einem reichen Land mit warmen Klima liegt, mangelt es den Einwohnern an nichts und selbst der geringste von ihnen hat es hier besser als ein Edelmann im kargen Bergland des Landesinneren. Allerdings sind diese glücklichen Einwohner auch die „Viehherde“ der wirklichen Stadtherren, eines Zirkels besonders gut organisierter und intelligenter W6: 1) Vampire, 2) Riesenspinnen, 3) Nachtalben, 4) Meerwesen, 5) Dunkelwölfe, 6) Gedankenfresser

### **20. Die Stadt der Ungeheuer**

Aus der Monster-Menagerie eines verschrobenen Königs entstanden, wird diese „Stadt“ heute von einem Zirkel von Magiern betrieben, der die immer größer werdende Sammlung lebender und ausgestopfter Monster für Experimente

benötigt. Natürlich werden ihre Forschungen zum Wohle aller Menschen gereichen, während das Wohl der Ungeheuer keinerlei Rolle spielt. Mit der Zeit haben sich allerhand Schausteller und Unterhaltungsetablissemments um die als magisch gesichert geltenden Monsterpferche angesiedelt und eine günstige Lage der Stadt hat dafür gesorgt, dass sich furchtlose Handwerker, Arbeiter, Wirte usw. einfanden.

Autoren: Pixellance, Moonmoth, Lukas, Kurutta, Daicorion