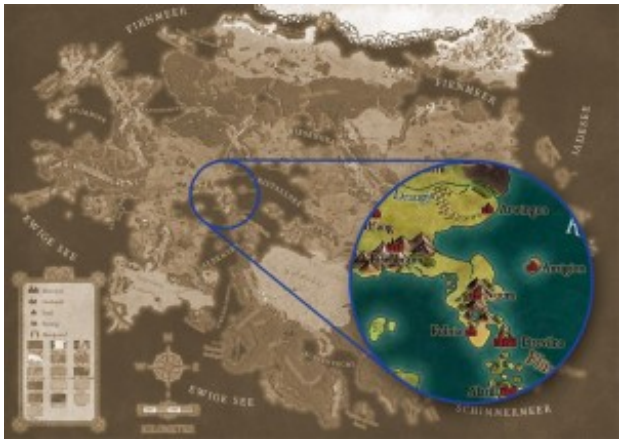
Unter der Lupe: Der Mertalische Städtebund

splittermond.de/unter-der-lupe-der-mertalische-staedtebund/

Veröffentlicht am 19. November 2013 von Franz in



„Wenn ein fremder Kriegsherr versucht den Städtebund zu erobern, werden ihm am ersten Tag Vorräte verkauft und am zweiten Tag wird eine Ballade über ihn geschrieben. Am dritten Tag wohnt er bereits in einem eigenen Häuschen und diskutiert mit seinem Nachbarn über sein neues Geschäftsmodell.“

—Sinnspruch auf der mertalischen Halbinsel

Dieses mal wollen wir in unserer kleinen Artikelserie den Mertalischen Städtebund „unter die Lupe“ nehmen. Einen Einblick in den kleinen, aber bevölkerungsreichen Landstrich konnten aufmerksame Leser unserer Website bereits in einer Kurzgeschichte erhalten, doch während dort ausschließlich die Stadt *Gondalis* Schauplatz war, wollen wir uns hier der gesamten Halbinsel widmen.

Die mertalische Halbinsel

Die langgezogene Mertalische Halbinsel teilt die Kristallsee im Osten von der Albensee im Westen. Darüber hinaus gehört auch noch die felsige Insel *Odentis* mit der Stadt *Aurigion* zum Gebiet des Städtebunds.

Mertalia gehört zu den am dichtesten besiedelten Gebieten Dragoreas und wo es natürlich auch hier kleine Bauerndörfer, Marktflecken und Kleinstädte gibt, so leben doch die meisten Mertalier in den neun großen Metropolen, welche die gesamte Halbinsel dominieren und durch ihre Handelsmacht in weiten Teilen der Kristallsee präsent sind.

Ein Blick in die Geschichte

Einst regierte König *Belako* das stolze Königreich Mertalia und traf am Ende seines Lebens den folgenreichen Entschluss, jedes seiner Kinder zum Herrscher über eines der sechs Herzogtümer zu ernennen, ohne eines über die anderen fünf zu erheben, denn er liebte alle gleichermaßen.

Es kam jedoch wie es kommen musste: nach dem Tod des Königs versank die Halbinsel in einem blutigen Thronfolgekrieg. Doch bevor sich einer der Kandidaten durchsetzen konnte, verschworen sich verschiedene Mächtegruppen aus den großen Städten des Reiches, um die Herrschaft der alten Adelslinien abzuschütteln. Während der *Großen Reinigung* kamen die meisten Nachkommen des Königshauses ums Leben und die feudalen Herrschaftsverhältnisse mussten der Dominanz der großen Metropolen weichen, die das gesamte Reichsgebiet unter sich aufteilten. Der Mertalische Städtebund war geboren!

Der Städtebund heute

Die einzige übergreifende herrschaftliche Institution Mertalias ist der *Rat der Stadtherren* mit einem Sitz für jede der neun Metropolen. Da diese sich aber nur ungern in ihre Geschäfte hineinregieren lassen, beschränken sich die Befugnisse des Rates einzig auf Entscheidungen, die für den gesamten

Bund relevant sind, also in erster Linie die Beziehungen zu anderen Reichen sowie der Einsatz des kleinen und eigentlich unbedeutenden Ratsheers oder der umso schlagkräftigeren Ratsflotte.

Häufig fungiert der Rat aber auch als Schlichter zwischen zwei streitenden Metropolen, denn die Grenzen und Einflusssphären der großen Städte sind vage und oft heftig umstritten.

Die neun Metropolen

Jede der neun Bundesstädte prägt den Lebensstil und die Mentalität ihrer Bewohner und der tributpflichtigen Dörfer. Egal ob man einen städtischen Magnaten oder einen Bergbauern eines abgelegenen Weilers fragt: Man fühlt sich eher als Aylantheser oder Taupiot denn als Mertalier!

- **Aurigion:** Wegen der ihrer reichen Goldvorkommen im Umland kommen Kunden aus ganz Dragorea in die ‚Goldstadt', um sich bei den hiesigen Bankhäusern Geld zu leihen. Die geradezu sprichwörtlich gut gesicherten Katakomben des herrschenden Bankenkonsortiums bergen manch pikantes Geheimnis.
- **Aylantha:** Die stolze Handelsstadt an der Nordküste der Halbinsel wird als einzige Metropole noch von einem echten Fürsten regiert. *Herzog Gaspar IV.* ist jedoch vor allem Kopf des großen Handelshauses *Garameos* – benannt nach dem alten Königsgeschlecht, den Vorfahren des Herzogs.
- **Drevilna:** Die größte der mertalischen Metropolen ist aus drei kleineren Städten zusammengewachsen und bietet vor allem eine Unzahl an billigen Arbeitskräften, die in den zahlreichen Werften der Stadt und den weitläufigen Forst- und Landwirtschaftsbetrieben des Umlands schuften.
- **Eisenbrann:** Die schwerbefestigte ‚Eisenstadt' kontrolliert die Grenze zum nördlichen Nachbarn Selenia. Beherrscht wird Eisenbrann von Stahlbaronen, Besitzern von Erzminen im Umlands, und den Waffenmeistern, legendären Einzelkämpfern, die sich zu Söldnerführern hochgearbeitet haben.
- **Fulnia:** Die alte Hauptstadt des Königreiches Mertalia ist noch heute Sitz des Rates und damit politisches Zentrum des Städtebundes. Das Schaulaufen der Reichen und Schönen sowie die politischen Ränke werden überwacht von der legendären Königsgarde, der alten Leibgarde der Könige, die heute de facto die Stadt beherrscht.
- **Gondalis:** Die Stadt an den Katarakten ist ganz auf die Zerstreuung der Besucher ausgerichtet. Doch luxuriöse Badehäuser und exklusive Spielhallen sind nur die glänzende Fassade, denn hinter den Kulissen haben mächtige Unterweltbanden die Stadt unter sich aufgeteilt und tragen blutige Straßenschlachten in der Unterstadt aus.
- **Nuum:** Bereits im alten Königreich lag die Macht über die Stadt in den hohen Ventellen in den Händen des finsteren Magierordens von Nuum. Die Ordensmagier sind aufgrund ihrer düsteren magischen Praktiken weithin gefürchtet, durch den Verkauf von Kriegsgolems und potenten Giften allerdings auch gefragte Geschäftspartner.
- **Talaberis:** Der wichtigste Ausfuhrhafen für die Stahlerzeugnisse Eisenbranns wird von einem starken gnomischen Bevölkerungsanteil dominiert. Die hiesigen Gnome sind bekannt als Tüftler und Urheber zahlreicher Wunderwerke der Mechanik, von denen die mächtigen Hafenkräne nur das augenfälligsten Beispiel sind.
- **Taupio:** Als ehemaliger Vasall Nuums ist Taupio noch nicht lange eigenständiges Mitglied des Städtebundes. Kultur und Bildung sind die wichtigsten Güter der sich selbst gerne als ‚Idealstaat' sehenden Metropole. Doch auch die reichen Förderer der Künste und die Rektoren der Gelehrtenschulen grenzen sich klar gegen das einfache Volk ab – schließlich wissen nur sie was „gut für alle ist".

Noch mehr über den Mertalischen Städtebund und seine Bewohner gibt es im Splittermond-Weltband

zu erfahren. Die Beta-Tester werden sogar noch früher Bekanntschaft mit den Intrigen der mertalischen Magnaten machen: Das glatte politische Parkett Fulnias wartet auf meisterliche Ränkeschmiede und geschickte Diplomaten!