

# Geographie

Jordan Eichner

# Inhaltsverzeichnis

<b>Sechsstein</b>	<b>2</b>
<b>Sommerfeld</b>	<b>3</b>
Baronie Lethe . . . . .	3
Hinterland . . . . .	4

# Sechsstein

# Sommerfeld

## Baronie Lethe

### Region Ghuile

#### Stadt Ghuile

**Beschreibung:** Die Stadt wurde um eine Erhebung errichtet, auf welcher sich das Fort Demur, welches als Rastplatz diente, befindet. Das umliegende Gebiet ist relativ flach und Baumfrei.

**Aufbau:** Die Stadt ist in wesentlich 3 Teile aufgeteilt, wobei die Grenzen durch die Straßen aus der Stadt bestimmt sind.

Im Osten sind die Marktviertel, die drei kleine Märkte beherbergen. Dazwischen stehen Lagerhäuser, einige Ställe, sowie eine ganze Reihe von Herbergen. Am Ausgang zum Fort steht außerdem die Zollbehörde, welche im ehemaligen Rathaus untergebracht ist. Die wenigen Wohnhäuser gehören meist den stationären Händlern.

Im Nordwesten haben sich die zugezogenen Handwerker und anderen Stadtbewohner niedergelassen. Es gibt hier ebenfalls einen Marktplatz, der allerdings mehr für lokale Produkte genutzt wird. Tavernen ohne Schlafmöglichkeit sind hier die Regel, wenn es auch ein gut besuchtes Bordell gibt. Es gibt keine Slums, auch wenn sich vor den Stadtmauern eine kleinere Zeltstadt, siehe unten, befindet.

Der neuste Zuwachs zur Stadt bilden im Südwesten die Quartiere der Stadträte aus den anderen Teilen der ehemaligen Baronie. Dabei hat jeder Teil sein eigenes Repräsentantenhaus, welches inmitten von gewöhnlichen Reihenhäusern für die Bediensteten steht, im Zentrum befindet sich das Parlament und der Richtplatz.

Wenn sie auch nicht zur eigentlichen Stadt gehört, so hat doch Ghuile, als Stadt des Aufbruchs für viele Abenteurer und andere Elemente angezogen. Aus Platzgründen und der Natur dieses Menschenschlages hat sich vor dem Bürgerviertel ein sich immer in Veränderung befindendes

Zeltlager aufgetan, wo spezialisierte Händler und Handwerker, sowie Söldnergruppen ihre Dienste anbieten. Das Zentrum des ganzen Treibens bildet die nachträglich dort errichtete Taverne "Heldenhumpen", auch wenn es bei weitem nicht das einzige Etablissement dort ist, dafür jedoch das sauberste.

**Architektur:** Die Gebäude sind sehr schlichte Fachwerkhäuser, wenn man vom Fort, dem Parlament und einigen Repräsentantenhäusern absieht, die alle ihren eigenen Stil haben.

**Besondere Gebäude:** Die Stadt verfügt im Marktviertel über einen Dinaris Tempel, sowie einen Kurier.

Fort Demur - Ehemals eine Festung des Aigis, als die goldene Straße noch in ihrer Anfangsphase war. Seit jenen ersten Tagen befand sich das Fort in der Hand der Herzogs, bis es die Stadtverwaltung in die Hände einer Gilde übergeben hat, welche seitdem dort residiert und über die Stadt wacht.

Das Parlament - Dieser runde Komplex aus hellem Stein und einer beeindruckenden Kuppel, in deren Innern, wie zum Hohn ein Schrein zu Umbra liegt, gilt als das politische Zentrum der Stadt wenn nicht der ganzen Baronie, da hier nicht nur der Stadtrat seine Tagungen abhält, sondern auch die Versammlung aller freien Stadtstaaten.

Die Sternwarte - Die Akademie zu Kaltweihe hat es sich erlaubt sich als Residenz eine Sternwarte zu errichten. Der untere Teil dieses massiven Gebäudes hat eine eigene Ratskammer, da die Akademie eine ganze Delegation zu ihrer Vertretung unterhält.

Die Herzogliche Residenz - Als ein Andenken an alte Zeiten steht am Rand des Hügels mit eigenen Gärten. Da die Vertreter von Ghuile eigene Häuser in der Stadt haben, hat das Gebäude lang leer gestanden, bis es für gesellschaftliche Zusammenkünfte der reicheren Bevölkerung (Im Ballsaal), sowie Theater (im Garten) neu genutzt wurde.

## Hinterland

### Das Mondtal

#### Öllepo

**Beschreibung:** Im Zuge des Auflebens des Alten Pfades, der Alternativroute zur goldenen Straße, errichtete man hier am Mondfluss für Zeiten in denen Dunkelheit über dem restlichen Tal liegt eine Festung der Zivil-

sation. Auch wenn natürlich unter dem Druck der Herrscher des Mondtals die Bewohner nicht völlig deren Geboten und Veränderungen widerstehen können, so ist die Stadt seit jeher in der Hand vieler Banden, deren ständige Kämpfe es einem Herrscher nahezu unmöglich machen absolute Herrschaft über diese Stadt zu erlangen, weshalb durchreisende Händler relativ unbehelligt bleiben können.

**Aufbau:** Die Stadt selbst scheint von oben ein Gewirr ohne feste Struktur in Form von physischen Abtrennung zu sein. Wer sich lange genug umhört wird jedoch feststellen, dass eine Zahl von Banden die Stadt unter sich aufgeteilt hat, auch wenn die genauen Grenzen, sowie die Anzahl der Gebiete stets zu schwanken scheint, zwischen einem und zwei dutzend.

**Architektur:** Ohne eine federführende Hand sind die Straßen mehr oder weniger verschlungen. Die Gebäude stehen teilweise krumm und schief und scheinen um Platz zu konkurrieren. Als Material dient unter anderem Holz, Lehmziegel und bei den größeren Häusern sogar Stein. Aufgrund ständiger Rivalitäten und äußerer Einflüsse gibt es immer wieder Ruinen, in verschiedenen Stadien des Wiederaufbaus. Die Stadt selbst wird von einer Mauer begrenzt, ohne sich jemals irgendwelche Vorstädte gebildet haben.

**Besondere Gebäude:** Die Stadt selbst weist keine Bauwerke auf, die auf den ersten Blick herausstechen würden, das Religion, Politik und andere ein Stadtbild prägende Parteien so häufig wechseln. Jedoch wurden im Laufe der Zeit unzählige Tunnel im felsigen Fundament der Stadt gegraben, die inzwischen teils Kanalisation, teils Territorium für die Banden sind. Womit die Stadt sich zumindest nicht so sehr um Seuchen kümmern muss.