
Tanz der
Träumenden
Abenteuer in
der Lagunenstadt Lanitia



Impressum
Herausgeber: Lars Böttcher
Wilhelm-Schmidt-Straße 14
D-34131 Kassel
E-Mail: L.Boettcher@gmx.net

Ein **Fanprodukt** für MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel; Kassel 2026
Autor: Lars Böttcher
Titelbild: Lars Böttcher (KI-generiert)
Illustrationen und Design: Lars Böttcher (KI-generiert)
Stadtpläne und Landkarten: Lars Böttcher (KI-bearbeitet)
Texte: Lars Böttcher (KI-bearbeitet)
copyright © Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg





Tanz der Träumenden

Abenteuer in der Lagunenstadt Lanitia

Abenteuer und Abenteuerschauplatz
auf der Welt *Midgard* in den Küstenstaaten

von Lars Böttcher

Fanprodukt für das Rollenspiel MIDGARD

Inhaltsverzeichnis

Tanz der Nachtfalter **7**

Bewegliche Begegnungen 15

Feste Begegnungen 19

Nachwirkungen 27

Hintergrundgeschichte 29

Tagträumer **29**

Der Ablauf des Abenteuers 31

Die Flaschenpost 32

Die Suche nach den Erben 34

Der Nachtkerzen-Palast 39

Der Weg der Kette 45

Alles nur ein Traum 50

Nachwirkungen 56

Das Duganat Lanitia **57**

Ein kleiner Überblick 57

Herrschaft und Macht 64

Recht und Gesetz 71

Wehrhaftes Lanitia 74

Handel und Seefahrt 77

Lanitia hinter den Spiegeln 79

Sotombra – Das verborgene Lanita 88

Abanzzi 91

Gesellschaft und Kultur in Lanitia 92

Feste & Feiern 99

Architektur und Baukunst 102

Die Lagunenstadt Lanitia **103**

Leben im Lagunenarchipel 103

Chronik der Lagunenstadt Lanitia 112

Stadtneuntel **113**
Ce – Farben, Fahnen und die Lockungen der Halbwelt 115
Cia – Kunst, Kultur und Laster 118
Codon – Feuer und Rauch 120
Dolo – Harter Alltag und brotlose Kunst 121
Gida – Thaumaturgie, Handwerk und Gartenanlagen 124
Guza – Diatravas langer Arm 127
Mamoz – Stelldichein der Reichen und Schönen 129
Regonjo – Aufgegeben und Ausgestoßen 134
Senal – Tradition und Geschichte 136

Persönlichkeiten **139**
Allgemeine Nichtspielerfiguren 159
Personen im Alltag 159
Miliz des Stadtneuntels (Oza) & Senali 161
Guardia de Nono (Neue Stadtwache) 162
Staatliches Militär 163
Priester & Ordenskrieger 163
Zauberkundige 165
Barden 168
Andere Persönlichkeiten... 169
Bewohner der Anderswelt 170

Magischer Almanach **174**

Allgemeine Handlungsorte **188**

Folgende Karten & Pläne: **188**

Glossar **207**

Vorwort

- Nicht alles ist niedergeschrieben worden. Findet selbst heraus, wo Ihr Lanitia erweitert und es zu einem Teil Eurer eigenen Welt macht. -

„Tanz der Träumenden“ ist ein Fanprodukt, das im Rahmen der Fanware-Richtlinien des Verlags für F&SF-Spiele GbR entstanden ist. Es handelt sich um zwei eigenständige Abenteuer, angesiedelt in der Lagunenstadt Lanitia in den Küstenstaaten. Weiter bietet das umfassende Hintergrundmaterial die Möglichkeit, die zwei Abenteuer fortzuführen oder eigene zu erstellen. Grundlage dieses Fanprodukts sind die Regelwerke und Quellenbücher des Fantasy-Rollenspiels MIDGARD (5. Edition). Voraussetzung für die Nutzung dieses Fanprodukts sind die Quellenbücher *Das Spiel der Großen Häuser*, *Die Magie der Sphären* und *Moravod – Tor zur Anderswelt*. Selbstverständlich können enthaltene Inhalte und Ideen auch für andere Rollenspielsysteme oder vergleichbare Stadtkonstellationen verwendet werden.

- Lars Böttcher -

Danksagung

Initiator dieses Fanprodukts Lanitia war der Fantasyroman Die Lady des Zauberers (engl. The Wizard’s Lady) aus dem Zauberer-Zyklus von Paula Volsky, der 1990 im Heyne Verlag erschienen ist. Durch eine Sommerreise im Jahr 1993 nach Genua und Venedig mit Christian Herwig entstand die Idee, aus dem Roman und den Erlebnissen dieser Reise die Lagunenstadt Lanitia entstehen zu lassen.

Eine Vielzahl von MIDGARD-Autoren haben direkt oder indirekt Material zu diesem Fanprodukt beigesteuert. Es würde zu weit führen, jeden einzelnen Beitrag seinem Schöpfer zuzuordnen. Daher erwähne und danke ich hier den Personen, die in der einen oder anderen Form besonders zum Gelingen dieses Fanproduktes beigetragen haben: Carsten Grebe, Christian Herwig, Gerd Hupperich, Paul Koschinski, Rico Nielin, Dirk Richter, Fabian Wagner und besonders David Bowie. Letzterer hat mich in seiner Rolle als Jareth, der Koboldkönig, im Film „Labyrinth“, auf das Vielfache inspiriert.

Ohne die Vorleistung von Stephanie Lammers, die Lagunenstadt Lanitia 1994 in Braunschweig auf die entstehende Karte der Küstenstaaten im Isada-Delta unter meiner Anregung zu platzieren, wäre Lanitia wohl nicht ein Teil der Küstenstaaten geworden. Einen großen Dank an Elsa und Jürgen Franke, dass sie mit dem Rollenspiel MIDGARD und seiner Welt die Grundlage für dieses Fanprodukt erstellt haben.

Tanz der Nachtfalter



Hintergrundgeschichte

In der *Nacht des Neumonds* (Myrkdag), am Ende der zweiten Trideade des *Einhornmondes,* wenn das *Blütenfest (Fèsta di Fiòri)* seinen Abklang hat, findet an einem geheimnisvollen Ort in der Lagunenstadt der **Tanz der Nachtfalter** statt. Dieses mysteriöse Marktfest, im weiteren Verlauf **Nachtfaltermarkt** genannt, ist ein Treffpunkt für allerlei Unholde, Hexen, Schwarzkünstler, zwielichtige Gesellen, tollkühne Neugierige und Galgenvögel. Hier ist fast alles zu erhalten, was zwielichtige Charaktere für ihre dunklen Machenschaften benötigen. Umgekehrt bietet das Fest die Möglichkeit, Dienstleistungen anzubieten, Waren aller Art zu verkaufen und mit mysteriösen Gestalten in Kontakt zu treten. Der *Tanz der Nachtfalter* beginnt nach Anbruch der Nacht und endet am darauffolgenden Morgen kurz vor Sonnenaufgang. Stets wird ein abgelegener Ort innerhalb Lanitias ausgewählt und auf mysteriöse Art und Weise bekannt gegeben. Nur Eingeweihten ist es vorbehalten, diese Zeichen richtig zu deuten.

Für die Organisation des Tanzes sind allein die Handlanger der Dunklen *Fey Amangua* verantwortlich, die so den verderbenden Einfluss ihrer Herrin erweitern bzw. aufrechterhalten wollen. Es ist eine Feier der dunklen Mächte, auf der ein verwerflicher Handel mit schwarzer Magie, Gift, bösem Schabernack und geraubten Menschenkindern betrieben wird. Es gibt fließende Übergänge zur düsteren Schwesterstadt *Ilantia*. Die Besucher des Markts nehmen aus Neugier, als Mutprobe, aus Verzweiflung oder einigermaßen harmlosen Verruchtheiten vermummt und unkenntlich gemacht am Tanz der Nachtfalter teil. Nicht jeder von ihnen ist ein Anhänger der finsteren Mächte, doch es könnte einen Gesichtsverlust bedeuten, wenn sie dabei ertappt werden.

Der Ablauf des Abenteuers

Wie die Spielerfiguren zu diesem verderbten Marktfest kommen, ergibt sich aus dem laufenden Spiel. Eine tragende Motivation ist indes die Suche nach einem entlaufenen Kind, dessen Spuren zu dem Tanz der Nachtfalter führen. Weiter können die Spielerfiguren durch eine geheimnisvolle Einladung, durch Information eines Bekannten oder gar durch eigene Recherche (z. B. Schlaraffenobst) zum Marktfest gelangen. Die größte Gefahr geht jedoch vom Markt selbst aus. Denn wenn man sich auf den Tanz der Nachtfalter einlässt, verliert man leicht die Kontrolle über sich und sein Schicksal.

Das Abenteuer *Tanz der Nachtfalter* ist so ausgelegt, dass die Abenteurer Zugang zum Marktfest erlangen, eine persönliche Motivation zur Teilnahme haben, die Örtlichkeit erkunden und mit den Nichtspielerfiguren agieren. Ein früher Rückzug bleibt folgenlos – wer jedoch bis zur Versteigerung bleibt, gerät ins Visier des Marktes. Besteht die Gruppe darauf, das vermisste Kind zu finden und bis zur Versteigerung der Kinder zu bleiben, wird die Gruppe ständig beobachtet, bewertet und möglicherweise am Ende des Marktfestes vor aller Marktbesucher bloßgestellt. Als besonderen Preis erhält die Gruppe das entführte

Kind als Geschenk. Doch dieses Geschenk hat seinen Preis. Um den Preis zu erhalten, müssen die Gefährten ihre Maskierung fallen lassen und vor allen Anwesenden ihr – sprichwörtlich – wahres Gesicht zeigen. Erst dann erhalten die Spielerfiguren und das Kind freies Geleit, um das Marktfest verlassen zu können. Natürlich kennen alle anwesenden Persönlichkeiten (siehe unten) nun die Abenteurer, was für den weiteren Aufenthalt in Lanitia Folgen haben wird. Weigert sich die Gruppe aber, sich zu demaskieren – egal wie – werden die Spielerfiguren und das Kind für Vogelfrei erklärt. Ein jeder kann nun – unbehelligt von den Veranstaltern – mit ihnen machen was man will. Offene Rechnungen oder grausame Gelüste können hier ihren freien Lauf nehmen.

Fast alle auf dem Marktfest Anwesenden tragen Masken und Kostüme, die im Zusammenhang mit Nachtfaltern stehen – daher auch der Name. Da es sich um eine dunkle und mysteriöse Veranstaltung, abseits der Legalität, handelt, ist das Verhalten und die persönliche Ausrüstung der Marktbesucher dementsprechend angepasst.

Spielhinweise: Kostümierungen mit Nachtfaltern können durch die Kombination von dunkler Eleganz, strukturierten Flügeln und unheimlichen Naturmotiven gestaltet werden. Sie greifen die Ästhetik von Kreaturen auf, die im Verborgenen leben, und sind häufig von Gothic- oder Fantasy-Elementen inspiriert. Nachtfalter nutzen oft Mimikry, um sich zu tarnen oder Feinde zu täuschen. Ein Kostüm könnte daher einen Falter darstellen, der sich selbst als etwas anderes tarnt – beispielsweise durch die Kombination von Flügeln mit Elementen, die wie vertrocknetes Laub oder Baumrinde wirken. Zur Verstärkung des geheimnisvollen Erscheinungsbildes eignen sich Flügelmuster, unter Verwendung von Augenflecken oder totenkopfartigen Zeichnungen, oder auch besondere Stoffe für den Falterkörper. Bei den Gewandungen dominieren Farben wie Tiefschwarz, Dunkelbraun, Rostorange, Creme und Grau. Abschließend betonen lange Fühler, pelzige Kapuzen sowie gezieltes Make-up – insbesondere an Augen oder in Form von Körperzeichnungen – die Wirkung des Kostüms.

Dramatis Personae

Anzò – menschlicher Säugling

Wechselbalg – sprichwörtlich ein Kuckuckskind

Feenzauberer Pantau – der Entführer von Anzò

Ginevra – die menschliche Gehilfin von Pantau

Balda Rinaldi – ein skrupelloser Barde und Egoist

Mireia – eine gemütliche kleine Frau, der man nicht trauen sollte

Spielmann – ein durchgedrehter Barde

Banditor – der Herold der Dunklen Fey

Schattenjunfer – Dienstleiterin dunkler Begierden

Amangua, die Dunkle Fey – Herrscherin *Ilantias* und Marktvorsteherin

Der Ort des Geschehens

Der **Nachtfaltermark**t findet an einem realen Ort in Lanitia statt – der Ruine eines alten Stadtpalastes mit einem weitläufigen, verwilderten Park. Doch dieser Ort dient lediglich als Anker. Beim Durchschreiten eines der drei bekannten Zugänge verlassen die Besucher die gewohnte Welt vollständig. Stattdessen betreten sie die Spiegelstadt *Ilantia* – eine verzerrte, düstere Entsprechung Lanitias, erschaffen und geformt durch die Macht der Dunklen Fey. Der Übergang ist eindeutig und nicht schleichend: Wer die Schwelle passiert, befindet sich nicht mehr in Lanitia. Der Palast und der Park existieren in *Ilantia* als verdrehte Abbilder ihres Gegenstücks. Räume erscheinen größer, als sie sein dürften, Wege verschieben sich, und Entfernungen folgen keiner verlässlichen Logik. Orientierung ist hier trügerisch, und wer sich zu weit vom Markt entfernt, läuft Gefahr, sich in der *Anderswelt* zu verlieren. Gleichwohl bleibt eine schwache Verbindung zwischen beiden Ebenen bestehen. Geräusche, Lichter und Bewegungen dringen wie ferne Echos nach Lanitia zurück. Für Außenstehende wirkt die Ruine verlassen, doch aufmerksame Beobachter könnten flackernde Lichter oder gedämpfte Musik wahrnehmen. Der Rückweg ist ausschließlich über die drei Zugänge möglich.

Der gesamte Komplex ist nur über drei Eingänge erreichbar: einen vom Kanal aus sowie zwei von der Landseite. Einer dieser Landzugänge führt durch einen Tordurchgang in der mannshohen Parkmauer, der andere durch eine angrenzende Gasse direkt in den Innenhof des Palastes. Alle drei Zugänge wirken bei Annäherung unscheinbar, beinahe verlassen. Erst bei genauerem Hinsehen offenbaren sich gedämpfte Lichter, schemenhafte Bewegungen und das leise Murmeln wartender Gestalten. Vermummte Besucher sammeln sich vor den Eingängen, sprechen kaum und vermeiden es, einander offen zu mustern. Am Übergang selbst stehen Schwellenhüter – maskierte Diener der Dunklen Fey, begleitet von Naturgeistern in menschlicher Gestalt. Sie empfangen jeden Gast mit ausgesuchter Höflichkeit. Gegenstände aus Kaltem Eisen können nicht nach *Ilantia* gebracht werden. Diese bleiben beim Übertritt in die *Anderswelt* auf *Midgard* zurück (s. *»Gegenstände in der Anderswelt«*).

Nachdem diese Schwelle passiert ist, gelangen die Besucher in einen Vorraum – sei es eine hohe, von Säulen gesäumte Halle im Palast oder ein von verschlungenen Ästen gebildeter Torbogen im Park. In beiden Fällen trennt ein schwerer, dunkler Vorhang sichtbar die Welt Lanitias von *Ilantia*. Hier bieten Naturgeister den Gästen **Nachtfaltergewänder** und Masken zum Kauf an. Diese kunstvollen Kostüme erfüllen mehrere wichtige Funktionen: Sie verschleiern die Identität ihrer Träger, erleichtern die Interaktion mit den Wesen *Ilantias*, schützen zugleich vor den verzerrenden Einflüssen der *Anderswelt* und in *Ilantia* gekaufte Gegenstände verlieren nicht ihre Fähigkeiten, wenn man wieder nach Lanitia zurück kehrt. Wer ein solches Gewand trägt, bewegt sich sicherer durch den Markt. Wer darauf verzichtet oder nur einfache Kleidung erhält, zieht die Missgunst der Naturgeister auf sich und wird häufiger Ziel von Streichen, Täu-



schungen und unheilvollen Zufällen. Mit dem Durchschreiten des Vorhangs ist der Übergang vollzogen.

Auf *Midgard* liegt das Anwesen auf einer Stadtinsel im Stadtneuntel **Regonjo** (Re). Die umliegenden Gebäude stehen teilweise leer und werden von den *Poni*, der untersten gesellschaftlichen Schicht, bewohnt. Diese meiden fremde Angelegenheiten und halten bei Nacht Fenster und Türen verschlossen. Die nahegelegene Stadtinsel **Baranbot** befindet sich etwa 300 Meter entfernt. Der Palast selbst besitzt drei Geschosse, von denen jedoch nur das Wassergeschoss sowie der Park spielerisch relevant sind. Die oberen Stockwerke sind durch eingestürzte Treppenhäuser unzugänglich und ohne Bedeutung für das Abenteuer. Der Park erstreckt sich über etwa zwei Hektar und ist von ungepflegter, teils verwilderter Natur geprägt. Dennoch durchziehen breite Wege die Anlage und verbinden offene Rasenflächen, auf denen sich abgegrenzte Veranstaltungsorte und farbenprächtige Zelte befinden. Unzählige Fackeln, Kerzen und Feuerstellen tauchen das Gelände in ein flackerndes, unruhiges Licht und verleihen ihm eine düstere, geheimnisvolle Atmosphäre.

In *Ilantia* gelten eigene, fremdartige Regeln. Gegenstände können ihre Eigenschaften verändern oder verlieren, insbesondere solche, die auf dem Nachtfaltermarkt erworben wurden. Dieser Effekt betrifft jedoch nicht jene Besucher, die in *Ilantia* erhältlichen *Nachtfaltergewänder* tragen. Alle in *Ilantia* erworbenen Gegenstände verlieren beim Übertritt nach Lanitia ihre Wirkung, sofern sie nicht am oder im Nachtfaltergewand mitgeführt werden.

Die vier Zeichen

Die Lakeien der Dunklen Fey Amanguas verbreiten auf unterschiedliche Weise Zeichen, mit denen sie ihren bevorstehenden Markt ankündigen – und nur Eingeweihte vermögen sie zu deuten. In bestimmten Kreisen der Bevölkerung – Streuner, Bettler, Gesetzlose sowie jene, die Recht und Götter verhöhnen – werden diese Zeichen seit Generationen weitergegeben.

Das **erste Zeichen** besteht aus einer kleinen Zeichnung an einer Hauswand, in Hüfthöhe mit roter Farbe aufgetragen. Es zeigt einen Kreis, in dessen Mitte der Buchstabe A steht – ein A im Kreis also. Dieses Feyensymbol dient als Kennzeichen des Nachtfaltermarkts. An der Frische der Farbe lässt sich erkennen, dass das Zeichen erst kürzlich angebracht wurde. In den darauffolgenden Nächten ergänzen die Lakeien der Amanguas das Symbol um ein Mondszeichen: ein leerer Kreis für Vollmond, ein ausgefüllter für Neumond, eine Sichel für Halbmond. Dieses zusätzliche Zeichen verrät, in welcher der kommenden Nächte der Nachtfaltermarkt beginnen wird.

Das **zweite Zeichen** bringt der umherziehende Bettler **Rèrco** in Umlauf. Er durchstreift an aufeinanderfolgenden Tagen die einzelnen Stadtviertel, hält sich für einige Stunden an belebten Orten und in Gassen auf, ruht scheinbar seine Füße aus und wirkt wie ein Trunkenbold oder Verwirrter. Doch in Wahrheit ist er ein geheimer Ausrufer. Leise vor sich hinsingend trägt er die überlieferten Worte vor, die den Kundigen als Einladung zum Nachtfaltermarkt dienen:

„Kommt nur, kommt nur und kauft,
Kommt näher, kommt zuhauf,
Im Glanz der Sternennacht,
In Scharen, dicht gedrängt,
Erwacht der Markt, erwacht.“

Das **dritte Zeichen** sind Schlaraffenfrüchte, die von den Lakeien gezielt ausgewählten Personen überreicht werden. Unabhängig von der Jahreszeit handelt es sich dabei um saftige Trauben oder süße Kirschen, die in einem Korb dargeboten werden. Diese Früchte stammen aus den Gärten der Dunklen Fey in *Ilantia*. Für mindestens einen der Abenteurer üben sie eine starke Anziehung aus (**PW+10:Wk**). Der Verzehr ist ungefährlich, weckt jedoch eine tiefe Sehnsucht nach mehr: Wer von den Früchten kostet, spürt das Nahen des Nachtfaltermarkts und wird von einer inneren Unruhe zum Ort des Geschehens gezogen.



Das **vierte und letzte Zeichen** ist die Entführung des halbjährigen Kindes **Anzò**, Sohn von Udàna und Odòrio, den Herbergseltern der Abenteurer in Lanitia. Sollten die Abenteurer anstatt in einer Herberge anderweitig in der Lagunenstadt Unterkunft gefunden haben, ist dies entsprechend von der Spielleitung anzupassen. Das Kind Anzò wird wie üblich gewickelt und schlafen gelegt. Zwar wirft Udàna regelmäßig einen Blick in die Wiege, um es zu stillen, doch vermag auch diese Vorsicht nicht zu verhindern, dass zwei Entführer sich Zugang verschaffen und Anzò entführen. Haben die Abenteurer keine Vorkehrungen getroffen, geschieht dies unbemerkt.

Anzòs Entführung

Die Suche nach dem geraubten **Anzò** eignet sich hervorragend, um die Spielerfiguren zum Nachtfaltermarkt zu führen. Die Dunkle Fey beabsichtigt, den Menschenjungen durch einen **Wechselbalg** (Wisseling) zu ersetzen und Anzò anschließend gewinnbringend zu verkaufen.

Wisseling (Naturgeist, Grad 3)

10 LP, 21 AP - OR - St 30, Gw 50, In 40, B 18

Angriff: keiner; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

»**Zaubern+15:**« *Anziehen* (nur auf seine „Gasteltern“, damit diese ihn gut versorgen), *Blendwerk* (auf sich selbst, um sich besser als Kleinkind auszugeben), *Unsichtbarkeit, Verwirren*

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

Hinter dem Kindestausch stehen zwei Gestalten: der Feenzauberer **Pantau** und seine Komplizin **Ginevra**, eine menschliche Diebin. Um in die obere Kammer zu gelangen, in der Anzò schläft, klettert Ginevra hinauf, während Pantau sie fliegend begleitet. Bei warmem Wetter steht das Fenster offen, sodass die Entführer mühelos eindringen können. Ist es jedoch geschlossen, muss Ginevra es vorsichtig von außen öffnen (**EW: Schleichen**). Der anschließende Austausch gelingt problemlos – sofern sich die Eindringlinge nicht ungeschickt anstellen. Zur Sicherheit belegt Pantau das Kind zusätzlich mit einem Schlafzauber. Der eingetauschte Wechselbalg übernimmt anschließend mit Bravour seine neue Rolle. Pantau und Ginevra verlassen daraufhin mit Anzò durch das Fenster das Haus und tauchen im Gewirr der Gassen unter, wo sie eine Gondel zum Nachtfaltermarkt nehmen. Ist die Kammer unbewacht, werden die Entführer nur bemerkt, wenn ihnen beim *Klettern* oder *Schleichen* ein folgenschwerer Fehler unterläuft. Dennoch bleibt der (Tausch)Raub nicht lange unentdeckt: Udàna sieht regelmäßig nach dem Kind, und zudem werden die Eltern an diesem Abend von einer unerklärlichen Unruhe geplagt.

Pantau (Feenzauberer, Grad 10)

9 LP, 30 AP - OR - St 10, Gw 90, In 80, B 6/36

Angriff: Dolch+11 (1W6+2); Raufen+5 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+18/18

»**Zaubern+18:**« *Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamen*, *Verwirren*, *Windstoß*, *Unsichtbarkeit* für je 1 AP

Zaubern+20: *Lied der Tanzlust, Angst, Blendwerk, Erdfessel, Feuerbienen, Heranholen, Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Nebel schaffen, Nebel wecken, Schlaf, Schmerzen, Schrumpfen, Stimmenwerfen, Tierisches Handeln, Tiersprache, Zähmen*

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der angeborenen Zauberfähigkeiten); 1 Punkt Schicksalsgunst

Ginevra (Spitzmaid, Grad 16)

14 LP, 36 AP - LR - St 50, Gw 80, In 98, Zt 96 - B 24

Angriff: Dolch+12 (1W6–1), Keule+10 (1W6), Kurzschwert+12 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+14 (+16 mit Parierdolch), Resistenz+16/16

Beredsamkeit+10, Etikette+10, Gassenwissen+14, Geschäftssinn+10, Klettern+18, Landeskunde+10 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+10, Schwimmen+15, Stehlen+16, Spurensuche+12, Tarnen+14, Verführen+10, Verhören+14, Verstellen+14, Zauberkunde+10

Besitz: je ein **Talisman+1** gegen Geistes- bzw. Körperzauber

Um Pantau und Ginevra verfolgen zu können, lässt sich an der Hauswand des Hauses der Kindseltern das Zeichen des Nachtfaltermarktes mit einem unausgefüllten Halbkreis (Symbol für den zunehmenden Vollmond (die Nacht der ersten Hälfte der lichten Trideade zur Tage der zweiten Hälfte der lichten Trideade)) entdecken, das dort frisch angebracht wurde. Dies stellt einen direkten Hinweis auf den Nachtfaltermarkt dar. Wenn man einen **EW:Gassenwissen** und **EW:Landeskunde** (Lidralien) erfolgreich anwendet, kann man als „Außenstehender" entsprechende Personenkreise finden, welche den Weg, den Ort und die exakte Zeit des Nachtfaltermarktes kennen und widergeben.

Marktnacht

Die **Besucher** des Marktes – ob von niedrigem oder hohem Stand – bewegen sich zwar unter dem Schutz *Ilantias*, verlassen sich jedoch nicht allein darauf. Die meisten verhüllen ihr Gesicht mit Masken und tragen die geliehenen Kostüme, sei es aus Scham oder aus Furcht, von Bekannten oder Feinden erkannt zu werden, die sich ebenfalls hier aufhalten könnten. Zudem ist nie auszuschließen, dass sich eifrige Diener des Glaubens oder Hexenjäger unter die Menge gemischt haben, um nach belastenden Beweisen zu suchen. Viele betreten den Nachtfaltermarkt lediglich aus Neugier, als Mutprobe, aus Verzweiflung oder aufgrund vergleichsweise harmloser Ausschweifungen. Nicht jeder von ihnen ist ein Anhänger finsterer Mächte – doch entdeckt zu werden, könnte für sie dennoch einen erheblichen Gesichtsverlust bedeuten.

Die Anreise der Besucher erfolgt auf unterschiedlichste Arten. Unter ihnen befinden sich Praktizierende von Hexerei, Zauberei oder dunkler Kunst, die bevorzugt ihre eigenen magischen Fähigkeiten einsetzen. Viele gelangen mit der Gondel zum Ziel. Manche sind in der Lage, sich über große Distanzen hinweg in die Nähe des Marktes zu versetzen, etwa mithilfe eines *Kleinen Steins des Ortswechsels* oder vergleichbarer Artefakte. Andere greifen auf Zauber wie *Beschleunigen* (Siebenmeilenstiefel) oder *Wandeln wie der Wind* zurück. Wer über keine dieser Möglichkeiten verfügt, reist eigenständig an. Allen gemeinsam ist, dass sie an den drei Zugängen – dem Kanal, der Seitengasse und am Parkzugang – kontrolliert werden. Dort werden sie höflich gebeten, eine bereitgestellte Gewandung (*Nachtfalterkostüm*) zu kaufen. Diese Kleidung ist nach dem Übergang direkt hinter dem Vorhang in *Ilantia* zu erwerben. Die Anwesenheit der Portalwächter ist psychologischer Natur und soll die Macht Amanguas in der Welt der Menschen (Lanitia) hervorheben.

Der Markt ist gut besucht, und noch bis etwa eine Stunde nach Mitternacht treffen fortlaufend weitere Besucher ein. Suchen die Gefährten gezielt nach einem bestimmten Ort oder nach Personen, hilft ihnen ein **EW:Gassenwissen**, sich im unübersichtlichen Trubel besser zu orientieren. Gelingt der Erfolgswurf, erreichen sie ihr Ziel schneller oder entdecken die gesuchten Personen. Orte, die ein Abenteurer bereits einmal aufgesucht hat, lassen sich zudem mit *Richtungssinn* leichter wiederfinden. Werden die Spielerfiguren voneinander getrennt, verlieren sie sich leicht aus den Augen (pro Runde EW–2:Sehen). Auch hier kann *Gassenwissen* hilfreich sein, um wieder zusammenzufinden. Fehlt diese Fertigkeit, bleibt den Abenteurern nur, aufmerksam Ausschau zu halten (alle zehn Minuten ein EW–1:Wahrnehmung). Eine Verständigung durch Zurufe ist zwar möglich, wird jedoch durch den allgemeinen Lärmpegel des Marktes erschwert (alle zehn Minuten EW–4:Wahrnehmung).

Balda Rinaldi (Barde, Glücksritter Grad 24)

17 LP, 65 AP - TR - St 80, Gw 95, In 90, B 26 - SchB+4, AbB+2, AnB+2

Angriff: Rapier*+15 (1W6+4), Dolch+15 (1W6+3), Wurfmesser+13 (1W6+3), Faustkampf+12 (1W6), Schlagring+12 (1W6+1), Ochsenzunge+16 (2W6), leichte Armbrust+13 (1W6), Parierdolch*+4; Raufen+12 (1W6+1) - Abwehr+17 (+21 mit Parierdolch), Resistenz*+21/22

Gute Reflexe+12 – Akrobatik+10, Anführen+10, Balancieren+14, Beidhändiger Kampf+15, Beredsamkeit+13, Betäuben+12, Beschatten+10, Erste Hilfe+12, Etikette+15, Fechten+14, Gassenwissen+14, Gaukeln+8, Geländelauf+13, Geschäftssinn+12, Glücksspiel+14, Klettern+15, Landeskunde+14 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+10, Menschenkenntnis+10, Musizieren+11 (Gitarre), Musizieren+11 (Laute), Musizieren+7 (Komponieren), Musizieren+10 (Singen), Reiten+15, Schleichen+10, Schwimmen+15, Spurensuche+10, Tarnen+10, Verführen+15, Verhören+14, Verstellen+17, Wahrnehmung+8, Zauberkunde+8

Zaubern+17: *Der frohlockende Gesang, Die anfeuernde Ballade, Die stählende Ballade, Lied der Feier, Lied der Tapferkeit, Lied des Fesselns, Lied des Spottes, Loblied*

Bes.: Rapier* (+1/+1), Parierdolch*(+1), Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+4**.**

Der Nachtfaltermarkt kennt keine Gesetze im herkömmlichen Sinne – doch er folgt einer eigenen, unerbittlichen Ordnung. Alles ist erlaubt, solange es den Markt nicht destabilisiert. Täuschung, Betrug, Gewalt und dunkle Geschäfte gehören zum Alltag, einzelne Konflikte werden ignoriert, und auch exzessives Verhalten wird geduldet. Die Dunkle Fey kümmert es nicht, wenn es zu vereinzeltem Blutvergießen kommt oder jemand mit einem Messer im Rücken endet.

Klare Grenzen bestehen jedoch dort, wo die Existenz oder Ordnung des Marktes bedroht wird. Nicht geduldet werden die Zerstörung des Marktes, wahlloses Töten oder Angriffe auf die Ordnung *Ilantias*. Wer diese Grenze überschreitet, zieht

unweigerlich die Aufmerksamkeit der Dunklen Fey auf sich. In solchen Fällen bleibt sie keineswegs untätig. Amangua verpflichtet regelmäßig mächtige Naturgeister (z. B. **Mireia** (30), der **Spielmann** (45), **Banditor** (46) oder die **Schattenjunfer** (71)) oder den Menschen **Balda Rinaldi** (73), die als **Jäger des Marktes** gegen Störer vorgehen. Ihre Jäger greifen schnell, gezielt und ohne Warnung ein. Als Gegenleistung erhalten diese Wesen von der Dunklen Fey genau das, wonach sie verlangen. Zudem steht es ihnen frei, überwältigte Unruhestifter mitzunehmen und nach eigenem Ermessen mit ihnen zu verfahren. Kommt es zu einem groß angelegten Angriff auf den Markt, ergreift die Mehrheit der Besucher rasch die Flucht, um nicht enttarnt oder festgesetzt zu werden.

Spielhinweis: Die hinter den Namen der Nichtspielerfiguren angegebenen Zahlen beziehen sich weder auf deren Alter noch auf Einträge in der Stadtbeschreibung. Sie verweisen vielmehr auf die Nummern ihrer jeweiligen Hintergrundtexte. Zu allen entsprechend gekennzeichneten Personen findet sich unter der angegebenen Nummer eine ausführlichere Beschreibung mit zusätzlichen Informationen für die Spielleitung.

Annäherung

Schon auf dem Weg zum Nachtfaltermarkt nehmen die Spielerfiguren in der Dunkelheit unweigerlich andere Besucher wahr. Vermummte Gestalten in langen Mänteln bewegen sich durch die Nacht, ihre Gesichter verborgen hinter Schleiern, Schals, Masken oder dichten Bärten. Viele haben zusätzlich weite Umhänge übergeworfen. Trotz aller Verhüllung ist meist erkennbar, dass es sich um Menschen handelt, auch wenn sich Männer und Frauen kaum unterscheiden lassen. Manche Gruppen werden von Naturgeistern angeführt, die sich in menschliche Gewänder gehüllt haben. Überall flackern Lichter auf, die sich dem Markt nähern oder scheinbar ziellos durch die Luft treiben. Es sind Hunderte von Irrlichtern, die ebenfalls zum Nachtfaltermarkt streben. Zwischen ihnen und der Dunklen Fey besteht eine Übereinkunft: Ein Teil dieser Lichter weist den Besuchern den Weg und geleitet sie sicher ans Ziel, während andere dazu bestimmt sind, mögliche Angreifer zu täuschen, sie zu verwirren und in die Irre zu führen.

Schließlich wird der Markt schon aus einiger Entfernung sichtbar und hörbar. Wie ein geheimnisvoll erleuchteter Stadtpalast mit angrenzenden Park hebt er sich aus einem von Schatten verschlungenen Stadtviertel hervor. Von dort dringen – merkwürdig gedimmt – Gelächter, schrille Rufe und das Spiel von Trommeln, Fiedeln und Flöten an die Ohren der Abenteurer.

Eingang

Die Zugänge zum Nachtfaltermarkt finden sich zur Kanalseite und zur Gasse *(Wassergeschoss)* hin als auch durch einen Torbogen, welcher den zum Palast zugehörigen Park von einer weiteren Gasse anbindet. Die Gäste können somit per Gondel oder zu Fuß das Marktgeschehen erreichen. Vor den Zugängen, die als *Wasser-* beziehungsweise *Landportal* bezeichnet werden,



Das kann doch mal passieren

Missgeschicke und Unglücksfälle passieren – das gehört nun einmal dazu. Auf dem Nachtfaltermarkt jedoch hat all dies Methode. Während zu Beginn des Marktes Missgeschicke noch auf die natürlichen Handlungen der Spielerfiguren zurückgehen, steigt ihre Häufigkeit, je weiter der Markt fortschreitet. Spieltechnisch ist dies – ähnlich wie beim Zauberspruch *Verfluchen* – mit einem **PW+25:Willenskraft** beziehungsweise mit einem Malus von **–4** auf die jeweilige Fertigkeit zu handhaben. *Woran liegt das?* Spätestens beim Besuch der Schattenjungfer (71) und ihrer Art der Bezahlung wird dies deutlich: **Alles hat seinen Preis.** Die Spielerfiguren werden selbst zum Objekt der Begleichung von Dienstleistungen, die andere Kunden bei der Schattenjungfer in Anspruch genommen haben. Die Täter leisten ihre „Zahlung" dramaturgisch im Sinne der Spielleitung – meist so, dass es wie ein bloßes Missgeschick erscheint. Entsprechend sollte dies stets an die jeweilige Situation angepasst werden. Werden die Täter (also jene Personenkreise, welche im Verlauf des Abenteuers die Person der „Schattenjungfer" aufsuchen und als Gegenleistung für ihre Dienste bösartige „Streiche" an willkürlich ausgewählte Gäste des Marktes ausüben) gestellt und zur Rede gebracht, geben sie offen zu, dass es sich um eine Form der Bezahlung für die Dienste der Schattenjungfer handelt (siehe *Alles liegt in deiner Hand – mein Schatz*). Dabei sehen sie sich moralisch im Recht und empfinden keinerlei Schuld für ihr Handeln. Dies kann mit einem erfolgreichen **EW:Menschenkenntnis** oder **EW:Zauberkunde** erkannt werden. Eine besondere Note erhält das Geschehen durch die allgemeine moralische Verworfenheit des Nachtfaltermarktes, auf dem derartige Handlungen zum erwartbaren Verhalten gehören. Welche weiteren Situationen sich im Umgang mit ertappten Tätern ergeben, hängt von der Dynamik des Spielgeschehens und den Intentionen der Spielleitung ab. Nicht zu vergessen ist, dass die Spielerfiguren nach dem Besuch der Schattenjungfer bald selbst in die Rolle der Täter geraten können.



haben sich verhüllte Gestalten versammelt, die um Einlass bitten. Einer der Torflügel steht offen, sodass die Besucher nacheinander eintreten können. Wer sich weigert, sein Kaltes Eisen abzugeben, wird von den Schwellenhütern abgewiesen. Ehe die Marktgäste den eigentlichen Nachtfaltermarkt betreten dürfen, müssen sie einen der Zugänge passieren: entweder durch eine der Eingangshalle des Stadtpalastes oder das verwunschene Torportal zum Park. Im Stadtpalast führt jeder Weg durch eine hohe, von Säulen gesäumte Halle, deren Boden das Licht zahlloser Kerzen widerspiegelt. Der Durchgang stellt den körperlichen Übergang von Lanitia und *Ilantia* – und umgekehrt – dar.

Hinter den Durchgängen stehen Naturgeister, gehüllt in menschliche Gewänder, die den Besuchern Nachtfalterkostüme samt passender Accessoires zum Kauf anbieten. Gegen einen angemessenen Preis von zehn Goldstücken kann ein Kostüm nach Wahl gekauft werden. Das Tragen eines solchen Nachtfalterkostüms beeinflusst zudem den Umgang mit den Naturgeistern: In prächtiger Verkleidung genießen die Gäste deren Gunst und erhalten bei Interaktionen einen Bonus von **+4**. Wer jedoch in schäbigen Gewändern erscheint oder gänzlich unverkleidet bleibt, muss mit Missgunst rechnen (siehe *Das kann doch mal passieren*) und wird überdies auffallend häufig zum Ziel arglistiger Streiche der Naturgeister während des gesamten Festes. Darüber hinaus verhindert das Tragen der erworbenen Nachtfalterkostümierungen, dass auf dem Markt gekaufte Gegenstände ihre Wirkung verlieren, wenn man *Ilantia* verlässt und nach Lanitia zurückkehrt.

Abanzzi-Schwellenhüter (Spitzbube, Mensch Grad 11)

14 LP, 30 AP - TR - St 90, Gw 65, In 60, B 26 - SchB+2, AnB+1

Angriff: Dolch+10 (1W6+1), Ochsenzunge+11 (2W6–2), Keule+10 (1W6+1), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit Parierdolch), Resistenz+13/13

Gassenwissen+11, Geländelauf+15, Menschenkenntnis+8, Stehlen+16, Verführen+8, Verstellen+8, Wahrnehmung+6

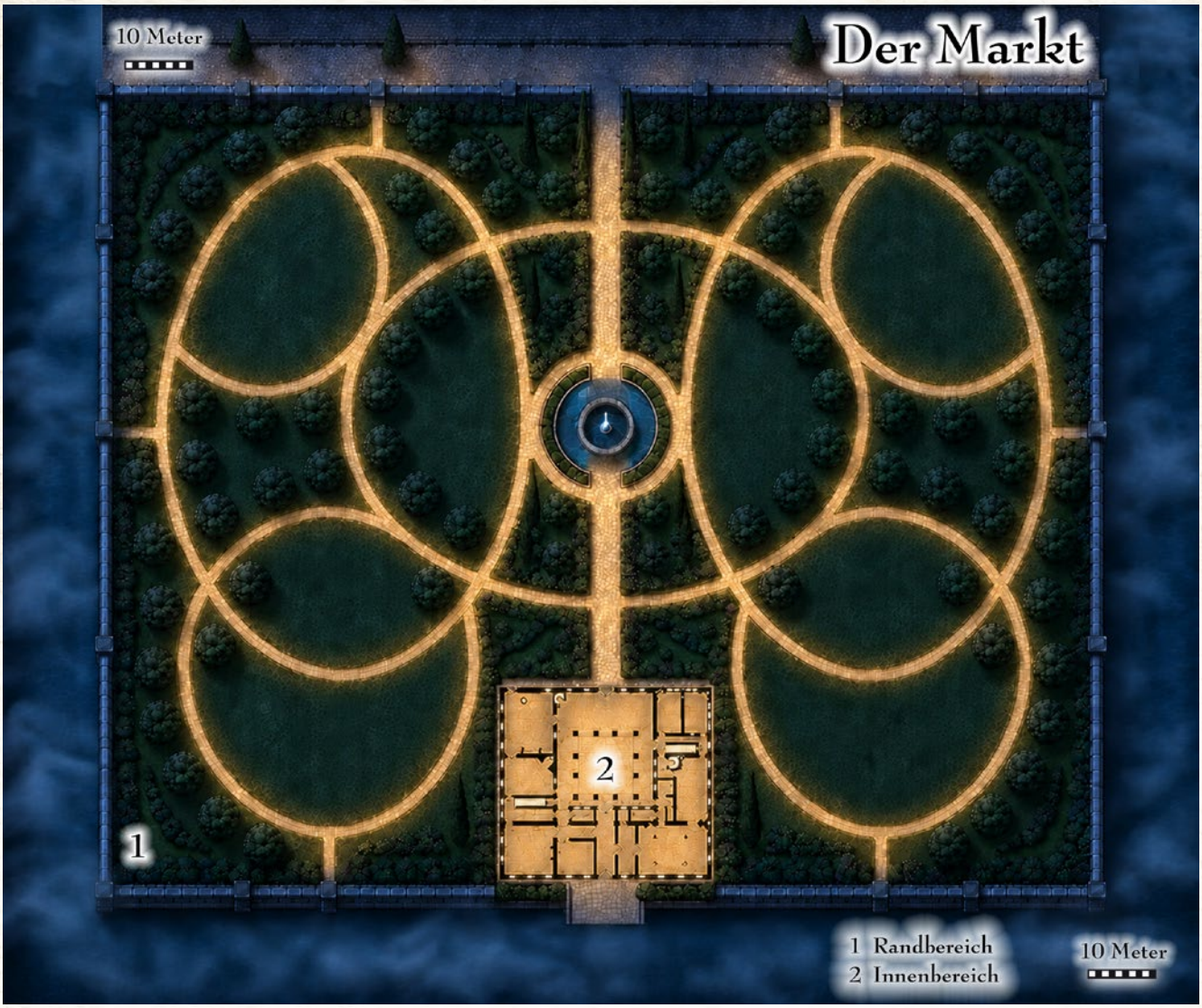
Satyr-Schwellenhüter (Naturgeist, Grad 10)

19 LP, 33 AP - OR - St 60, Gw 80, In 60, B 24

Angriff: Keule+11, Horn+8 (1W6–1), Speer+10 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14, Resistenz+17/17 – *Raserei*

Gassenwissen+9, Geländelauf+20, Menschenkunde+8, Musizieren+12 (Flöte), Orakelkunst+8, Pflanzenkunde+16, Trinken+12, Verführen+14, Verstellen+8

Zaubern+15: *Lied der Lockung, Lied des Grauens, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied des Vergessens*



Bes.: *spurtstark; Gegenzaubern+20,* empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1 Punkt Schicksalsgunst

Die Schwellenhüter prüfen nicht, wer die Besucher sind, sondern nur, ob sie die Regeln des Marktes akzeptieren. Gleichwohl ist der Zugang zum eigentlichen Marktfest klar begrenzt: Es kann ausschließlich über das Wasser, das Landportal oder den Parkdurchgang betreten werden. Denn der Markt selbst liegt, im eigentlichen Sinne, bereits in *Ilantia* und nicht mehr in Lanitia.

Der Nachtfaltermarkt

Es obliegt der Spielleitung, Ausdehnung und Verteilung der Begegnungen festzulegen sowie gegebenenfalls einen Lageplan oder eine entsprechende Skizze anzufertigen. Hierzu kann der in dieser Publikation enthaltene Plan eines größeren Stadtpalastes herangezogen oder alternativ eine passende Örtlichkeit frei gestaltet werden. Entscheidend ist, dass der Nachtfaltermarkt in *Ilantia* – der düsteren Spiegelstadt – angesiedelt ist und den Gegebenheiten der *Anderswelt* entsprechend ausgestaltet wird. Die meisten Marktbegegnungen sind dabei nicht ortsgebunden, sondern beweglich und können nach Belieben an unterschiedlichen Stellen auftreten – mal hier, mal dort.

Zur besseren Orientierung wird der Nachtfaltermarkt in **zwei Bereiche** unterteilt. Nach dem Betreten gelangen die Spielerfiguren zunächst in den Randbereich (Palastpark) sowie in den Innenbereich, das gesamte Wassergeschoss des Stadtpalastes. Wie bereits eingangs erwähnt, können die beiden oberen Geschosse – regulär – nicht betreten werden, da die zugehörigen Treppen eingestürzt sind. Selbst wenn es gelingen sollte, diese Ebenen zu erreichen, durchquert man lediglich staubige, schimmlige Räume ohne spielerische Relevanz. Der einzige mögliche Nutzen bestünde darin, das Marktgeschehen von oben zu beobachten.

Vom Spielablauf her ist das Abenteuer in **drei Teile** gegliedert. Im **ersten Teil** erhalten die Spielerfiguren eine persönliche

Motivation – etwa eine Kindesentführung, eine Einladung oder eigene Nachforschungen –, die sie zum Nachtfaltermarkt führt. Haben sie diesen gefunden, können sie ihn erkunden und erste Eindrücke sammeln. Im **zweiten Teil** betreten die Spielerfiguren die festen Begegnungsorte, lernen unterschiedliche Protagonisten kennen und tauchen zunehmend in die Verkommenheit und Düsternis des Marktes ein. Im **dritten** und letzten **Teil** gewinnt der Aufenthalt an Dramatik. Nichtspielerfiguren treten aktiv mit den Spielerfiguren in Interaktion – und umgekehrt. Den Höhepunkt bildet die Versteigerung der entführten Kinder sowie die Entscheidung, den Nachtfaltermarkt entweder unerkannt oder offen erkannt zu verlassen.

Die Spielbarkeit des Nachtfaltermarktes erfolgt über bewegliche und feste Begegnungen. Diese sind entweder an spezifische Örtlichkeiten – etwa den Eingang, den Park oder das Wassergeschoss – gebunden oder können flexibel verschiedenen Bereichen zugeordnet werden. Zu den **beweglichen Begegnungen** gehören hingegen: *Marktschreier*, *Die guten Gaben*, *Dass dich der Schalk ereile*, *Der kleine Wunderladen*, *Ein harmonisches Spektakulum*, *Lecker und fein soll es sein, Interaktionen mit Nichtspielerfiguren* und *Mit der Dunklen Fey allein*. Zu den **festen Begegnungen** zählen: *Heldenhafte Begrüßung*, *Sing mir ein Zirkuslied*, *Schönsein mal anders*, *Alles liegt in deiner Hand – mein Schatz*, *Zeitreiter*, *Ein kindliches Vergnügen* sowie *Und der Preis geht an ….*

Bewegliche Begegnungen

Marktschreier

Der Nachtfaltermarkt ist vor allem ein Ort des Handels, an dem selbst die verborgensten Wünsche Erfüllung finden können. Hier erwirbt die Stiefmutter jene Mittelchen, mit denen sie sich der ungeliebten Kinder aus der ersten Ehe ihres Gatten entledigt; hier lassen sich Geheimnisse erstehen, die das Leben der Mitmenschen vergiften oder gar vernichten können; und hier werden die geächteten Früchte Schwarzer Magie feilgeboten – sofern man bereit ist, den entsprechenden Preis zu entrichten. Unmittelbar hinter dem Eingang halten sich die Marktschreier auf: Naturgeister, in schillernde Mottengewänder gekleidet, die neu eintreffende Besucher mit schrillen und bisweilen kreischenden Stimmen auf die mannigfaltigen Angebote aufmerksam machen. Ihre Rufe dienen den Spielerfiguren zugleich als erste Orientierung innerhalb des Marktes. Mit von Irrlichtern erhellten Laternen und kleinen Handfähnchen weisen die Naturgeister den Weg zu den verschiedenen Attraktionen und locken die Gäste tiefer hinein in das geschäftige Treiben des Nachtfaltermarktes.

„Die guten Gaben“

Der Gebrauch von Giften ist in den Küstenstaaten verpönt, die Lagunenstadt Lanitia bildet da keine Ausnahme. Der Nachtfaltermarkt ist daher der richtige Ort, um mit Giftmischerinnen und Giftmischern ungezwungen ins Geschäft zu kommen.

Die **Strega Nona** (Schwarze Hexe Grad 12 – Verkleidung (*Blendwerk*) als freundliche Großmutter mit roten Knuddelbäckchen und weißem Kopftuch – In+, Zt+, Au–, VS=30/95 – Zaubersprüche: *Böser Blick, Pestklaue, Schlangenbiss, Sumpfboden, Verbotenes Wort*, *Verlangsamen* – Töpfchen mit 3 Anwendungen *Flugsalbe*) bietet an ihrem Tischchen ihre selbstgebrauten Gifte aus Sumpfpflanzen an. Die meisten sind eher harmlos, taugen aber dazu, jemandem ein schönes Unwohlsein zu bereiten (Virulenz –10, 1W6 Stunden, Übelkeit: –4 auf EW und WW, Preis: 5–10 GS). Ihre Spezialität ist ihr Sud aus *Schleimigem Meeresspargel*, dessen Wirkung ganz dem Sumpffieber gleicht (Virulenz +10, 7 Tage und länger, Preis: 30 GS).

Die als Wespenfalter verkleidete Magierin **Elinda Zarra** hat einen Bauchladen voller Gifte. Ihr stärkstes Mittel ist das *Ea mirabla*. Sie verkauft eine Phiole davon für 100 Goldstücke. Belinda hat auch eine *Diebeshand*, für die sie 400 Goldstücke haben will.

Der in einem Totenkopffaltergewand gekleidete **Alvese** (Priester Grad 4 – Gs+, In+, VS=31/90 – Zaubersprüche: *Angst, Hauch der Verwesung, Heranholen, Verlangsame*n) war ein Priester des Sabors, bevor er aus der Priesterschaft der Dius Valiande ausgeschlossen wurde, da er immer wieder die Regeln seines Standes nicht einhielt. Der unwürdige Priester ist ein Mann von tiefgreifender moralischer Verkommenheit, dem kaum noch ein Verbrechen fremd ist. Er hält sich mit Raub und Bettelei über Wasser; vor allem auch mit seinem Wissen über Verwesungsgifte, die er als die *„Geheimnisse der Friedhofsgrüfte“* feilbietet: einen stinkenden Sirup zum Vergiften von Messern oder Speere (kann Wundstarrkrampf verursachen, Preis: 5 GS), einen klebrigen Saft zum Bestreichen von Früchten oder Fleisch (Virulenz +20, 1W3 Stunden, 2W6 LP & AP, Preis: 20 GS) oder pulverisierte Pestlunge (Atemgift Virulenz+30, 4W6 Stunden, 4W6 LP & AP, Preis: 30 GS), mit der man beispielsweise *„das Fell eines Streichelkätzchens oder einen Blumenstrauß einstäuben kann*“.

Smida Càlbo (Thaumaturgin Grad 12 – Verkleidung (*Salbe der Gesichtswandlung*) als andere Person in der Kostümierung als Tigerfalter – In+, Au++, pA++, VS=20/90) ist die ungekrönte Königin der Gifte in Lanitia. Sie verkauft ausnahmslos sehr starke Gifte sowie deren Gegengifte: *Würgbaumsamen* (Virulenz+50, 1W6 Stunden, +2 auf *Sehen, Riechen* – Zuckungen – Krampfanfälle und Atemnot (4W6 LP & AP), Preis: 70 GS), *Ruhesanftwasser* (Virulenz+50, 3W10 min, Müdigkeit – Schlaf – Scheintod (1W6+1 Tage), Preis: 100 GS) und *Mondschattengeist* (Virulenz+50, 1W5 Stunden, Heiterkeit – Bewegungsdrang –

Wahnsinns- und Wutanfälle – *Sehen–4* – Durst – Lähmung (4W6 LP & AP), Preis: 130 GS). Außerdem bietet sie auch ihr besonderes Gegengift gegen die Wirkung des Schlaraffenobsts feil: *Großer Brechling* (Virulenz+10, 1W3 Stunden, Übelkeit und Erbrechen (2W6 AP), Preis: 20 GS).

Dank ihrer *Salbe der Gesichtswandlung* ist Smida imstande, das genaue Antlitz einer anderen Person anzunehmen – womöglich sogar das eines Menschen, den die Spielerfiguren kennen oder noch kennenlernen werden. In ihrer wahren Gestalt ist Smida groß, schlank und von dunklem Haar; ihre Augen sind ebenso dunkel wie ihr Blick, und von eigentümlicher Schönheit. Um ihren Hals trägt sie eine lebende Schlange, die sich träge um ihre Schultern windet.

„Dass dich der Schalk ereile!"

Der geprügelte Lehrling wünscht dem älteren Gesellen ein Unglück, die Magd ersehnt für die harte Hausherrin nichts als Pech, und der Unterlegene sinnt darauf, den Sieger mit Schimpf und Schande zu überziehen. Solche Wünsche sind meist harmlos. Doch wenn die Schwachen die Erfüllung ihres Grolls nicht länger dem Schicksal überlassen, sondern selbst danach greifen, können sie auf dem Nachtfaltermarkt die Macht zur Verwünschung erwerben.

Die Geschwister **Rerco Malaru** (Schwarzer Hexer Grad 20 – Verkleidung: Nachtfaltermaske, graue Haare (*Färbersalz*), schwarze Kleider und schwarze Handschuhe – Zt++, VS=20/80 – Zaubersprüche: *Bannen von Götterwerk, Böser Blick, Dämonenfeuer, Verbotenes Wort*) und **Naja** (Schwarze Hexe Grad 12 – Verkleidung: kupferfarbige Nachtfaltermaske, silberne Haare (*Färbersalz*), graue Kleider und graue Handschuhe – In+, VS=30/70 – Zaubersprüche: *Fesselbann, Verdorren, Verfluchen, Verwirren*) sind Hexer, die freischaffend und im Schatten des Konvents im mittleren Bereich der Küstenstaaten ihr Auskommen finden. Ihre Angebote sind ofenfrisches **Brötchen** und **Gebäckstücke** (25 GS), nach deren Verzehr das Opfer unter einem Fluch leidet (WW:Resistenz gegen Körpermagie). Das Opfer fährt in der Nacht immer wieder aus dem Schlaf, gepeinigt von quälenden Schmerzen, als würden unzählige Ratten an seinem ganzen Körper nagen. An erholsamen Schlaf ist nicht mehr zu denken.

Eine stärkere Verfluchung ist der **Hexenschuss** (40 GS), den die Hexenbrüder als Ölpaste verkaufen. Eine esslöffelgroße Menge der Paste wird in einen handtellergroßen Stofffetzen eingerieben, der von einem Gewand des Opfers stammt oder von einer Decke, auf der es gelegen hat. Anschließend wird der Stoff zu einer kleinen Kugel geknetet und mit einer Nadel durchbohrt, die aus dem Knochen einer verstorbenen Hexe geschnitzt wurde. Scheitert der WW:Resistenz gegen Körpermagie, verliert das Opfer sofort 3W6 Ausdauerpunkte und wird von heftigen Schmerzen heimgesucht, die bis zum nächsten Sonnenaufgang anhalten. Während dieser Zeit ist es handlungsunfähig und wehrlos. Selbst einfache Bewegungen fallen schwer; das Opfer vermag sich nur mit großer Mühe und höchstens einem Viertel seiner normalen Geschwindigkeit fortzubewegen. Rerco und Naja bieten bis zu 40 Anwendungen der Hexenschuss-Paste zum Verkauf an. Die Knochennadel kann mehrfach verwendet werden, doch für jede Anwendung ist ein neuer Stofffetzen erforderlich.

Flackerlicht (Irrlichtschamane, Grad 16) – Vom Erscheinen her wie eine Fee, nur düsterer aussehend und von einem bläulich, violetten Licht umgeben – In+, VS=31/80 – Zaubersprüche: *Angst, Baum, Elfenfeuer, Rufen der Meute, Tiergestalt* (Krähe)*, Wandeln wie der Wind, Wundersame Tarnung*) ist ein im Dienste der Dunklen Fey stehender Irrlichtschamane, der Geschäfte aller Art annimmt. Er schreckt auch vor Mordtaten nicht zurück und beherrscht einen Druidenzauber, mit dem er die Geister qualvoll getöteter Katzen auf ein träumendes Opfer hetzen kann. Das Opfer leidet unter diesen Angstträumen und kann im schlimmsten Fall durch sie wahnsinnig werden oder sterben. Flackerlicht benötigt drei Haare des Opfers und verspricht Erfolg innerhalb eines Jahres (er muss den Zauber innerhalb der Reichweite des Opfers wirken). Der Preis ist Verhandlungssache und richtet sich danach, wie viel Schaden das Opfer nehmen soll.

Schnapperin und **Frischfang** (Feenzaubererinnen, Grad 9) – sind zwei weibliche Feen mit ansehnlichen Äußeren, die sich auf das Fangen, Verkaufen und Verwerten von anderen Feen und kleineren Naturgeistern spezialisiert haben. Ihr Wirken wird von der Dunklen Fey geduldet und gefördert. Die beiden handeln mit **Feenstaub**, den sie in Beutelchen zu 10 Goldstücken verkaufen. Das Pulver wirkt, wenn es gegen ein Wesen, eingesetzt wird, so wie der Zauber *Hexenstreich*. In einem Kampf oder gegen sich wehrende Wesen gelten für das Pulver dieselben Regeln wie für das Aufbringen von Zaubersalzen. Feenstaub wird aus unglücklichen Feen gemacht, welche Schnapper und Frischfang fangen konnten.

„Der kleine Wunderladen"

Die Anziehungskraft des Nachtfaltermarktes auf zwielichtiges Gesindel ebenso wie auf rechtschaffene Leute gründet vor allem darin, dass er als Umschlagplatz für schwer veräußerliches Zauberwerk dient. Hier lässt sich, fern der wachsamen und oft lästigen Augen der Magiergilden, mit verbotenen, gefährlichen oder auf andere Weise kostspieligen Artefakten handeln. Doch auch die Magiergilden selbst entsenden ihre Beobachter. Diese sollen in Erfahrung bringen, ob verschollene, geraubte oder neuartige geheime Artefakte auf dem Nachtfaltermarkt auftauchen.

Die Spielleitung kann eine eigene Liste von Zauberwerk vorbereiten, das die Abenteurer auf dem Nachtfaltermarkt erwer-

ben können. Um den geforderten Preis zu bestimmen, wird ein Wurf auf W% durchgeführt. Liegt das Ergebnis zwischen 15–70, entspricht der verlangte Preis dem üblichen Marktwert (vgl. *Das Arkanum*, S. 204–205). In diesem Fall kann wie gewohnt mit der Fertigkeit *Geschäftssinn* um einen günstigeren Preis gefeilscht werden. Bei einem Ergebnis zwischen 71–95 wird die Ware zu einem deutlich reduzierten Preis angeboten, der etwa der Hälfte des Normalwerts entspricht. Fällt der Wurf besonders hoch aus (96–100), ist die Ware außergewöhnlich günstig zu erwerben und kostet lediglich 10 % des üblichen Preises. In solchen Fällen ist der Händler meist dringend auf Geld angewiesen oder bestrebt, die Ware rasch loszuwerden. Liegt das Ergebnis hingegen unter 15, fordert der Händler den doppelten Normalpreis.

Beispielliste:

- Liebestrunk (200 GS)
- Trunk Macht über Menschen (300 GS)
- Trunk der Verwandlung (500 GS)
- Schutzamulett gegen arkanes Spüren (ABW **10** – 100 GS)
- Stein des schnellen Feuers (ABW **9** – 600 GS)
- Armreif der Hingabe (ABW **20** – 500 GS)
- Hemd des Nessos (300 GS)
- Elfenmantel/Elfenstiefel (200 GS)
- Springwurz (ABW **7** – 1.000 GS)
- Stab des Verdorrens (ABW **5** – 2.000 GS)
- Horn der Jägerin (ABW **10** – 1.000 GS)
- Verfluchte Kettenrüstung+2 (1.000 GS)

Eine Frau oder ein Mann, deren Antlitz bis auf die Augen hinter einer Maske aus dichtem Nebel verborgen liegt und die ihren Namen nicht preisgeben, treten an die Spielerfiguren heran. Sie bieten eine Waffe als Geschenk dar – ein angebliches Vermächtnis, bestimmt von einem unbekannt bleiben wollenden Freund oder Gönner. Mit bedächtigen Worten schildern sie die Gabe als Zeichen besonderer Gunst oder als lange bestimmtes Erbstück. Dass die Waffe jedoch mit einem **Fluch** belegt ist **(–2/–1)**, verschweigen sie wohlweislich.

Sagàsta (Spitzbube Grad 20 – Verkleidung: als alter Mann – Gs+, In+, VS=31/90 – *Geschäftssinn+13*) bietet neben anderem Zauberwerk (siehe oben) eine **Ochsenzunge** (ABW **3** – 600 GS) an, mit dem Geisterwesen, die sonst nur mit magischen Waffen bekämpft werden können, mit*(+0/+0) verletzt werden können. Nach jedem Treffer gegen ein Geisterwesen, entscheidet ein PW:ABW, ob es seine besondere Wirkung verliert und zu einem normalen Ochsenzunge wird.

Nereà, eine Abanzzi der Pantanal-Sippe (Graue Hexe Grad 25 – Verkleidung: (*Verwandlung*) als menschenartiges Katzenwesen – Gw+, Zt+, pA+, VS=10/80 – *Geschäftssinn+10* – Zaubersprüche: *Angst, Böser Blick, Verschmutzen, Verwandlung, Verwirren, Wahnsinn*) handelt mit großen Mengen von Zaubermaterialien zur Hälfte des üblichen Preises. Sie hat Fässer mit eingelegten Totenaugen (*Zauberauge*), Papageienzungen (*Zauberstimme*), Pestkrötenklauen (*Pestklaue*), Drachenzungenstücken (*Feuermeisterschaft*); Säcke mit Blütenstaub vom blauen Mohn (*Erscheinungen*), Korallen (*Feuerlanze*), Basiliskenschuppen (*Lähmung*), Phosphorkreide (*Versetzen*), Springwurzspänen (*Zauberschlüssel*), Sargsplitter und Knochenmehl (*Geisterwand, Todesblitz, Todeshaut*); Flaschen mit Phyllokaktus (*Verzweiflung*), Tierspeichel (*Vertieren*), Tierblut (*Tierisches Handeln*), Schlangengift (*Schlangenbiss*), Schweiß von Alp träumenden (*Namenloses Grauen*), Sternenstaub (*Funkenregen*).

Leonardo und **Finca** (Assassinen Grad 19 – Verkleidung: schwarze Röcke, Schnürmieder, armlange Handschuhe, Nachtfalterdmasken – Gs ++, Gw ++, VS=20/90 – *Ochsenzunge+2*, Parierdolch*(+1)), welche Waffen wie Garotte, Netz, Wurfpfeile, Wurfscheiben, Wurfsterne und Blasrohre feilbieten. Ihre Spezialität sind aber schmale Dolche (Stilette), die +1 auf EW:Meucheln verleihen, und Dolche mit dünner Klinge, die bei einem schweren Treffer, der mindestens 2 Punkte Schaden verursacht, leicht abbricht und im Körper des Getroffenen stecken bleibt (1W6: die Klinge bricht ab, wenn das Ergebnis mindestens so groß ist wie der angerichtete schwere Schaden). Wenn die abgebrochene Klinge mit Gift bestrichen war, erhöht sich die Virulenz, das benutzte Gift zu überstehen, um +10.

„Ein harmonisches Spektakulum“

Der Nachtfaltermarkt ist erfüllt von lautstarken Stimmen, schrillem Gelächter und einer ausgelassenen Mischung aus Tanz- und Spottmusik.

Eine Kapelle aus Naturgeistern spielt auf: Trompeten klingen hell und durchdringend, die Violinen greifen die Melodien auf, während die Gitarren für einen tiefen, tragenden Klang sorgen. Zusammen ergibt das eine Musik, die sofort ins Ohr geht – lebendig, mitreißend und ein wenig wild. Sobald sie erklingt, bleiben die vermummten und verkleideten Besucher nicht lange still. Sie beginnen sich im Rhythmus zu wiegen, drehen sich im Kreis, lachen und lassen sich einfach treiben. Es kommt leicht vor, dass eine Spielerfigur plötzlich von einem Tänzer am Arm gepackt und kurzerhand mit in den ausgelassenen Reigen gezogen wird. Die Musik wird dabei immer lauter, bis Gespräche kaum noch möglich sind und Worte im Klang untergehen. Die Naturgeister selbst spielen unbeirrt weiter, ganz in ihrem Element – spürbar erfahren und mit einer Leichtigkeit, die ebenso beeindruckt wie ansteckend wirkt.

Der Bänkelsänger **Piero Baigorry** (Barde, Grad 13 – Verkleidung: lange Haare, übergroßer Hut, schwarzer Umhang, klassische Gesichtsmaske mit markanter Kinnpartie (Maske) sowie ein angeklebter Spitzbart – St +, In +, pA +, VS = 25/75 – Zauberlieder: *Das Lied des Fesselns*, *Das Loblied*, *Das Lied der Tanzlust*, *Das Lied des Spottes*) singt Spottlieder über die Mächti-

gen der Stadt Lanitia. Dabei bekommt jeder von ihnen sein Fett weg, womit er großen Beifall erntet. Auch die Spielerfiguren, die ihm zuhören und ihren WW:Resistenz gegen sein *Lied des Spottes* erfolglos ablegen, stimmen in den Beifall ein und sehen in den Mächtigen nur noch lächerliche Popanze, die lediglich ihr eigenes Wohl, nicht aber das des einfachen Volkes im Sinn haben.

„Lecker und fein soll es sein"

Auch für das leibliche Wohl der Gäste ist reichlich gesorgt. Nicht wenige Feinschmecker finden sich eigens wegen der Delikatessen ein, die es nur auf dem Nachtfaltermarkt zu kosten gibt.

Die weiblichen Naturgeister – Dryaden mit den Namen **Avelora**, **Chinchin**, **Lysara** und **Viridiana** – schreiten über den Markt und tragen vergoldete und versilberte Platten, auf denen sich verlockende Berge von Obst türmen: pralle Trauben, süße Äpfel, weiche Birnen, knallrote Kirschen und saftige Erdbeeren. Ihre Gewänder schmiegen sich an ihre Gestalten, während samtene Nachtfaltermasken ihre Gesichter zieren. Die dargebotenen Früchte wirken beinahe überirdisch – gereift an den Schlaraffenbäumen in den verborgenen Gärten der Dunklen Fey.

Die beiden Satyrschenken **Einschank** und **Freischenk** ziehen mit großen Korbflaschen über den Markt und bieten den Gästen süßen „Marktwein" an. Die Flaschen sind gefüllt mit dem vergorenen Saft verschiedenster Schlaraffenfrüchte (2 Alkoholpunkte pro Gläschen). Der Genuss dieser Fruchtweine ist nicht gefährlich, vermag jedoch mitunter die eine oder andere ungewöhnliche Wirkung hervorzurufen:

01–10: keine Wirkung.

11–20: Der Trinker erlebt für 10 Minuten Halluzinationen: Pilze schießen aus dem Boden, platzen auf und entlassen Schwärme schwarzer, schlangenartiger Kreaturen (Spinnen, Mäuse, Käfer, Würmer …), die sich ergießen (vergleichbar mit *Verwirren+15*).

21–30: Für 10 Minuten verändert sich die Stimme stark und klingt völlig verfremdet (z. B. männlich statt weiblich oder umgekehrt).

31–40: Das Bewusstsein wird so stark geschärft, dass sich der Trinker alles, was er in den nächsten 10 Minuten sieht, später vollständig merken kann (wie *Einprägen+8*).

41–50: Das Bewusstsein ist derart geschärft, dass der Trinker in den nächsten 10 Minuten andere Personen mühelos einschätzen kann (wie *Menschenkenntnis+16*).

51–60: Das Gehör wird für 10 Minuten übernatürlich empfindlich (*Hören+6*).

61–70: Der Geruchssinn wird für 10 Minuten übernatürlich empfindlich (*Riechen+6*).

71–80: Der Geschmackssinn wird für 10 Minuten übernatürlich empfindlich (*Riechen+6*).

81–89: Der Tastsinn in den Fingern wird für 10 Minuten übernatürlich empfindlich (*Tasten+6*).

91–00: Das Sehvermögen wird für 10 Minuten übernatürlich empfindlich (*Sehen+6*).

An einem der Stände bieten die hünenhafte Metzgerin **Blutkappe** und ihr menschlicher Gefährte **Castor** (Schwarzer Hexer, Grad 8 – Zt++, VS = 41/85 – Zauber: *Böser Blick*, *Heranholen, Hexenritt*, *Todeszauber, Verfluchen*, *Zauberhand* – Stab der Lähmung, ABW **4**) ihre Waren feil: Wurstkringel und Fleischküchlein, deren verlockender Duft den Besuchern das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt und die reißenden Absatz finden. Die hager wirkende Blutkappe trägt zwei scharfe Metzgermesser im Gürtel, während der feiste, bucklige Castor eine gewaltige, purpurne Hörnerhaube zur Schau stellt. Für wenige Augenblicke meinen die Spielerfiguren in der Nähe des Standes, die Gestalten zweier Jungen zu erkennen – ihre Gesichter entstellt von unsäglichem Schmerz. Mit *Hören der Geister* lassen sich die beiden Kinder klar wahrnehmen und sogar befragen: Es sind Fabiano und Michaeli. Ihre verarmten Eltern, die auf kargem Marschland in der Lagune leben, verkauften sie an einen Edelmann. Dieser brachte die Kinder zunächst auf sein abgelegenes Landhaus, ehe er sie schließlich an Castor weitergab. So gerieten die beiden Brüder in die Hände des Hexers und einer Ogerin – die sich als grausame Kindermetzgerin betätigen.

Blutkappe (Ogerin, Grad 6)

20 LP, 50 AP - LR - St 100, Gw 70, B 24, In 70

Angriff: Metzgermesser+12 (1W6+3), Tritt+10 (2W6+2) und Klauen+10 (1W6+2 & Gift: Verwirren/Schwäche); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+14, Resistenz+16/16

Beidhändiger Kampf+10, Menschenkunde+10

Bes.: regeneriert während eines Kampfes bis zu 30 LP und AP

Blutkappe ist eine für ihre Art ungewöhnlich gerissene Ogerin, in dessen Adern möglicherweise ein Hauch von Menschenblut fließt. Mit einer Größe von 2,50 m ist sie zwar gewaltig, wirkt für eine Ogerin jedoch vergleichsweise schmal und erstaunlich beweglich. Ihre klauenartigen Finger enden in scharfen Krallen, die sie mit einem Pflanzengift tränkt. Ein **schwerer Treffer** mit diesen Klauen zwingt das Opfer zu einem PW:Gift. Misslingt dieser, gerät es in der folgenden Runde unter die Wirkung des Zaubers *Verwirren* und leidet zusätzlich für 2W6 Runden unter *Schwäche*. Im Kampf nutzt Blutkappe eiserne Stiefel, mit denen sie zutritt, während sie denselben Gegner zugleich mit ihren vergifteten Klauen angreift. Diese besondere Angriffsweise kann sie jedoch im Handgemenge nicht einsetzen. Ihre namensgebende Kappe, die sie mit dem Blut ihrer Opfer tiefrot färbt, ist von unheimlicher Magie durchdrungen. Sie saugt die Lebenskraft Sterbender auf und speichert sie, um sie Blutkappe im Kampf in Form von LP und AP zurückzugeben. Wird die Ogerin schwer getroffen, so verliert sie zunächst keine eigenen LP, und ihre Ausdauerverluste betragen lediglich 2 AP. Stattdessen werden

die erlittenen LP-Verluste von der Kappe aufgezehrt. Erst wenn die in ihr gespeicherte Lebenskraft erschöpft ist, kann Blutkappe selbst verwundet werden. Die Kappe vermag bis zu 30 LP zu speichern; wie stark sie geladen ist, lässt sich an der Intensität ihres roten Schimmers erkennen. Gespeist werden kann sie ausschließlich durch das Blut menschenähnlicher Wesen, wobei sie stets deren maximales LP-Potenzial aufnimmt – unabhängig von ihrem vorherigen Ladezustand. Als unheimliche Nebenwirkung stärkt die Kappe zudem Blutkappes Widerstandskraft gegen Geistesmagie um +2.

Interaktionen mit Nichtspielerfiguren

Soziale Interaktionen sind das Herzstück des Nachtfaltermarktes. Masken und Verkleidungen erschweren die Identifikation und schaffen eine Atmosphäre, in der Täuschung und Intrigen allgegenwärtig sind. Der Markt begünstigt moralisch ambivalente Entscheidungen. Handel, Verrat und Versuchung greifen ineinander, und die Spielerfiguren werden dabei ständig beobachtet und bewertet. Kaum eine Handlung bleibt ohne Folgen. Ein besonderer Wendepunkt ist das Demaskieren. In diesem Moment wird die eigene Identität offengelegt – freiwillig oder unfreiwillig. Damit verlassen die Spielerfiguren die schützende Anonymität des Marktes und werden zu einem festen Teil seines Machtgefüges.

Der Nachtfaltermarkt ist bewusst als dynamischer Begegnungsraum gestaltet. Die Spielerfiguren treffen hier auf Händler, Auftraggeber und potenzielle Gegner. Manche suchen aktiv den Kontakt, andere halten sich im Hintergrund und bieten stattdessen Handel oder Informationen an. So könnte **Zòaro** (38) den Spielerfiguren geheime Informationen verkaufen, während **Arbor** (44) versucht, sie als Werkzeuge für eigene Ziele einzuspannen. **Pallega** (24) wiederum sieht in ihnen vielleicht interessantes „Forschungsmaterial“, während **Catria** (18) sich als unerwartete Verbündete erweisen kann. **Inquieto** (12) beobachtet und prüft die Gruppe aufmerksam, und **Anzò Inìgo** (17) könnte sie in laufende Ermittlungen hineinziehen. Über allem steht die Dunkle **Fey Amangua** (42), die selten direkt eingreift, aber stets präsent ist.

Die Figuren auf dem Markt handeln aus sehr unterschiedlichen Motiven – und nicht selten aus zweifelhaften. Einige, wie **Cìbo Gridin** (28) oder **Pallega** (24), forschen besessen an verborgenen Geheimnissen und überschreiten dabei ohne Zögern moralische Grenzen. Andere werden von Genuss und Dekadenz getrieben. **Valèro Belèn** (7) verkörpert dies in extremer Weise durch seine krankhafte Faszination für Todesangst. Der Markt selbst verstärkt solche Neigungen: Er lädt dazu ein, Grenzen auszutesten oder bewusst zu überschreiten. Händler, Schmuggler und Menschenhändler wie **Kro'gan** (39) nutzen die Gelegenheit für ihre Geschäfte. Gleichzeitig handeln Figuren wie **Catria** (18) aus rebellischem Freiheitsdrang oder **Jària Zorzàru** (59) in bewusster Infragestellung gesellschaftlicher Konventionen, während **Luàra Cornar** (3) impulsiv und unabhängig ihren eigenen Weg geht.

Feste Begegnungen

Heldenhafte Begrüßung

Hinter den **Eingängen** des *Nachtfaltermarktes* erwartet die Spielerfiguren eine kleine Überraschung: Sie werden von **Aramis**, einem *Feenritter* – gekleidet als Bärenspinner –, zum Duell herausgefordert. Dabei wählt er seinen Gegner willkürlich unter den Anwesenden aus. Aramis steht im Dienste der *Dunklen Fey* und genießt derzeit hohes Ansehen bei ihr. Mit seinen Herausforderungen sucht er nach neuen Erfahrungen und strebt danach, sich in *Ilantia* einen Ruf als herausragender Kämpfer zu erwerben. Nimmt eine der Spielerfiguren das Duell an, werden die beiden unweigerlich zur Hauptattraktion dieses Bereichs des Marktfestes. Aramis ist ein zäher und gefährlicher Gegner. Sinkt er jedoch im Verlauf des Kampfes unter **4 LP**, gibt er sich ehrenhaft geschlagen – dieselbe Haltung erwartet er auch von seinem Gegenüber. Geht Aramis als Sieger hervor, zeigt er sich großzügig und bietet an, die Spielerfiguren über den Nachtfaltermarkt zu geleiten. Sollte er jedoch getötet oder gar öffentlich gedemütigt werden, schlägt den Abenteurern eine unterschwellige *Feindseligkeit* seitens der Bewohner der *Anderswelt* entgegen, die sich in einem Malus von **–4** auf alle *sozialen Fertigkeiten* bei Interaktionen mit ihnen niederschlägt.

Aramis (Feenritter, Grad 6)

15 LP, 28 AP - LR - St 70, Gw 90, In 75, B 6/36

Angriff: Rapier+12 (1W6+1), Parierdolch+6; Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+17 (+23 mit Parierdolch), Resistenz+15/17

Zaubern+15: *Beschleunigen, Feenfluch, Feenstreich, Heranholen, Verlangsamen*, *Verwirren*, *Windstoß*, *Unsichtbarkeit* (für je 1 AP)

Bes.: spurtstark; –6 auf gegnerische EW:Angriff (*klein, Fliegen*); empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); erhöhte Stärke dank *Feenring*; *Beidhändiger Kampf+12, Fechten+12;* veränderte Regeln aufgrund der *Anderswelt;* 1 Punkt Schicksalsgunst

„Sing mir ein Zirkuslied“

Der **Abanzzi-Zirkus** bildet einen abgegrenzten, atmosphärisch dichten Bereich innerhalb des Nachtfaltermarktes. Er liegt im Herzen des Palastgartens, kreisförmig mit etwa acht Metern Durchmesser angelegt und von alten Wagen, schweren, dunkel schimmernden Stoffbahnen und flackernden Feuerstellen eingerahmt. Der Boden ist mit Sand und Sägespänen bedeckt, die jeden Schritt dämpfen. Das Licht stammt ausschließlich von Fackeln, Kerzen und niedrigen Feuerschalen. Ihre Flammen werfen tanzende Schatten auf die Gesichter der Zuschauer. Die Hitze ist deutlich spürbar und vermischt sich mit dem schweren Duft von Rauch, Harz und fremdartigen Gewürzen. Eine leise Musik liegt in der Luft, getragen von Geige, Trommel und Flöte. Sie drängt sich nicht auf, sondern pulsiert im Hintergrund – gleichmäßig, beinahe wie ein Herzschlag. Die Zuschauer stehen dicht gedrängt und bilden einen engen Kreis um die Darbietungen. Gespräche sind selten und bleiben

gedämpft. Alles wirkt konzentriert, gespannt und von einer fast rituellen Andacht erfüllt.

Die **Abanzzi** der *Pantanal-Sippe* treten als geschlossene Gemeinschaft auf. Ihr Auftreten ist von ruhiger Eleganz und selbstverständlicher Würde geprägt. Sie sind weder aufdringlich noch unterwürfig. Auffällig ist, dass alle Künstler von bemerkenswerter Jugend sind – sie wirken ausnahmslos zwischen fünfzehn und dreißig Jahre alt, ohne dass sich darin ein sichtbarer Makel oder eine Spur von Unerfahrenheit erkennen ließe.

Ihre Kleidung besteht aus dunklen, fließenden Stoffen, durchzogen von feinen Stickereien, deren Muster an Nachtfalter erinnern und erst im flackernden Licht sichtbar werden. Einige tragen kunstvoll gearbeitete Masken, andere zeigen bewusst ihr Gesicht. Jene ohne Maske – wie die charismatische *Lysandra* oder der schweigsame *Cassian* – suchen gezielt den Blickkontakt mit den Zuschauern. Ihre Bewegungen sind präzise, kontrolliert und von innerer Ruhe getragen.

Alle Darbietungen sind rein menschlich; auf Tiere oder andere Kreaturen wird vollständig verzichtet. Das Programm des Abanzzi-Zirkus umfasst mehrere Darbietungen, die nahtlos ineinander übergehen und die Spannung stetig steigern:

Jonglage – Unter der Leitung des jungen **Taviano** beginnt das Spiel mit einfachen Gegenständen, steigert sich jedoch rasch zu scharfkantigen Klingen, zerbrechlichen Glasflaschen und schließlich brennenden Fackeln. Das Feuer zeichnet leuchtende Bögen durch die Dunkelheit, während jeder Wurf mühelos erscheint, und doch stets den Hauch von Gefahr in sich trägt.

Seiltanz – Hoch über den Köpfen der Zuschauer bewegt sich die **Maristella** auf einem schmalen Seil. Ihre Schritte sind leicht, beinahe schwerelos. Ohne Sicherung balanciert sie, verharrt, dreht sich und scheint gelegentlich zu fallen, nur um sich im letzten Moment wieder zu fangen. Die Menge hält den Atem an.

Akrobatik – Unter der Führung der Brüder **Raffael** und **Lucio** verschmelzen mehrere Körper zu fließenden, ineinander greifenden Figuren. Hebungen, Würfe und Drehungen erfolgen mit perfektem Timing. Kraft und Vertrauen verbinden sich zu einer Darbietung von hypnotischer Anmut.

Klingenschlucken – Die geheimnisvolle **Serafina** lässt lange, blanke Schwerter in sich gleiten. Ihr Ausdruck bleibt ruhig, beinahe entrückt. Kein Laut, kein Zittern, nur das leise Knacken der Flammen begleitet diese verstörend elegante Demonstration von Kontrolle.

Klingentanz – Zwei erfahrene Abanzzi – **Valerio** und **Domenico** – betreten den Kreis. Was folgt, ist kein gewöhnlicher Kampf, sondern ein kunstvoll choreografierter Reigen aus Angriff und Ausweichen. Zunächst führen sie beidhändig Messer, deren Klingen im Feuerschein aufblitzen. Ihre Bewegungen sind schnell, präzise und aufeinander abgestimmt. Es folgt der Wechsel zu Rapieren, deren Spitzen einander in fließenden Sequenzen umkreisen. Danach greifen sie zu Speer und Hellebarde, deren größere Reichweite den Tanz weiträumiger und kraftvoller erscheinen lässt. Trotz der scheinbaren Nähe treffen die Waffen nie ihr Ziel. Jeder Hieb endet einen Wimpernschlag vor der Haut. Das Zusammenspiel wirkt wie ein Schwerttanz, der tödlich in seiner Möglichkeit, doch vollkommen beherrscht bleibt.

Am Höhepunkt der Darbietung wendet sich Valerio mit einem ruhigen Nicken an die Zuschauer und fordert eine Spielerfigur auf, sich ihm zu einem Schaukampf zu stellen. Gekämpft wird bis zum ersten Blut oder einem schweren Treffer. Die Regeln sind klar, der Ton bleibt respektvoll. Der Kampf ist real, kein Spiel mehr, sondern eine Prüfung. Sobald die Bedingung erfüllt ist, endet er augenblicklich. Die entstandenen Verletzungen werden umgehend und fachkundig versorgt (*Erste Hilfe+14*). Gewinnt die Spielerfigur den Kampf, erntet sie nicht nur den stillen Respekt der Abanzzi, sondern erhält – ebenso wie bei der folgenden Darbietung – die seltene Gunst einer Audienz bei der Dunklen Fey Amangua.

Messerwerfen – Eine der eindrucksvollsten Vorführungen ist das Messerwerfen. **Isabella** (Au 90, pA 80) steht ruhig und gefesselt vor einer Zielscheibe. Ihr Blick schweift prüfend durch das Publikum. Ihr Partner, der Messerwerfer **Alessio**, demonstriert zunächst seine Kunst, ehe er eine Spielerfigur herausfordert, die Dolche zu werfen. Drei Würfe – links, rechts und über den Kopf hinweg – entscheiden über Erfolg oder Scheitern (vgl. *Gezielte Schüsse und Würfe* in *Der Kodex*, S. 84 ff.). Währenddessen sucht *Isabella* den Blickkontakt, lächelt und lenkt subtil ab (**PW:Willenskraft**). Das Publikum schweigt. Jeder Wurf zählt. Gelingen alle, folgt leiser Applaus. Fehler lassen die Spannung kippen – bis hin zur offenen Bedrohung. **Alternativ** kann sich eine Spielerfigur selbst an die Zielscheibe ketten lassen. *Alessio* wirft dann – mit verbundenen Augen – sechs Messer. Absolute Ruhe ist erforderlich. Jede Bewegung kann seiner Konzentration gefährlich werden. Wer diese Prüfung besteht, erlangt außergewöhnlichen Respekt. Als Belohnung gewähren die Abanzzi eine Audienz bei der Dunklen Fey Amangua – eine seltene Auszeichnung, die den Ruf der Spielerfigur nachhaltig prägt.

Abanzzi-Akrobat – (Glücksritter, Grad 12)

15 LP, 35 AP - OR - St 55, Gw 80, In 70, B 26 - SchB+1

Angriff: Dolch+14 (1W6), Wurfmesser+15 (1W6), Rapier+13 (1W6+2), Hellebarde+13 (1W6+1 / 1W6+3), Speer+12 (1W6 / 1W6+2), Keule+14 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Gute Reflexe+9 – Akrobatik+18, Balancieren+17, Beidhändiger Kampf+13, Erste Hilfe+14, Fechten+12, Gassenwissen+12, Gaukeln+17, Geländelauf+15, Klettern+17, Scharfschießen+14 (Wurfmesser); Seilkunst+14, Spurensuche+8, Stehlen+12, Verführen+13, Verstellen+8

„Schönsein mal anders“

Auf dem Nachtfaltermarkt kann jeder Besucher jene Gelüste ausleben, die er unter den Augen einer Freudenhausmeisterin nicht zu zeigen wagt oder die ihm an gewöhnlichen Orten verwehrt bleiben. In den entsprechenden bunten Freudenzelten im **Park** herrschen ein reges Kommen und Gehen. Es gibt ein geräumiges Badezelt sowie mehrere Lustzelte, in denen sich die Besucher zu anzüglichen oder ausschweifenden Begegnungen zusammenfinden können. Die Satyrluden **Analgo, Atergo** und **Copula** leiten diesen Marktbereich. Auf Wunsch der Gäste beteiligen sich die Drei nur allzu gern persönlich am Geschehen. Beim Eintritt erheben die Luden folgende Preise: „*Zuschauen: zwei Silbermünzen, Baden: zwei Goldmünzen, Buhlen: zehn Goldmünzen*.“

Analgo, Atergo und Copula (Satyr, Grad 6)

16 LP, 24 AP - OR - St 90, Gw 80, In 60, B 24

Angriff: Horn+10 (1W6+2) oder Keule+10 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+14, Resistenz+17/17 – Raserei

Geländelauf+20, Musizieren+12 (Flöte, Gitarre), Orakelkunst+8, Pflanzenkunde+16, Trinken+12, Verführen+14

Zaubern+15: *Lied der Lockung, Lied des Grauens, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied der Verführung, Lied des Vergessens*

Bes.: spurtstark; Gegenzaubern+20, empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1 Punkt Schicksalsgunst

Im **Badezelt** stehen mehrere Zuber mit warmem Wasser, das mit magischen Badesalzen versetzt wird, die ähnlich wie *Hitzsalz* wirken. In den Zubern tummeln sich verschiedene Besucher, die zwar mehr oder weniger nackt sind, aber ihre Gesichter hinter Tüchern oder Stoffmasken verbergen. Unbekleidete Dryaden schenken den Badegästen Bier und Wein ein. Das Badezelt enthält auch ein hölzernes **Glücksrad** mit geschnitzten Figürchen, das sich an einem Gestell in Gestalt einer Dryade dreht. Das Rad ist außen in zwölf Ziffernfelder unterteilt, die mit Zapfen abgegrenzt werden. Über der Ziffer 6 thront ein Mann mit Dugansmütze und Schwert, über der 9 ein Mann, der Dugansmütze und Schwert verliert, über der 12 ein Mann, der gefesselt ist, und über der 3 ein Mann, der Dugansmütze und Schwert erhält. Am oberen Ende des Gestells ragt ein Lederknoten herunter, der beim sich drehenden Rad gegen die Zapfen schlägt, bis das Rad zum Stillstand kommt und der Knoten wie ein Zeiger auf eine der Ziffern weist. Die Münzen, die auf das Glücksrad gesetzt werden, werden in den gespitzten Mund der Dryadenfigur geworfen. Zeigt das Rad die Ziffern von 1 bis 6, hat der Spieler verloren. Bei der Ziffer 7 bis 12 erhält er seinen Einsatz zurück und die entsprechende Anzahl Münzen kommen hinzu – der Gewinn fällt aus dem blanken Hintern der Holzdryade.

In den **Freudenzelten** treffen die krassen Gegensätze aufeinander. Die Buhlen sind entweder sehr schön (Aussehen mindestens 81) oder sehr hässlich (Aussehen höchstens 19). Die Buhlen gehen ihrer Tätigkeit freiwillig und leidenschaftlich nach. Für sie bedeutet sie eine Flucht aus dem Alltag und die Möglichkeit, ihren Trieben ohne Scham und ohne Angst vor gesellschaftlichen Konsequenzen nachzugeben.

Der größten Beliebtheit erfreuen sich die Schattenzwergin **Zorah Wallippe** (Lishadi-Priesterin Grad 18 – St +, Zt +, VS=40/90 – Zaubersprüche: *Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Vertieren, Verursachen von Wunden*), die klein, verwachsen und krummnasig ist, die unersättliche Hexe **Serena „Honigpforte“** (Schwarze Hexe Grad 13 – Au +, pA +, Zt ++, VS=20/80 – Zaubersprüche: *Anziehen, Angst, Blendwerk, Böser Blick, Schmerzen, Tierisches Handeln, Verdorren, Vertieren*), die ein mit vielen Sommersprossen verziertes kindliches Gesicht hat und vom Äußeren und Verhalten wie ein junges Mädchen wirkt, und der unermüdliche Halblingheiler **Saftschlecker** (Heiler Grad 8 – Gs +, Gw +, Ko ++, Au +, pA +, VS=31/70 – Zaubersprüche: *Anziehen, Besänftigen, Beschleunigen, Blendwerk, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Handauflegen, Macht über die Sinne, Schattenrobe, Tiergestalt, Vertieren*), der bernsteinfarbene Augen und eine große, kraftvolle Zunge hat. Gäste von außergewöhnlicher Schönheit oder erschreckender Hässlichkeit ziehen gierige Blicke an und genießen eine zuvorkommende Behandlung – allerdings nur, wenn sie ihre Maske oder Vermummung abnehmen.

„Alles liegt in Deiner Hand – mein Schatz“

In einem abgelegenen Bereich des verwilderten **Parks** hat die Schattenjungfer *Donzèla* (Vilja, Grad 30) ihren Stand in einem großen, nachtblauen Rundzelt (8 m Durchmesser, 5 m Höhe, eine mittig angebrachte Stange trägt das Zelt) eingerichtet. Der einzige Zugang ist mit schwarzen Tüchern verhängt; unregelmäßig aufgestellte schwarze Kerzen erhellen die Räumlichkeit im Inneren in unheimlichem Licht. Der exotische Duft und der Rauch unzähliger Räucherstäbchen hüllen das geräumige Zeltinnere in einen betäubenden Nebel. Die Sicht ist eingeschränkt und nur schemenhaft. Ein Schild auf einer Stange neben dem verhängten Eingang trägt die Inschrift: *Deine Neugier ist dein Schicksal.* Unter den Zeltwänden quillt Nebel hervor. Vor dem Eingang steht eine Schlange maskierter Besucher, die darauf warten, zur Schattenjungfer vorgelassen zu werden. Ein großer Satyr in einem schwarz-samtenen Gehrock wacht über den Eintritt. Sein Name ist **Spötter**.

Spötter (Satyr, Grad 4)

14 LP, 26 AP - OR - St 60, Gw 80, In 60, B 24

Angriff: Horn+8 (1W6–1) oder Stoßspeer+8 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14, Resistenz+17/17 – *Raserei*

Geländelauf+20, Menschenkenntnis+12, Musizieren+12 (Flöte), Orakelkunst+8, Pflanzenkunde+16, Trinken+12, Verführen+14, Verhören+12

Zaubern+15: *Lied der Lockung, Lied des Grauens, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied des Vergessens*

Bes.: spurtstark; Gegenzaubern+20, empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1 Punkt Schicksalsgunst

Wird man eingelassen, wird es um einen herum still; selbst die Musik und der Lärm des Nachtfaltermarktes wirken gedämpft und fern. Trotz der aufgestellten Kerzen erscheint das Licht stumpf und schwach. *Donzèla* erwartet ihre Gäste in einem Sitzkreis aus vier alten, hochlehnigen Holzstühlen, in dem sie bereits Platz genommen hat. An den Zeltwänden sind Regale und Truhen gruppiert, die mit Gegenständen ausgestattet sind, welche für ihre Dienstleistungen von Bedeutung sind. An den Wänden und an der Zeltdecke haben sich **sechs** Blutfalter niedergelassen, die aufgrund der Lichtverhältnisse nur schemenhaft zu erkennen sind (**EW:** *Wahrnehmung)*. Sie dienen als zusätzlicher Schutz der Schattenjungfer und können bei Bedarf per Zwiesprache aktiviert werden.

Blutfalter (Grad 2)

8 LP, 10 AP - OR - St 10, Gw 70, In t10, B 3/36

Angriff: Stechrüssel+7 (Lähmgift, Virulenz–10) oder Biss+7 (1W6); Raufen+4 (1W3–2) - Abwehr+12, Resistenz+11/13

Bes.: bei 1. schwerem Treffer *Hauch der Verwesung*

Die Blutfalter wurden von der Dunklen Fey in *Ilantia* erschaffen. Es handelt sich um Schmetterlinge mit blutroten Flügeln, einem pulsierenden Hinterleib und einer Flügelspannweite von etwa einem Meter. Neben ihren kräftigen Stechrüsseln besitzen sie zwei Paare von Beißwerkzeugen, mit denen sie Fleischstücke aus den Körpern ihrer Opfer herausreißen können. Ein Blutfalter beginnt seinen Angriff gewöhnlich mit dem Rüssel, durch den er ein schnell wirkendes Lähmgift injiziert (Virulenz–10, 1W6×10 Sekunden, *Lähmung*). Misslingt der PW:Gift des Opfers, erleidet es für 1W6×10 Minuten die Wirkung des Zaubers *Lähmung*. Sobald das Opfer bewegungsunfähig ist, beginnt der Falter, Fleisch aus dessen Körper zu beißen, bis er gesättigt ist – in der Regel nach 1W6+1 Bissen. Das Lähmgift hat jedoch einen Nebeneffekt zugunsten des Opfers: Sinken seine LP durch die Bisse unter 0, treten die Folgen erst nach dem Ende der Lähmung ein. Im Kampf zeigen sich Blutfalter überraschend wendig, doch ihre großen, empfindlichen Flügel sind anfällig und werden bereits durch leichte Treffer beschädigt. Verlieren sie mehr als die Hälfte ihrer AP, sind sie kaum noch flugfähig und ziehen sich zurück. Wird ein Falter erstmals schwer getroffen, entweicht seinem Körper ein stark süßlich riechendes Gas, das wie der Zauber *Hauch der Verwesung* wirkt.

Die Schattenjungfer selbst ist wie eine *Abanzzi-Shepantei* gekleidet; ihr Gesicht ist in Dunkelheit gehüllt, und ihren Augen entströmt ein unheimlich leuchtendes, gelbes Licht. Mit sanfter, aber klarer Stimme fragt sie nach dem Begehr ihrer Gäste. Donzèla spricht langsam und mit bedachter Wortwahl. Spricht ein Gast nicht *Neu-Vallinga*, kommuniziert sie mittels des Zaubers *Zwiesprache*. Die Schattenjungfer erkennt die verborgenen Wünsche ihrer Kunden (*Menschenkenntnis+16*) und stimmt ihre Angebote individuell und präzise auf sie ab. Donzèlas Spezialitäten sind die *Wiedererweckung verstorbener Wesen* sowie das *Verschenken schöner Kleinigkeite*n.

Donzèla, die Schattenjungfer (Vilja, Grad 30)

16 LP, 70 AP - OR - St 60, Gw 90, In 80, B 24 - VS=61/81

Angriff: Hand+6 (1W6–2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+20/20

»**Zaubern+18:**« *Tiergestalt* (Nebelkrähe), *Tiere rufen* (Säugetiere und Vögel), *Tiersprache* (Säugetiere und Vögel), *Zähmen*

Zaubern+18: *Allheilung, Bannen von Gift, Baum, Baumkämpfer, Entgiften, Erheben der Toten, Erkennen von Krankheit, Erscheinungen, Giftwehr*, Geas, Geister rufen, Geister binden, Grüne Hand, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Kraft entziehen, Lähmung, Lindern von Entkräftung, Macht über die belebte Natur, Macht über Unbelebtes* (bis 1000 kg), *Pflanzenfessel, Pflanzenmann*, Reinigen, Ring der Wilden Kraft*, Schmerzen, Schwäche, Schwarm, Seelenheilung, Seelenschock*, Unterwerfen*, Verdorren, Verfluchen, Vergiften, Verletzung, Verursachen von Krankheit, Vogelschwarm, Zwiesprache*

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Gestaltwandlungsfähigkeit); 1W3–1 Schicksalsgunst, Fähigkeiten nach Wahl.

Für die Dienstleistung der **Wiedererweckung** bringen die Gäste tote Tiere oder geliebte Menschen zu ihr. Das Ritual findet in der Mitte des Zeltes in Anwesenheit aller statt. Zu diesem Zweck werden die Stühle beiseite geräumt, ein vorgefertigter Ritualkreis in Form eines großen scharidischen Teppichs (2 m × 2 m) ausgebreitet, das Wesen darauf gebettet und das Ritual gewirkt. Dieses verläuft still und ohne spektakuläre Zeichen. Nach einiger Zeit erhebt sich der Körper wieder. Das Wesen atmet und bewegt sich; äußerlich scheint alles unverändert. Doch das Verhalten wirkt gedämpft und leer. Emotionen erscheinen falsch oder fehlen ganz. Das zurückgekehrte Wesen ist nicht mehr dasselbe: Ein niederer Naturgeist hat Besitz von dem Körper ergriffen. Dieser Geist bleibt zunächst unauffällig. Er imitiert Erinnerungen und Verhaltensweisen. Mit der Zeit – stets nach dem Verlassen des Nachtfaltermarktes – zeigen sich jedoch Abweichungen. Reaktionen wirken unpassend oder kalt. Es kann zu plötzlichen Ausbrüchen kommen. Mitunter handeln diese Wesen grausam oder unverständlich. Doch dies ist eine andere Geschichte … Für ihre Dienstleistung verlangt die Schattenjungfer entweder einen magischen Gegenstand oder einen von ihr ausgesprochenen Gefallen. Letzterem wird durch das Wirken des Zauberspruches *Geas* Nachdruck verliehen.

In sechs im Zelt verteilten Regalen befinden sich unzählige Kostbarkeiten und Gegenstände, die auf die Gäste begehrenswert wirken. Es empfiehlt sich, dass die Spielleitung jede einzelne Spielerfigur bereits vor dem Betreten dieser Räumlichkeit fragt, welche **Kleinigkeit** sie sich insgeheim wünscht. Kurz gesagt: Schauen sich die Spielerfiguren im Raum um – was die Schattenjungfer höflich gutheißt –, finden sie genau das Gesuchte. Garantiert. Misslingt ein **PW+25:Wk**, ist das Verlangen so groß, dass der Abenteurer den Gegenstand an sich nimmt.

Alles hat seinen Preis: Die Schattenjungfer ist nicht daran interessiert, gewöhnliche Wertgegenstände anzunehmen – wenn überhaupt, dann nur magische. Weitaus bedeutsamer sind für sie Gefallen, die sie selbst ausspricht und die mit der Ver-

zauberung *Geas* auf den Betroffenen einhergehen. Art und Form des Gefallens obliegen der Fantasie der Spielleitung. Wichtig ist, dass der Gefallen im **Verlauf** des Nachtfaltermarktes erfüllt werden muss, sich **direkt** und **negativ** gegen eine andere Spieler- oder Nichtspielerfigur richtet und dass das ausgesprochene *Geas* erst erlischt, wenn der Gefallen vollständig erfüllt wurde. Der Nachtfaltermarkt bietet hierfür zahlreiche Möglichkeiten …

Zeitkarussell

Einer der Höhepunkte des Nachtfaltermarktes ist das **Zeitkarussell.** Es ist im Innenhof des Palastes aufgebaut und an seinen Zugängen von schweren, reich bestickten schwarzen Samtvorhängen verhangen, die das Innere vollständig verbergen. Nur zweimal während des Marktfestes werden die Vorhänge beiseitegeschoben und das Karussell in Betrieb gesetzt: jeweils in der ersten Stunde nach Sonnenuntergang sowie erneut um Mitternacht. Zu diesen Momenten sammelt sich eine gespannte Menge im Innenhof, denn jede Fahrt gilt als seltenes und nicht ungefährliches Erlebnis. Nach der zweiten Fahrt beginnt unmittelbar die Versteigerung mit dem bezeichnenden Titel *„Ein kindliches Vergnügen“,* deren genauer Ablauf den meisten Besuchern im Vorfeld verborgen bleibt. Betrieben und beaufsichtigt wird das Zeitkarussell von niemand Geringerem als **Mireia** (30) und dem **Spielmann** (45). Während *Mireia* mit ruhiger, beinahe entrückter Präzision die Abläufe lenkt, sorgt der *Spielmann* mit leisen, eindringlichen Melodien dafür, dass sich die Wirklichkeit selbst für einen Moment zu dehnen scheint.

Mireia (Vilja, Grad 30)

16 LP, 70 AP - OR - St 60, Gw 90, In 80, B 24 - VS=61/81

Angriff: Hand+6 (1W6–2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+20/20

»**Zaubern+18:**« *Tiergestalt* (Silbermöwe), *Tiere rufen* (Säugetiere und Vögel), *Tiersprache* (Säugetiere und Vögel), *Zähmen*

Zaubern+18: *Allheilung, Bannen von Gift, Baum, Baumkämpfer, Entgiften, Erheben der Toten, Erkennen von Krankheit, Erscheinungen, Giftwehr*, Geas, Geister rufen, Geister binden, Grüne Hand, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Kraft entziehen, Lähmung, Lindern von Entkräftung, Macht über die belebte Natur, Macht über Unbelebtes* (bis 1000 kg), *Pflanzenfessel, Pflanzenmann*, Reinigen, Ring der Wilden Kraft*, Schmerzen, Schwäche, Schwarm, Seelenheilung, Seelenschock*, Unterwerfen*, Verdorren, Verfluchen, Vergiften, Verletzung, Verursachen von Krankheit, Vogelschwarm, Zwiesprache*

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Gestaltwandlungsfähigkeit); 1 Punkt Schicksalsgunst; Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+2

Spielmann (männliche Dryade, Barde, Grad 20)

17 LP, 45 AP - OR - St 60, Gw 80, In 80, B 24

Angriff: Dolch+14* (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+14, Resistenz+17/17

Beredsamkeit+12, Etikette+19 (Ilantia), Gassenwissen+13 (Ilantia & Lanitia), Gaukeln+17, Geländelauf+14, Glücksspiel+17, Menschenkenntnis+14, Musizieren+19 (Singen), Musizieren+18 (Gitarre), Musizieren+16 (Komponieren), Musizieren+18 (Geige), Musizieren+18, (Flöte), Schleichen+18, Schwimmen+18, Seilkunst+14, Tierkunde+16, Tanzen+15, Tarnen+18, Tauchen+18, Verführen+18

»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche weiblichen Geschlechts, –2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)

Zaubern+18: *Baumkämpfer, Macht über die belebte Natur* (nur auf an ihrem Wohnort heimische Tiere), *Pflanzenfessel, Rindenhaut, Tiersprache, Verwandlung, Wahnsinn, Zähmen, Zauberstimme*

Zaubern+18: *Die anfeuernde Ballade, Der betäubende Gesang, Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang, Der verunsichernde Gesang, Die überzeugende Stimme, Die Klänge der Genesung, Die Klänge der Linderung, Die Klänge des Zusammenwachsens, Die stählende Ballade, Lied der Feier, Lied der Lockung, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied der Tapferkeit, Lied der Tanzlust, Lied der Verführung, Lied der Verzweiflung, Lied des Fesselns, Lied des Grauens, Lied des Spottes, Lied des Vergessens*

Bes.: spurtstark; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten Macht über Menschen und Versetzen); 1 Punkt Schicksalsgunst; Dolch* (1/+1); Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+2

Die Konstruktion des hölzernen Zeitkarussells ist kunstvoll und wirkt alt. Es ruht auf einem runden Podest aus dunklem, vielfach überarbeitetem Holz, das von knarrenden Streben getragen wird und von einem hohen, reich verzierten Baldachin überspannt ist. Dessen geschwungene Streben sind mit geschnitzten Ornamenten bedeckt – floralen Mustern, verschlungenen Linien und verblassten Vergoldungen, die im flackernden Licht der Fackeln immer wieder aufglimmen. Zwischen den Verzierungen scheinen sich kleine Szenen zu verbergen: tanzende Figuren, Jagden, Masken – und immer wieder Motive von Nachtfaltern. Einige davon wirken fast so, als hätten sie ihre Position seit Jahrhunderten nicht verändert, während andere sich bei genauerem Hinsehen subtil verschoben zu haben scheinen. Sechs kunstvoll geschnitzte Figuren bilden die Reittiere des Karussells: ein Pferd für Bewegung und Reise, ein Löwe für Macht und Stolz, ein Rabe für Schicksal und Vorahnung, eine Schlange für Wandel und Erneuerung, ein Fisch für das Leben in der Lagune und ein Hirsch für Zeit und Vergänglichkeit. Die Figuren sind sichtbar abgenutzt; ihre Oberflächen sind glattpoliert von zahllosen Händen, während Messingstangen und Haltegriffe dunkel angelaufen sind.

Betrieben wird das Karussell durch die magische Musik des *Spielmanns*. Mit den ersten Tönen setzt sich die Konstruktion langsam knarrend in Bewegung, gewinnt an Rhythmus und geht schließlich in eine gleichmäßige Drehung über. Schon nach wenigen Augenblicken beginnt sich die Wahrnehmung der Fahrgäste zu verändern. Das Licht scheint langsamer zu flackern, Geräusche werden gedehnt oder brechen abrupt ab. Manche hören Fragmente vertrauter oder längst vergessener Stimmen, andere sehen flüchtige Bilder – vergangene Momente, mögliche Zukünfte oder Szenen, die nie geschehen sind und doch erschreckend real wirken. Mit zunehmender Geschwindigkeit verstärken sich diese Eindrücke. Spiegelnde Flächen

erscheinen im Holz, als würde das Karussell Erinnerungen selbst zurückwerfen. Für einen kurzen Augenblick kann ein Fahrgast sich selbst sehen – jünger oder älter, verändert oder gar fremd. Mitunter scheinen auf den anderen Reittieren nicht die tatsächlichen Mitfahrer zu sitzen, sondern andere Versionen von ihnen, gezeichnet von Entscheidungen oder Schicksalen, die erst noch eintreten könnten.

Eine Fahrt dauert meist nur wenige Minuten, doch diese haben es in sich. Das Zeitkarussell kann von jedem Besucher nur ein **einziges Mal** genutzt werden. Bereits vor Beginn der Fahrt muss sich der Teilnehmer innerlich festlegen, welchen Wunsch er verfolgt: eine **Fähigkeit** zu *verbessern*, einen persönlichen **Makel** *abzulegen* oder sein **Lebensalter** zu *verändern*. Während der Fahrt kommt es zu einem einzigen entscheidenden Moment, in dem sich das Schicksal des Wunsches erfüllt oder verkehrt. Gelingt ein **PW:Willenskraft**, tritt der gewünschte Effekt ein. Misslingt er, zeigt das Karussell eine seiner unberechenbaren Seiten: Der Wunsch verkehrt sich in eine negative **Umkehrwirkung**. Die magische Wirkung des Zeitkarussells gleicht dem eines **EW:Zaubern+22**. Da die Teilnahme am Karussell in den meisten Fällen freiwilliger Natur ist, ist von einem **WW:Resistenz** gegen Geistes- und Körpermagie abzusehen. Die eingetretene Wirkung des Zeitkarussells bleibt beim Verlassen der *Anderswelt* bestehen.

Nach einer Fahrt ist das Zeitkarussell für diese Person für immer verschlossen. Kein zweiter Versuch ist möglich, und kein Zauber vermag diesen Umstand zu umgehen. Gerade diese Einzigartigkeit macht das Karussell zu einer der begehrtesten Attraktionen des Nachtfaltermarktes. Einen der wenigen Plätze zu erhalten, ist jedoch alles andere als einfach. Es existieren keine festen Regeln – wer mitfahren darf, entscheidet sich allein durch das Urteil Mireias und des Spielmanns. Nur wer beide überzeugt oder auf andere Weise ihre Aufmerksamkeit gewinnt, erhält die seltene Gelegenheit, sich dem Spiel der Zeit auszusetzen.

„Ein kindliches Vergnügen“

Einmal im Jahr verschwinden in Lanitia mehr Kinder und Kleinkinder als gewöhnlich – eine Tatsache, die nur wenigen Zeitgenossen bekannt ist. Ursache dafür ist der Nachtfaltermarkt, der nicht nur als gewöhnlicher Handelsplatz dient, sondern zugleich als verborgener Umschlagort für Kinder von Menschen und anderen menschenähnlichen Spezies. Mit den Verschleppten wird zu unterschiedlichsten Zwecken gehandelt. Hinter diesem grausamen Geschäft stehen Naturgeister im Dienst der Dunklen Fey. Ihr Schauplatz ist eine erhöhte, halbringförmige Bühne im größten Raum des Wassergeschosses. Die Stützen dieser Bühne sind kunstvoll als ineinander gepresste menschliche Körper gestaltet, deren Formen sich im Halbdunkel nur schemenhaft erkennen lassen. Entlang des Bühnenrandes spannen sich gedrehte Pfosten, verbunden durch ein rot-weiß gestreiftes Seil, das zugleich Grenze und Einladung darstellt. Auf den rauen Holzbrettern steht eine große Krippe, in der zehn schreiende Säuglinge liegen. Daneben befindet sich ein geräumiger Käfig aus grob gezimmertem Holz, in dem zwölf Jungen und Mädchen zusammengepfercht sind. Ihre Bewegungen wirken träge, ihre Blicke leer. Sie wurden mit Wein betäubt und sind kaum bei Bewusstsein. Ein rot-weiß längsgestreiftes Tuch trennt das hintere Drittel der Bühne ab und verbirgt, was jenseits der eigentlichen Darbietung geschieht.

Verantwortlich für den Handel sind der Feenzauberer **Pantau**, seine Komplizin **Ginevra** sowie **Banditor**, der zugleich als Herold der Dunklen Fey Amangua auftritt. *Banditor* übernimmt die Rolle des Auktionators und verwandelt die Versteigerung in ein makabres Schauspiel: Mit geschliffenen Worten und dunklem Humor preist er die „Ware“ und deren angebliche Vorzüge an, als handle es sich um seltene Kostbarkeiten. *Pantau* und *Ginevra* präsentieren die Kinder, führen sie vor oder heben einzelne hervor, während Banditor über die Bühne schreitet, Preise ausruft und mit den Interessenten feilscht. Übliche Summen bewegen sich zwischen **50** und **500** Goldstücken, abhängig von Alter, Herkunft und vermeintlichen Eigenschaften. Die Einnahmen sammelt Ginevra ein und bringt sie hinter den Vorhang, wo sie in einer schweren eisernen Kassette verwahrt werden. Kinder, die bis zum Ende des Nachtfaltermarktes keinen Käufer finden, erwartet ein grausames Schicksal: Sie werden getötet und verzehrt. Als Höhepunkt der Versteigerung wird schließlich **Anzò** auf die Bühne gebracht.

Einige der **Interessenten** sind:

Unbekannter Mann: Eine Gestalt im Gewand eines Korsaren erscheint auf dem Nachtfaltermarkt, das Gesicht hinter einem Halstuch verborgen. Sie ist gekommen, um ihr Kind freizukaufen. Der Weg hierher war lang und voller Gefahren, doch weder Entbehrung noch Risiko konnten ihren unbeugsamen Willen erschüttern. Entschlossen verfolgt sie ihr Ziel. Auf ihrer abenteuerlichen Reise hat sie wertvolle Artefakte an sich gebracht: einen *Ring der Macht* – vergleichbar mit einem *Diadem der Macht* – sowie einen *Elfenmantel* und passende *Elfenstiefel*, die ihr auf ihrem Weg von großem Nutzen waren. In Wahrheit ist sie jedoch nicht nur aus eigenem Antrieb hier. Im Auftrag verzweifelter Eltern beabsichtigt die Unbekannte, die ersten beiden Kinder der Auktion zu ersteigern und sie so dem düsteren Schicksal des Nachtfaltermarkts zu entreißen.

Drei Alpanu-Schwestern: Drei in der Ordenstracht der Göttin Alpanu gekleidete Frauen wollen mehrere Kinder kaufen und haben dazu einige Beutel Geld mitgebracht. Ihre Gesichter unter den fest heruntergezogenen Kapuzen befinden sich hinter purpurfarbenen, glänzenden Papiermasken. Wie auch der unbekannte Mann ist ihre Berufung die zum Verkauf stehenden Kinder loszukaufen und von ihrem elenden Schicksal zu befreien.

Banditor (Satyr, Barde, Grad 23)

17 LP, 50 AP - TR - St 60, Gw 85, In 85, B 24 - SchB+2

Angriff: Dolch+16* (1W6+2), Ochsenzunge+15 (2W6–2), Horn+10 (1W6+1), Stoßspeer+12 (1W6+2), Parierdolch+3, kl. Schild+3; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+18 (+21 mit Schild und Parierdolch), Resistenz*+19/19

Beredsamkeit+14, Erste Hilfe+12, Etikette+19 (Ilantia), Gassenwissen+13 (Ilantia & Lanitia), Gaukeln+17, Geländelauf+14, Glücksspiel+17, Landeskunde+12 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+15, Menschenkenntnis+14, Musizieren+17 (Fiedel), Musizieren+17 (Flöte), Musizieren+17 (Harfe), Musizieren+19 (Komponieren), Musizieren+19 (Laute, Gitarre), Musizieren+18 (Singen), Musizieren+17 (Trommel), Orakelkunst+12, Seilkunst+16, Tanzen+15, Trinken+18, Verführen+16, Verstellen+13, Zauberkunde+10

Zaubern+17: *Die anfeuernde Ballade, Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang, Der verunsichernde Gesang, Die überzeugende Stimme, Die Klänge der Genesung, Die Klänge der Linderung, Die Klänge des Zusammenwachsens, Die stählende Ballade, Lied der Feier, Lied der Lockung, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied der Tapferkeit, Lied der Verführung, Lied der Verzweiflung, Lied des Fesselns, Lied des Grauens, Lied des Spottes, Lied des Vergessens, Loblied*

Bes.: spurtstark; Gegenzaubern+20, empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten), veränderte Regeln aufgrund der *Anderswelt*; 1 Punkt Schicksalsgunst; Dolch* (1/+1); Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+2

„Und der Preis geht an...“

Die Versteigerung erreicht ihren Höhepunkt, als schließlich **Anzò** auf die Bühne gebracht wird. Banditor präsentiert die **Ware** mit geübter Theatralik, lässt seine Worte bewusst verklingen und legt eine bedeutungsschwere Pause ein. Eine gespannte Stille senkt sich über die Menge. Dann tritt er einen Schritt vor und richtet sich unvermittelt direkt an die Spielerfiguren. Mit ruhiger, beinahe feierlicher Stimme erklärt er, dass die Dunkle Fey Gefallen an ihnen gefunden habe. Ein leises Murmeln geht durch die Reihen der Zuschauer, während sich die Aufmerksamkeit des gesamten Marktes auf die Gruppe richtet. Statt das Kind wie die anderen zu versteigern, unterbreitet *Banditor* ein ungewöhnliches Angebot: Anzò soll ihnen überlassen werden – als Zeichen besonderer Gunst. Sein schmaler Blick ruht dabei fest auf den Gefährten, als wolle er jede Regung in ihren Gesichtern lesen. Doch dieses Geschenk ist an eine Bedingung geknüpft. Die Spielerfiguren müssen ihre Masken ablegen und vor allen Anwesenden ihre wahre Identität offenbaren.

In diesem Moment endet jede Anonymität. Der gesamte Markt wird Zeuge ihrer Enttarnung, ihre Gesichter prägen sich ein, und ihre Namen beginnen sich unter den Besuchern zu verbreiten. Von diesem Augenblick an sind sie Teil des Gefüges des Nachtfaltermarktes – erkannt, erinnerbar und angreifbar. Hinter diesem Angebot verbirgt sich mehr, als es zunächst scheint. Das Kind kann – je nach Entscheidung der Spielleitung – bereits vom Einfluss *Ilantias* berührt sein: durch einen kaum wahrnehmbaren Fluch, eine unsichtbare Bindung an die Dunkle Fey oder eine Veränderung, die sich erst zu einem späteren Zeitpunkt offenbart.

Die Entscheidung, ob sie das Angebot annehmen bzw. wie sie darauf reagieren wollen, liegt bei den Spielerfiguren. Der Einsatz offener Gewalt mag in diesem Moment als naheliegende Lösung erscheinen, doch die Umstände sprechen deutlich dagegen. Die Vielzahl anwesender, teils mächtiger Besucher, die besonderen Gesetze *Ilantias* und die unmittelbare Nähe zur Dunklen Fey selbst machen ein solches Vorgehen höchst riskant. Ein unkontrollierter Konflikt würde schnell eskalieren und die Erfolgschancen der Abenteurer erheblich verringern.

Weigern sie sich, die Bedingung zu erfüllen, gelten sie als Vertragsbrecher. Der Markt entzieht ihnen jeden Schutz, und sie werden zur Beute für Händler, Kreaturen und jene, die offene Rechnungen begleichen wollen. Gleichzeitig wird die Auktion ohne weiteren Aufschub beendet. Anzò gilt als unverkäuflich, und sein Schicksal ist damit besiegelt: Er wird das Ende des Nachtfaltermarktes nicht überleben und vermutlich als grausige Delikatesse auf den Tafeln der Dunklen Fey enden. Stimmen die Spielerfiguren hingegen zu und legen ihre Masken ab, erhalten sie freies Geleit für sich und das Kind, um den Nachtfaltermarkt und *Ilantia* ungehindert zu verlassen. Doch dieser Sieg hat seinen Preis. Ihre Identität ist nun bekannt, und ihr Ruf – ob gefürchtet, bewundert oder verachtet – wird sich in diesen Kreisen verbreiten und sie auch über den Markt hinaus verfolgen.

Auch ist da noch die Sache mit dem Wechselbalg. Haben die Spielerfiguren diesen unbehelligt bei Anzòs Eltern zurückgelassen und bringen nun das echte Kind zurück, bleibt der Austausch zunächst womöglich unbemerkt. Der Wisseling wird seine Rolle weiterhin überzeugend spielen, die Familie täuschen und sich fest in das Leben der Eltern einfügen. Entdecken die Spielerfiguren den Betrug rechtzeitig, stehen sie vor einer neuen Entscheidung: den Wechselbalg entlarven und sich den Konsequenzen stellen oder das Spiel weiterlaufen lassen und damit das Schicksal der Familie dem Einfluss der *Anderswelt* überlassen. So oder so ist die Rettung Anzòs nicht das Ende der Geschichte, sondern lediglich der Beginn weiterer Verwicklungen.

Mit der Dunklen Fey allein

Eine Audienz bei der Dunklen Fey wird nicht gewährt, sie wird verdient. Nur jene, die sich einer persönlichen Gefahr ausgesetzt und diese bestanden haben, werden überhaupt in Betracht gezogen. Auf dem Nachtfaltermarkt betrifft dies vor allem jene Spielerfiguren, die im Abanzzi-Zirkus im *Klingentanz* gesiegt oder beim *Messerwerfen* als Statist bestanden und überlebt haben. Von diesem Moment an gelten sie bei den Naturgeistern als **vorgemerkt**. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, ein Blick, ein kaum merkliches Nicken genügt. Spricht eine solche Spielerfigur einen Naturgeist gezielt an, so wird dieser sich – ohne viele Worte – als Führer anbieten. Lautlos, beinahe beiläufig, führt er den Auserwählten durch den Palastgarten, fort von den Lichtern und Geräuschen des Marktes, hinein in einen zunehmend verwilderten, stilleren Teil.

Dort, wo die Wege undeutlich werden und die Schatten tiefer fallen, öffnet sich schließlich eine kleine Lichtung. Sie ist umrahmt von dichten Büschen, deren Blüten im Schwarzlicht sanft schimmern und ein fahles, unwirkliches Leuchten ver-

Amangua nimmt nichts – sie verschiebt nur

Die **Dunkle Fey** erfüllt Bitten selten wörtlich, sondern bedeutungstreu. Ihre Gaben sind präzise, doch nicht immer im Sinne des Bittstellers. Was sie gewährt, ist niemals frei von Folgen, vielmehr verschiebt sie bestehende Gleichgewichte, anstatt sie zu brechen.

Wer nach **Stärke**, **Geschick** oder **allgemeiner Verbesserung** verlangt, wird tatsächlich spürbar gefördert. Fähigkeiten wachsen, Fertigkeiten schärfen sich. Doch zugleich verkümmert eine andere Seite der Persönlichkeit. Der Körper kann schneller ermüden, zu zittern beginnen oder rascher verschleißen; der Geist wird fahriger, vergesslich oder emotional abgestumpft. Langfristig wird die betroffene Person effizienter , aber auch einseitiger und weniger „menschlich".

Der Wunsch nach **Jugend** oder nach einem Entkommen aus dem Alter wird ebenfalls erfüllt. Die Jahre weichen sichtbar zurück, doch mit ihnen verschwinden auch Teile der gelebten Zeit. Erinnerungen verblassen oder lösen sich ganz auf, Beziehungen verlieren ihre Vertrautheit. Für Außenstehende wirkt die Person verändert, als hätte sie nicht mehr ganz dasselbe Leben geführt.

Wer darum bittet, einen anderen zu retten, erhält, was er begehrt: Das **Schicksal der betreffenden Person** wird abgewendet. Doch das Gleichgewicht fordert Ersatz. Ein anderer gerät in Gefahr, oder die Gerettete kehrt verändert zurück, als hätte sie etwas zurückgelassen, das nicht mehr zurückgeholt werden kann. In Amanguas Logik bedeutet Rettung niemals Bewahrung im ursprünglichen Zustand.

Auch **Wissen** und **Wahrheit** werden gewährt. Geheimnisse offenbaren sich, Täuschungen verlieren ihre Wirkung. Doch diese Erkenntnis lässt sich nicht mehr verdrängen. Sie bringt Unruhe, Schlaflosigkeit und Misstrauen mit sich und zwingt die Betroffenen oft zum Handeln.

Der Wunsch nach **Macht** oder **Einfluss** führt zu wachsender Autorität, Respekt oder besonderen Fähigkeiten. Doch Macht bleibt nicht unbemerkt. Sie zieht Aufmerksamkeit auf sich: Rivalen treten hervor, Erwartungen entstehen, Entscheidungen gewinnen an Gewicht. Zugleich verändert sich das Selbstbild, oft subtil, manchmal gefährlich überhöht.

Wer einen **Makel** ablegen möchte, wird von ihm befreit. Doch dieser Makel war Teil eines Gleichgewichts. Mit ihm verschwindet auch etwas anderes: Vorsicht kann in Leichtsinn umschlagen, Schmerzresistenz verloren gehen oder die Persönlichkeit sich spürbar verändern. Was als Schwäche galt, erweist sich im Rückblick als notwendiger Gegenpol.

Der Versuch, das eigene **Schicksal zu ändern**, gelingt scheinbar. Ein drohendes Ereignis wird abgewendet oder in andere Bahnen gelenkt. Doch das Schicksal weicht nur aus. An anderer Stelle entsteht ein neues Problem, oder das ursprüngliche Ereignis kehrt verstärkt zurück. Amangua zerreißt keine Fäden, sie verknüpft sie neu.

Selbst verlorene **Dinge** oder **Personen** können zurückgebracht werden. Doch das Wiedergewonnene ist selten unverändert. Menschen wirken fremd, Gegenstände tragen neue, unerklärliche Eigenschaften oder bringen etwas Unsichtbares mit sich, eine Spur, die nicht ganz zu greifen ist.

Unabhängig vom geäußerten Wunsch hinterlässt Amangua oft subtile Spuren. Ein Schatten kann sich für einen Moment verzögert bewegen, ein Flüstern in Träumen nachhallen, Tiere reagieren ungewöhnlich, oder Spiegel zeigen flüchtig ein anderes Bild. Diese Veränderungen entziehen sich der klaren Regelhaftigkeit, entfalten jedoch eine nachhaltige Wirkung. Darüber hinaus kann jede erfüllte Bitte eine unausgesprochene Verpflichtung nach sich ziehen. Früher oder später fordert ein Naturgeist eine Gegenleistung, eine Situation verlangt eine Entscheidung im Sinne der Fey, oder die betroffene Person gewinnt das beunruhigende Gefühl, beobachtet und zu werden.

strömen. Hier bleibt der Naturgeist stehen. Ohne sich umzuwenden, ohne Abschied, verschwindet er, als wäre er nie da gewesen. Der Spielerfigur wird lediglich nahegelegt, zu warten. Zehn Atemzüge später geschieht es. Ohne jedes Geräusch, ohne Vorzeichen, wird die Stille von einer Stimme durchbrochen. Eine freundliche, ruhige, doch von unbestreitbarer Bestimmtheit durchdrungene Frauenstimme raunt dem Wartenden zu, doch näherzutreten. Die Dunkle Fey ist erschienen. Jede Spielerfigur kann während eines Nachtfaltermarktes **nur eine einzige Audienz** bei der Dunklen Fey erhalten. Ein zweites Ersuchen bleibt unbeantwortet, oder schlimmer: wird als Beleidigung verstanden.

Amangua, die Dunkle Fey (Fey, Grad 40)

18 LP, 200 AP - OR - St 50, Gw 100, In 90, B 24

Angriff : Hand+10 (1W6–2), Zauberstab+ 19 (Feuerbienen); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+20, Resistenz+20/20

»**Zaubern+19:**« *Verwandlung* (nur sich selbst), *Tiere rufen* (Säugetiere und Vögel), *Tiersprache* (Säugetiere und Vögel)

Zaubern+19: *Allheilung, Angst, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Bannen von Gift, Baum, Besänftigen, Beschleunigen, Blendwerk, Dschungelwand, Entgiften, Erkennen von Krankheit, Erscheinungen, Fernfluch, Feyenfluch, Feyenwunsch, Fliegen, Heilen von Krankheit, Luftlauf, Macht über die Sinne, Macht über Menschen, Macht über magische Wesen, Schrumpfen, Ungeheuer rufen, Unsichtbarkeit, Vergiften, Versetzen, Verursachen von Krankheit, Verwandlung, Wisseling rufen, Zauberwirklichkeit*

Bes.: Verschießt mit dem Zauberstab *Feuerbienen* (1W6–1 – vgl. *Das Arkanum*, S. 152f), Gürtel der Unberührbaren (ABW **3**); empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Gestaltwandlungsfähigkeit); 3 Punkte Schicksalsgunst; weitere Fertigkeiten und typische Zaubersprüche können – der **Spielsituation** angemessen – aufgeführt werden. Amangua ist eine Nichtspielerfigur, welche Kämpfen aus dem Weg geht und stattdessen indirekt oder durch Untergebenen diese austrägt.

Sie sitzt bereits auf einer marmornen Bank, die soeben noch nicht dort war. Der Stein wirkt kühl und glatt, als wäre er aus der Nacht selbst geformt. Mit einer leichten, beinahe höflichen Geste bittet sie die Spielerfigur, neben ihr Platz zu nehmen. Ihre Erscheinung ist von einer stillen, beinahe melancholischen Schönheit geprägt: eine jugendlich wirkende Gestalt, von heller, fast durchscheinender Haut, dunklem Haar und feinen, harmonischen Zügen. Ihre Ausstrahlung ist zugleich einladend und unnahbar, vertraut und doch fremd. In ihrer Gegenwart liegt etwas Sanftes und zugleich etwas, das sich jeder Einordnung entzieht. Allein ihre Nähe erzeugt ein widersprüchliches Gefühl: eine trügerische Vertrautheit, durchzogen von einer kaum greifbaren Bedrohung. Nähert sich die Spielerfigur ihr jedoch mit offener Feindseligkeit oder schädlicher Absicht, reagiert Amangua augenblicklich: Ohne Bewegung, ohne Übergang ist sie im nächsten Moment verschwunden. Die Audienz endet, bevor sie begonnen hat.

Die Spielerfigur darf ihr Anliegen vortragen, jedoch nur in einfachen, knappen Sätzen und innerhalb eines kurzen Zeitfensters. Amangua hört aufmerksam zu, unterbricht nicht, stellt jedoch gelegentlich einzelne, präzise Fragen. Entscheidend ist dabei nicht allein der Wunsch, sondern **die Art seines Vortrags**: Haltung, Wortwahl, Aufrichtigkeit und die Persönlichkeit des Bittstellers fließen in ihr Urteil ein. Amangua wägt nicht sichtbar ab, doch ihr Eindruck entscheidet alles. Je nach Wirkung auf die Dunkle Fey ergeben sich unterschiedliche Erfolgschancen. Ist Amangua zufrieden oder gar angetan und widerspricht der Wunsch nicht ihren eigenen Zielen, ist die Wahrscheinlichkeit einer Erfüllung hoch. Es wird **1W6** geworfen: Nur bei einer **1** lehnt sie ab, andernfalls erfüllt sie die Bitte. Bei einem unklaren oder zwiespältigen Eindruck schwankt auch Amanguas Urteil. Es wird 1W6 geworfen: Bei **1–5** wird die Bitte nicht erfüllt, nur bei einer **6** gewährt sie ihre Gunst. Erregt die Spielerfigur Missfallen oder gar Ärger, beendet Amangua die Audienz ohne weitere Worte und verschwindet augenblicklich.

Nachwirkungen

Die Zeit in *Ilantia* verläuft im Gleichklang mit derjenigen in Lanitia. Verlässt man die *Anderswelt*, hat sich die normale Welt in derselben Zeit weiterbewegt – als hätte man *Ilantia* nie betreten. Alle Gegenstände und Verzauberungen, die man auf dem Nachtfaltermarkt erworben oder erhalten hat, bleiben unverändert. Zudem erhalten die Spielerfiguren jeweils **500 EP** sowie die Gewissheit, dass ihr Handeln und Vorgehen Folgen haben wird.



Tagträumer



Hintergrundgeschichte

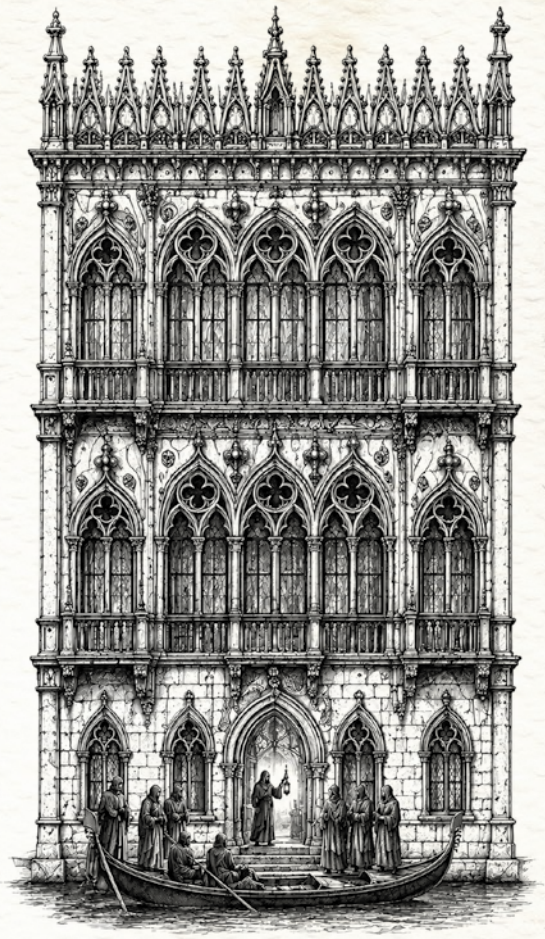
Vor einhundert Jahren gehörte der Nachtkerzen-Palast im Stadtteil Rejor zu den schillerndsten Orten Lanitias. Nicht politische Macht oder Reichtum machten ihn berühmt, sondern seine Bewohnerin: Donja **Nadira Uliàro**, eine junge Patrizierin aus angesehenem Hause. Sie entzog sich jedoch den Erwartungen ihres Standes. Anstatt eine standesgemäße Ehe einzugehen und sich den gesellschaftlichen Verpflichtungen zu fügen, wählte sie ein Leben jenseits der Konventionen. Ihr Palast wurde zum Treffpunkt für Künstler, Denker und Exzentriker, und ihre Abendgesellschaften (Soiréen) waren legendär – erfüllt von Musik, Masken und Gesprächen über verborgene Wahrheiten. Während einer dieser Nächte erhielt Nadira ein Geschenk, dessen Herkunft ebenso rätselhaft war wie seine Wirkung: sechs *Traumringe*. Diese Artefakte ermöglichten es ihren Trägern, bewusst in die **Traumwelt Aitinal** zu reisen, eine strahlende, beinahe perfekte Spiegelstadt Lanitias in den *Spirituellen Gefilden*. Gemeinsam mit fünf engen Vertrauten begann Nadira, diese Welt zu erkunden. Anfangs war es ein Spiel, ein Ausflug in das Wunderbare. Doch mit der Zeit wurde *Aitinal* für sie alle zur eigentlichen Wirklichkeit. In dieser Traumstadt erschufen sie sich Traumkörper, lebten andere Leben, freier, intensiver, losgelöst von den Zwängen ihrer Herkunft. Die Tage in Lanitia wurden kürzer, die Nächte in *Aitinal* länger.

In dieser zweiten Existenz begegnete Nadiras Traumkörper einer Gestalt, die alles veränderte: **Marcello**, einem schönen und charismatischen Naturgeist. Zwischen ihnen entstand eine tiefe, bedingungslose Liebe, die jedoch nur in *Aitinal* Bestand hatte. Während Nadiras fünf Gefährten sich nach und nach von dieser Obsession lösten und in ihr wirkliches Leben zurückkehrten, gelang Nadira dieser Schritt nicht mehr. Sie verlor sich in der Traumwelt, vernachlässigte ihren Körper und starb schließlich im Nachtkerzen-Palast – einsam, erschöpft und fernab der Wirklichkeit. Doch ihr Tod hatte unerwartete Folgen. Ihr Traumkörper bestand in *Aitinal* weiter, losgelöst von der Erinnerung an sein einstiges Leben. Marcello spürte ihre Präsenz noch immer, doch er konnte sie nicht mehr erkennen. Verzweifelt suchte er nach Antworten und nahm über Träume Kontakt zu einem der ehemaligen Gefährten Nadiras auf. So erfuhr er schließlich von ihrem Tod. Vom Schmerz überwältigt, fasste Marcello einen Plan. Er sorgte dafür, dass die sechs *Traumringe* im Palast verborgen wurden, in der Hoffnung, dass eines Tages jemand sie finden und nutzen würde. Vielleicht, so glaubte er, könnte ein neuer Träumer die verlorene Verbindung wiederherstellen und ihn zu Nadiras Essenz zurückführen. Gleichzeitig ließ er eine Botschaft bei einem Schreiber in der Stadt Lanitia verfassen, eine Bitte um Hilfe, um seine verlorene Liebe wiederzufinden.

Doch bei der Niederschrift geschah ein folgenschwerer Fehler. Der Schreiber verstand Marcellos Worte nur unvollständig, missdeutete Zusammenhänge und gab die Botschaft bruchstückhaft und fehlerhaft wieder. Unzufrieden mit seinem eigenen Werk warf er das Schriftstück schließlich in eine Glasflasche und überließ sie den Kanälen der Stadt. Es schien, als hätte eine unsichtbare Hand dafür gesorgt, dass sie nicht verloren ging. Die Jahre vergingen, und der Nachtkerzen-Palast verfiel. Gerüchte über Nadiras tragisches Ende und die unheilvolle Atmosphäre des Ortes hielten Käufer und Bewohner fern. Die Familie Ulièro verlor ihren Reichtum und sank zu einer sogenannten Bati-Familie herab – verarmte Patrizier, die von staatlicher Unterstützung leben. Eine direkte Nachfahrin existiert jedoch noch: Donja **Naja Ulièro**, Nadiras Urnichte. Sie ist gebildet, ehrgeizig und steht kurz davor, eine Laufbahn im Staatsdienst einzuschlagen, nachdem sie ihre Ausbildung an der Akademie Scuma erfolgreich abgeschlossen hat. Von ihrem möglichen Erbe weiß sie nichts.

Der Palast selbst wird inzwischen staatlich verwaltet. Diese Aufgabe liegt in den Händen von Don **Sandril Ecàio**, einem Notar, der gegen eine jährliche Gebühr die Aufsicht über das verlassene Gebäude übernommen hat. Offiziell sorgt er für dessen Erhalt, doch in Wahrheit hat sich der Nachtkerzen-Palast unter seiner Führung zu einem verborgenen Umschlagplatz entwickelt. Hinter verschlossenen Türen werden hier Rauschmittel gehandelt, dunkle Rituale praktiziert und Hehlerwaren unter die richtigen Leute gebracht. Vor einiger Zeit stieß Sandril bei einer Durchsuchung des Palastes auf das verborgene Versteck der sechs Traumringe. Den wahren Wert der Artefakte erkennend, übergab er sie gegen eine großzügige Prämie an Don **Mago Luys Pallega**, eine einflussreiche und gefährliche Persönlichkeit im Dienste von Don Niccolo (Mestoffelyzh). Im Auftrag seines Mentors ließ Luys Pallega die *Traumringe* mit einem heimtückischen Fluch belegen (Bindung eines Albtraumgeistes pro Ring). Wer einen solchen Ring mehrfach benutzt, verliert zunehmend die Fähigkeit, zu unterscheiden, ob er sich in *Aitinal* oder in der realen Welt (Lanitia) befindet. Albträume und verdrängte Ängste dringen in die Wahrnehmung ein, formen eine verzerrte Wirklichkeit und beginnen, das Handeln des Trägers zu bestimmen. Mit jeder weiteren Nutzung vertieft sich dieser Zustand, bis der Betroffene sich vollständig in seinen eigenen Traum- und Albtraumlandschaften verliert und schließlich dem Wahnsinn verfällt. Doch anstatt die *Ringe* einfach an ihren ursprünglichen Ort zurückzubringen, ließ Luys Pallega sie an einem neuen, schwer zugänglichen und sorgfältig gewählten Versteck innerhalb des Nachtkerzen-Palastes platzieren. Dort ruhen sie verborgen vor zufälligen Blicken, aber so angelegt, dass sie von entschlossenen oder neugierigen Suchenden letztlich entdeckt werden können. Dort sollen sie als Köder dienen – bereit, neugierige oder leichtsinnige Seelen anzuziehen und für seine Zwecke nutzbar zu machen.

Der Nachtkerzen-Palast dient ihm zugleich als geheimer Treffpunkt. Über eine magische Versetzungsvorrichtung – eine sogenannte *Ringkette* – kann er direkt in einen speziell vor-



bereiteten Raum innerhalb des Palastes gelangen. Die Verbindung funktioniert jedoch nur in eine Richtung und dient vor allem seiner eigenen Sicherheit. Wer versucht, ihrem Mechanismus zu folgen, gelangt stattdessen in einen abgeschlossenen Zwischenraum, dem Albtraumloch. Dort bleibt nur wenig Zeit, ein verborgenes Rätsel zu lösen und einen Ausgang zu finden. Wer scheitert, bleibt gefangen. Gelingt es jedoch, dem Albtraumloch zu überwinden, führt der Weg weiter in das persönliche Arbeitszimmer Luys Pallegas. Dort kann es schließlich zur direkten Begegnung kommen. Anstatt die Spielerfiguren sofort zu vernichten, unterbreitet Luys Pallega ihnen ein Angebot. Er ist ein Pragmatiker und erkennt Nutzen, wo andere nur Störung sehen. Er bietet den Gefährten an, den Nachtkerzen-Palast mit seinem stillschweigenden Einverständnis zu übernehmen. Im Gegenzug verlangt er zweierlei: Sie sollen ihn und seine Geschäfte in Ruhe lassen und seine Beteiligung gegenüber allen verschweigen. Als Zeichen seines Entgegenkommens würde er die *Ringkette* unbrauchbar machen und dafür sorgen, dass die Spielerfiguren fortan nicht mehr von ihm behelligt werden. Darüber hinaus stellt er ihnen sogar in Aussicht, in Zukunft für ihn zu arbeiten. Eine Offerte, die Reichtum und Einfluss verspricht, jedoch ihren Preis hat.

In *Aitinal* selbst herrscht **Jaretto, der Feyenprinz** – Sohn der dunklen Fey Amangua und zugleich ihr Gegenspieler. Als Herrscher der Traumstadt nimmt er die Bewegungen der Seelen wahr, die durch die *Traumringe* nach *Aitinal* gelangen. Als die Spielerfiguren beginnen, diese Artefakte zu nutzen, werden sie seiner Aufmerksamkeit gewahr. Jaretto erkennt rasch, dass die *Traumringe* verändert wurden und dass ihr Fluch nicht aus der Sphäre der Fey stammt. Ebenso erschließt sich ihm die tragische Geschichte von Nadira und Marcello. Doch die Gesetze *Aitinals* erlauben ihm kein direktes Eingreifen. Stattdessen beschließt er, die Dinge behutsam zu lenken und einem Abschluss zuzuführen, der dem entspricht, was *Aitinal* einst war: ein Ort der Möglichkeit, nicht der Verdammnis. In der Gestalt eines Miniaturhauses beginnt er, Einfluss auf die Handlungen der Spielzeugfiguren zu nehmen. In seinen filigranen Räumen und stillen Gängen spiegelt sich der Nachtkerzen-Palast wider. Im Miniaturhaus werden Personen, Dinge und Orte gezeigt, die auf Gefahren und Geschehnisse in naher Zukunft hinweisen. An jedem Morgen verändert sich etwas im Miniaturhaus. Es verschwindet erst, wenn die beiden Liebenden in *Aitinal* zueinandergefunden haben – still und plötzlich.

Spielhinweise: Die Spielzeugfiguren stellen alle teilnehmenden Charaktere, also auch die der Spieler, dar. Das Miniaturhaus stellt einen aufklappbaren Schrank (Höhe 1,5 m × Tiefe 0,3 m × Breite 1 m) dar, welcher neun unterschiedlich große Räume zeigt. Je ein Raum ist den Akteuren dieses Abenteuers (zwei Spielerfiguren, Nadira, Marcello, Pallega, Naja), dem Nachtkerzen-Palast, der Stadt Lanitia und der Stadt Aitinal) gewidmet. Die Szenen jedes Raumes ändern sich durch die Magie Jarettos (Variation von Zauberwirklichkeit) und stellen Geschehnisse dar, welche am kommenden Tag eintreten werden.

Ein Jahrhundert nach Nadiras Tod tragen die Kanäle Lanitias noch immer die Überreste vergangener Geschichten mit sich. Während einer stimmungsvollen Bootsfahrt stoßen die Spieler auf eine verschlossene Glasflasche, die im Wasser treibt. In ihrem Inneren befindet sich eine beschädigte, schwer verständliche Botschaft. Wie sich herausstellt, handelt es sich das Fragment einer tragischen Liebesgeschichte und einen Hinweis auf den verlassenen Nachtkerzen-Palast im Stadtteil Rejor. Was zunächst wie eine romantische Kuriosität erscheint, entpuppt sich bald als der Anfang eines weitreichenden Geheimnisses. Denn zwischen Traum und Wirklichkeit entspinnt sich ein Geflecht aus Liebe, Wahnsinn und dunklen Intrigen. Die Spielerfiguren stehen im Zentrum eines Schicksals, das nicht nur über das Wiedersehen zweier Liebender entscheidet, sondern auch über das Erbe eines Hauses.

Werden sie der Erbin helfen und damit nicht nur eine alte Schuld begleichen, sondern auch den Grundstein für einen neuen Anfang legen? Oder selbst den Palast beanspruchen? Oder gar das Angebot Luys Pallegas annehmen und sich auf einen dunkleren Pfad begeben?

Dramatis Personae

Nadira Uliàro – junge Patrizierin aus angesehenem Hause

Marcello – Naturgeist und Liebhaber von Nadira

Naja Uliàro – Nadiras Urnichte

Sandril Ecàio – Notar und Verwalter des Nachtkerzen-Palastes

Luys Pallega – einflussreiche und gefährliche Persönlichkeit

Jaretto, der Feyenprinz – Herrscher der Traumstadt *Aitinal* und Mentor

Der Ablauf des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt mit einer unscheinbaren Entdeckung. Während einer Bootsfahrt durch die Kanäle Lanitias stoßen die Spielerfiguren auf eine verschlossene Glasflasche, die zwischen Treibgut im Wasser dahintreibt. In ihrem Inneren befindet sich ein beschädigtes Schriftstück, vom Wasser verzogen, lückenhaft und fehlerhaft niedergeschrieben. Dennoch lassen sich Fragmente erkennen: Hinweise auf eine verlorene Liebe, Andeutungen einer Verbindung jenseits der Wirklichkeit und die wiederkehrende Erwähnung eines Ortes im Stadtteil Rejor – des Nachtkerzen-Palasts.

Getrieben von Neugier oder einem schwer greifbaren Gefühl von Bedeutung machen sich die Spielerfiguren auf den Weg dorthin. Der Palast präsentiert sich als verfallenes, nahezu leergeräumtes Gebäude. Wo einst rauschende Feste stattfanden, finden sich nur noch vereinzelte Überreste: zurückgelassene Masken, beschädigte Kunstwerke und Spuren vergangener Exzentrik. Der Ort wirkt ausgeweidet, als sei alles Wertvolle systematisch entfernt worden. Gleichzeitig deuten einzelne, gezielte Hinweise darauf hin, dass der Palast weiterhin genutzt wird. Versteckte Zugänge, zurückgelassene Waren und diskrete Zeichen illegaler Aktivitäten lassen erkennen, dass hier im Verborgenen Geschäfte abgewickelt werden.

Im Zuge ihrer Erkundung stoßen die Spielerfiguren schließlich auf die *Traumringe*. Sobald einer dieser *Ringe* benutzt wird, öffnet sich ihnen ein Zugang zur Traumstadt *Aitinal*. Diese erscheint zunächst als eine ideale Spiegelwelt: klar, leuchtend und frei von den Brüchen der Realität. Doch dieser Eindruck hält nicht lange stand. Mit jeder Nutzung der Ringe treten subtile Veränderungen auf (s. auch »*Traumring*«).

In *Aitinal* tritt Jaretto, der Feyenprinz, nicht direkt in Erscheinung. Stattdessen nimmt er indirekt über ein von ihm bereitgestelltes Miniaturhaus in Gestalt des Nachtkerzen-Palastes Kontakt zu den Spielerfiguren auf. In dessen filigranen Räumen spiegeln sich Orte, Personen und mögliche Entwicklungen wider. Veränderungen innerhalb des Miniatur-

hauses geben Hinweise, deuten Gefahren an und lenken die Aufmerksamkeit der Spielerfiguren auf Zusammenhänge, die sich ihrer unmittelbaren Wahrnehmung entziehen. Auf diese Weise macht Jaretto auf die Gefahr aufmerksam, die von den *Ringen* ausgeht, und deutet auf eine unvollendete Geschichte hin: die Verbindung zwischen Nadira und Marcello.

Währenddessen verdichten sich auch in der realen Welt die Gefahren. Die Spur der *Ringe* führt zu den Machenschaften Luys Pallegas. Hinweise auf seinen Einfluss und seine Eingriffe mehren sich, bis die Spielerfiguren auf eine verborgene Vorrichtung stoßen – die sogenannte *Ringkette*. Wer versucht, ihr zu folgen, gelangt nicht an ihr Ziel, sondern in einen abgeschlossenen Zwischenraum: das Albtraumloch. Dort sind sie gezwungen, unter Druck Rätsel zu lösen und Gefahren zu überwinden. Ein Scheitern hat endgültige Konsequenzen, ein Erfolg eröffnet den Weg tiefer in die verborgenen Bereiche des Palasts.

Dort kommt es schließlich zur Begegnung mit Luys Pallega. Er reagiert nicht impulsiv, sondern mit kühler Berechnung. Anstatt die Spielerfiguren unmittelbar zu bekämpfen, unterbreitet er ihnen ein Angebot: Sie könnten den Nachtkerzen-Palast übernehmen und unbehelligt bleiben, sofern sie seine Aktivitäten dulden und Stillschweigen bewahren. Darüber hinaus stellt er eine zukünftige Zusammenarbeit in Aussicht. Eine Möglichkeit, die Einfluss und Vorteile verspricht, jedoch eine klare moralische Entscheidung erfordert.

Parallel dazu entfaltet sich in *Aitinal* der eigentliche Kern des Abenteuers. Die Überreste einer einstigen Liebe bestehen fort, jedoch unvollständig und voneinander getrennt. Es liegt an den Spielerfiguren, diese Verbindung wiederherzustellen, jedoch nicht durch Gewalt, sondern durch Verständnis, Vermittlung und das Rekonstruieren verlorener Zusammenhänge. Erst wenn es gelingt, die beiden Seiten dieser Geschichte wieder zusammenzuführen, kann sie einen Abschluss finden.

Am Ende laufen alle Handlungsstränge zusammen. Die Spielerfiguren stehen vor Entscheidungen ohne eindeutige Antwort. Werden sie den Einfluss der *Ringe* bekämpfen oder nutzen? Werden sie sich gegen Luys Pallega stellen oder sein Angebot annehmen? Werden sie den Palast zu einem neuen Anfang machen, oder zu einem Ort eigener Macht?

Die Flaschenpost

Das Abenteuer beginnt mit einer unscheinbaren, beinahe harmlosen Entdeckung. Während einer Bootsfahrt durch die Kanäle Lanitias oder einem Spaziergang entlang der Ufer stoßen die Spielerfiguren auf eine verschlossene Glasflasche, die zwischen Treibgut und schimmernden Lichtreflexen im Wasser dahintreibt.

Das Wasser bewegt sich kaum. Nur gelegentlich zieht eine langsame Welle unter einer kleinen Brücke hindurch und lässt angefaulte Holzpfähle leise knarren. Treibgut hat sich in den Ecken gesammelt, Splitter von Kisten, ein Stück Stoff, das sich träge im Wasser wiegt, und dazwischen etwas, das zunächst wie ein weiterer dunkler Klumpen wirkt. Erst bei genauerem Hinsehen wird es erkennbar: eine Flasche, halb im Wasser liegend, halb gegen das steinerne Ufer gedrückt. Ihr Glas ist von Ablagerungen überzogen, trüb und rau, als habe sie lange Zeit im offenen Wasser getrieben. Kleine Muscheln klammern sich an ihre Oberfläche, und feine Algenfäden ziehen sich wie verworrene Linien darüber hinweg.

Die Flasche scheint ungewöhnlich gut erhalten, ein Umstand, der sich nur schwer mit ihrem Alter vereinbaren lässt. Offenbar haben die langsamen, beständigen Strömungen der Kanäle sie über lange Zeit hinweg in Bewegung gehalten und zugleich konserviert, während sie sich bislang neugierigen Blicken entzog, verborgen zwischen Treibgut, Schatten und den trägen Wassern Lanitias.

Hebt eine der Spielerfiguren die Flasche aus dem Wasser, löst sich ein dumpfes, schmatzendes Geräusch, als reiße sie sich widerwillig aus dem Griff des Kanals. Das Glas fühlt sich kalt und uneben an. Ein leises Klirren verrät, dass sich im Inneren etwas befindet. Durch die trübe Hülle lässt sich gerade noch erkennen, was darin steckt: ein zusammengerolltes Pergament. Es wirkt beschädigt, vom Wasser verzogen und stellenweise kaum noch lesbar. Der Korken ist mit Wachs versiegelt und sitzt noch erstaunlich fest. Öffnen die Spielerfiguren die Flasche, finden sie eine **fragmentarische, fehlerhafte Botschaft** – offensichtlich das Werk eines Schreibers, der den ursprünglichen Inhalt nur unvollständig verstanden hat:

Im stillen Rejor, längst entschwundner Zeit,
Erhob sich ein Haus voll dunkler Heimlichkeit;
Nicht Fürstenmacht, nicht Gold in stolzer Pracht
Hat seinen Namen in die Welt gebracht.

Nur sie allein, von edlem Stamm und Sinn,
Nadira, trug seines Zaubers Ursprung hin;
Die Pflicht verschmähend, die ihr Stand gebot,
Erwählte sie der Freiheit süß Gebot.

Wo Kunst und Geist sich frei zusammenfand,
Und Traum an Traum sich leise dort verband,
Erklang die Nacht in Masken, Klang und Wort,
Und fremde Welten schimmerten im Ort.

Da ward ihr einst, von rätselhafter Hand,
Ein seltsam Werk, fünf Ringe, zugewandt;
— [eine Zeile ist hier unleserlich verwischt] —
Zur Welt, die fern dem wachen Auge liegt.

Aitalin, im dunklen Glanze erhoben,
Ein Schattenreich, von fremder Hand gewoben;
Dort schuf sie sich, mit treuen Vieren ein,
Ein neues Leben, frei von irdisch Sein.

Doch wie der Traum die Seele tiefer zieht,
Dass Wirklichkeit im Nebel bald entflieht,
So schwand ihr Blick von dieser Welt zurück,
Und dort nur fand sie ihres Daseins Glück.

Ein Wesen dort, von sanftem Zauberbild,
Marcello, fremd und doch von Geist erfüllt,
Entflammte ihr ein Lieben, rein und klar,
Das nur im Traum doch ewig waltend war.

Die andern flohn zuletzt dem süßen Bann,
Und kehrten still zum Tageslichte an;
— [hier fehlt ein ganzer Versblock] —
Und war der wachen Welt nunmehr entgangen.

So sank ihr Leib im stillen Hause hin,
Verlassen ganz von Atem, Kraft und Sinn;
Doch lebt ihr Traum in jenem Lichte fort,
Wo Liebe wohnt – an jenem fernen Ort.

Und tief im Haus, wo Schatten Wurzeln schlugen,
Verbirgt sich noch, was Träume einst getragen:
Sechs Ringe – nein, mehr? – aus Schlaf und Nacht gemacht,
Vom Geiste selbst im stillen Ort gebracht.
Wer sie berührt, dem öffnet sich der Pfad,
Doch führt er fort – und selten je zurück.

Der Text ist bruchstückhaft, stellenweise widersprüchlich und offensichtlich fehlerhaft übertragen. Dennoch lassen sich klare Hinweise erkennen: eine verlorene Liebe, eine Traumwelt namens *Aitinal* und ein Ort im Stadtteil Rejor, der Nachtkerzen-Palast. Getrieben von Neugier, Mitgefühl oder einem schwer greifbaren Gefühl von Bedeutung machen sich die Spielerfiguren auf den Weg (*Gassenwissen*) dorthin.

Die liebe Nachbarschaft...

In der unmittelbaren Nachbarschaft des Nachtkerzen-Palastes hat sich über die Jahre eine stille Übereinkunft entwickelt. Don Sandril Ecàio, der offizielle Verwalter des Anwesens, sorgt mit diskreten Zahlungen dafür, dass die Anwohner ein wachsames Auge auf das Gebäude haben. Tatsächlich werden sämtliche Nachbarn, die unmittelbar an den Nachtkerzen-Palast grenzen, regelmäßig entlohnt. Gelder, die letztlich aus den Mitteln Luys Pallegas stammen. Fremde Gesichter, ungewöhnliche Aktivitäten oder verdächtige Vorkommnisse bleiben selten unbeachtet und werden bei Bedarf an ihn weitergetragen. Im Falle offenkundiger Störungen – etwa bei Einbruchsversuchen oder Bränden – wird zusätzlich die Stadtmiliz, die Oza, verständigt. Für Hinweise, die sich als verwertbar erweisen, zahlt Ecàio eine Belohnung von bis zu zehn Goldstücken. Eine Summe, die für die Bewohner des Viertels durchaus Anreiz genug ist, aufmerksam zu bleiben.

Doch es ist nicht allein das Geld, das ihre Loyalität sichert. Unter den Bewohnern hat sich eine stille Furcht etabliert: Wer sich dem System widersetzt oder zu viel fragt, verschwindet und jene wenigen, die sich offen gegen die Machenschaften stellten, fanden unter ungeklärten, unnatürlichen Umständen den Tod. So ist die Wachsamkeit der Nachbarschaft nicht nur erkauft, sondern auch erzwungen.

Offiziell dient diese Praxis dem Schutz eines verlassenen, staatlich verwalteten Gebäudes. Tatsächlich jedoch erfüllt sie einen anderen Zweck. Die Anwohner sind längst Teil des Systems geworden: Sie profitieren von den regelmäßigen Zahlungen, gelegentlichen Gefälligkeiten und der stillschweigenden Duldung kleiner eigener Vergehen, ein Gleichgewicht aus Nutzen, Abhängigkeit und Angst.

Unter Ecàios Aufsicht hat sich der Nachtkerzen-Palast zu einem verborgenen Umschlagplatz entwickelt. Hinter verschlossenen Türen werden hier Waren gelagert und weitergeleitet, deren Herkunft und Bestimmung besser im Dunkeln bleiben. Die Nutzung erfolgt unregelmäßig und mit Bedacht, gerade so viel, dass der Palast verlassen wirkt, ohne es tatsächlich zu sein. Sandril Ecàio selbst ist dabei kaum mehr als ein Verwalter im eigentlichen Sinne – ein Mittelsmann, der gegen Bezahlung seine Position nutzt und die notwendigen Strukturen aufrechterhält. Die eigentliche Kontrolle liegt bei Don Mago Luys Pallega, einer einflussreichen und gefährlichen Persönlichkeit im Dienste von Don Niccolo, auch bekannt als Mestoffelyzh.

Pallega nutzt den Palast als abgeschirmten Treffpunkt und als Knotenpunkt für seine Unternehmungen. Die diskrete Wachsamkeit der Nachbarschaft dient ihm dabei als erste Schutzlinie gegen ungebetene Aufmerksamkeit. Im Verborgenen greift er zudem auf eine magische Vorrichtung zurück: die sogenannte *Ringkette*. Sie erlaubt es ihm, sich selbst direkt in einen speziell vorbereiteten Raum innerhalb des Palastes zu versetzen. Diese Verbindung ist jedoch einseitig und dient ausschließlich seiner eigenen Sicherheit. Ein Transport von Waren auf diesem Wege ist nicht ohne Weiteres möglich, und wer ver-

Stadtneuntel Rejor

Im südlich gelegenen Stadtneuntel Rejor, fernab der belebten Stadtmitte und der glänzenden Fassaden der Stadtpaläste, beginnt Lanitia ihr anderes Gesicht zu zeigen. Hier, wo die Kanäle schmaler und dunkler werden, scheint das Wasser träger zu fließen. Die Häuser drängen sich dicht aneinander, ihre Mauern sind vom Salz zerfressen und von feinen Rissen durchzogen. Putz blättert in unregelmäßigen Flecken ab und legt das rohe Mauerwerk darunter frei. Holzläden hängen schief in den Angeln, aufgequollen von Feuchtigkeit, und an manchen Stellen sind Fenster nur notdürftig mit Stoff oder Brettern verschlossen. Zwischen den Gebäuden spannen sich schmale Durchgänge, so eng, dass kaum zwei Menschen aneinander vorbeikommen, und selbst am Tage fällt das Licht nur spärlich in diese Gassen. Der Geruch ist allgegenwärtig und schwer zu entkommen. Feuchte Steine, faulendes Holz und das stehende Wasser der Kanäle mischen sich mit den Ausdünstungen des täglichen Lebens. Abfälle werden achtlos entsorgt, und wenn die Flut niedrig steht, bleibt ein dunkler, schlickiger Rand zurück, der die Kanalmauern säumt und in der Hitze einen süßlich-fauligen Dunst verströmt.

Das Leben hier ist nicht laut im festlichen Sinne, sondern von einem rauen, beständigen Geräusch erfüllt. Schritte hallen auf unebenen Steinen, irgendwo schlägt eine Tür hart ins Schloss, Stimmen klingen gedämpft durch die engen Räume. Kinder bewegen sich zwischen den Schatten, geübt darin, den Blicken auszuweichen, während müde Gestalten in Türöffnungen lehnen oder mit verschränkten Armen das Geschehen beobachten. Gespräche werden leiser geführt, oft unterbrochen, als sei Vorsicht eine Gewohnheit geworden. Nachts verwandelt sich das Neuntel vollends. Das wenige Licht, das aus Fenstern oder vereinzelten Lampen dringt, wird vom Wasser verschluckt und in flackernden Reflexen zurückgeworfen. Die Dunkelheit sammelt sich in den Ecken der Gassen und unter den Brücken, dicht und undurchdringlich. Schritte klingen dann lauter, näher, und jedes Geräusch scheint eine Bedeutung zu tragen, die sich nicht sofort erschließt.



sucht, dem Mechanismus zu folgen, gelangt stattdessen in einen abgeschlossenen Zwischenraum, das sogenannte Albtraumloch.

Aufgebrachte Nachbarn (Grad 1–2)

12 LP, 7–11 AP - TR - St 60, Gw 60, In 50, B 24 - VS=50/91

Angriff: Knüppel +7–8 (1W6–1), Messer+5–6 (1W6–1); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+11–12, Resistenz+11/12 bzw. +12/13

Hund (Grad 1)

9 LP, 7 AP - TR - St 50, Gw 60, In t60, B 30

Angriff: Biss+7 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+10/12

Spurensuche+12 (Riechen)

Die Suche nach den Erben

Wollen die Spielerfiguren sich mit der Geschichte und dem Verbleib des Palastes beschäftigen, bieten sich ihnen vielerlei Möglichkeiten an. Der offizielle Weg führt zur Senhoria, genauer gesagt zur Giudici del Proprio.

Dort finden sie direkten Kontakt zum staatlich beauftragten Verwalter, Don Sandril Ecàio. Wie er mit den Spielerfiguren in Kontakt tritt, hängt ganz davon ab, wie sie mit ihm vorher verkehrt haben und umgegangen sind.

Don Sandril Ecàio (Händler Grad 7)

17 LP, 35 AP - LR - St 70, Gw 65, In 80, Au 60, pA 75, B 24 - SchB+2 - VS=21/91

Angriff: Dolch+10 (1W6+1), Rapier+12 (1W6+2), leichte Armbrust+10 (1W6), Parierdolch+3; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+13 (+16 mit Parierdolch), Resistenz*+16/17

Beredsamkeit+14, Bootfahren+10, Erste Hilfe+10, Etikette+10, Fechten+9, Gassenwissen+14, Geschäftssinn+14, Glücksspiel+15, Landeskunde+12 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+12, Verhören+10, Verstellen+12

Bes.: Talismane*+1, Kette mit einem angehängten Stein aus *Kaltem Eisen*.

Don Sandril Ecàio ist ein lizenzierter Verwalter herrenloser oder umstrittener Immobilien in Lanitia, der das Rechtssystem geschickt für eigene Zwecke nutzt. Er bewegt sich bewusst in rechtlichen Grauzonen, handelt opportunistisch und vermeidet offene Illegalität, während er gleichzeitig enge Verbindun-

Giudici del Proprio

In Lanitia existiert mit dem sogenannten Rechtsamt für Eigentumsangelegenheiten (Giudici del Proprio) eine staatliche Institution, die sich zentral mit Fragen des Eigentums und der Vermögensverwaltung befasst. Zu ihren wichtigsten Aufgaben gehört die Regelung von Nachlässen, insbesondere in Fällen, in denen keine eindeutige Erbfolge festgestellt werden kann. Wenn ein Patrizierhaus leersteht oder die Besitzverhältnisse ungeklärt sind, greift das Rechtsamt ein und übernimmt die Verwaltung sowie die rechtliche Klärung. Dabei stellt es sicher, dass das betreffende Vermögen im Einklang mit den geltenden Gesetzen behandelt wird und gegebenenfalls auch dem Staat zugutekommt. In komplexeren oder besonders umfangreichen Fällen können zusätzlich andere Magistraturen der Senhoria hinzugezogen werden. Die Hauptverantwortung für solche Angelegenheiten liegt aber beim Giudici del Proprio. Zur praktischen Umsetzung der Verwaltung können zudem staatlich anerkannte Notare herangezogen werden. Diese haben die Möglichkeit, eine offizielle Lizenz für 1.000 Goldstücke zu erwerben, die sie zur Durchführung entsprechender Verwaltungsaufgaben berechtigt. Die Lizenz ist jedoch nicht dauerhaft gültig, sondern muss in regelmäßigen Abständen, in der Regel jährlich, überprüft und erneuert werden, um sicherzustellen, dass die Notare weiterhin den rechtlichen und administrativen Anforderungen entsprechen.



gen zur Unterwelt pflegt. Informationen sammelt und nutzt er gezielt, besonders in den Bacari. Privat bleibt er ungebunden und kontrolliert. Insgesamt ist er ein geduldiger, strategischer Akteur, der Chancen früh erkennt und diskret zu seinem Vorteil einsetzt.

Viel schwieriger ist es jedoch, die wahren Erben und Nachkommen von Nadira Uliàro zu ermitteln. Dies erfordert Zeit und Fingerspitzengefühl und nimmt in Lanitia gut ein bis zwei Tage in Anspruch, da man dafür in die Korridore und Archive der Senhoria eintauchen muss. Der erfolgreiche Einsatz der Fertigkeiten *Gassenwissen, Etikette* und *Landeskunde* sowie Charisma und das nötige Kleingeld (Gebühren von knapp 100 GS) helfen dabei. Zunächst gilt es herauszufinden, ob die in der Flaschenpost genannte Nadira Uliàro eine Nobla, also Angehörige des städtischen Adels, war und ob ihre Nachkommen es noch sind. Dazu benötigen die Spielerfiguren Einblick in das Goldene Buch, das sogenannte Lio. Ist dies nicht möglich oder führt nicht zum Ziel, hilft ein Blick in das Silberne Buch, das Lia, in dem die Bürger der Stadt verzeichnet sind.

Selbst ein verbürgter Adelstitel garantiert jedoch nicht, den eigenen Lebensunterhalt bestreiten zu können. Für verarmte Adelige bietet die Senhoria daher staatliche Fürsorge an: Wer diese in Anspruch nimmt, verpflichtet sich, Unterkunft und Verpflegung auf der Stadtinsel Barnabot zu beziehen. Gleichzeitig muss der Betroffene – unter notarieller Aufsicht und schriftlich festgehalten – eingestehen, dass seine Einkünfte nicht mehr ausreichen, um den standesgemäßen Lebensstil eines Patriziers zu sichern. Dieses Dokument wird im Volksmund als „Buch der Schande“ bezeichnet und als Vermerk im Goldenen Buch geführt. Dies betrifft auch die direkte Nachkommin Nadira Uliàros. Sie existiert: Donja Naja Uliàro – ehrgeizig, gebildet und kurz vor einer Karriere im Staatsdienst – ist sich ihres möglichen Erbes völlig unbewusst. Zudem wurde sie vor einem Jahr zur Vollwaise, als ihr Vater den Folgen seiner Alkoholsucht erlag.

Um all diese Informationen zu erlangen, benötigen die Spielerfiguren mehrere Tage, da nicht jeder Behördengang von Erfolg gekrönt ist und Ausdauer, Verstand sowie eine Portion Glück gefragt sind. Die erste verwertbare Spur lässt sich dabei in der Regel innerhalb eines Tages finden, doch eine vollständige und verlässliche Rekonstruktion der Zusammenhänge – insbesondere in den Archiven und Registern der Senhoria – nimmt deutlich mehr Zeit in Anspruch. Doch wie erklärt man einer jungen Adeligen, die es aus eigener Kraft geschafft hat, das Stigma einer „Bati“ – eine verächtliche Bezeichnung für Adelige unter staatlicher Fürsorge auf Barnabot – zu überwinden, dass sie nun Erbin eines Stadtpalastes ist?

Naja Uliàro steht mit einem frischen Abschlusspatent der Scudiguema (Scuma), der staatlichen Seefahrtsakademie Lanitias, am Beginn ihrer beruflichen Karriere. Als eine der zehn Besten ihres Jahrgangs hat sie zudem eine mündliche Zusage von niemand Geringerem als Generalkapitän Riniero Zana erhalten, der sie in ihrer Laufbahn unterstützen will. Damit ist klar, dass ihr Fokus auf ihrer Karriere liegt und nicht auf ihrem familiären Erbe.

Es sei denn, die Spielerfiguren gehen – mit ihrer Einwilligung und ihrem Segen – dem Familiengeheimnis nach. Finanziell kann sie kaum etwas beitragen, da sie noch immer im Schatten ihres sozialen Stigmas als „Bati“ steht und das wenige Geld, das sie besitzt, für ein bescheidenes Leben als junge Patrizierin benötigt. Möglicherweise bietet sie den Spielerfiguren jedoch an, dass ihnen die Hälfte dessen zusteht, was sie im Nachtkerzen-Stadtpalast finden – als Finderlohn. Um die offizielle Antretung ihres Erbes will sie sich zu gegebener Zeit persönlich kümmern, insbesondere nach dem Abschluss des Abenteuers und der erfolgreichen Zusammenführung der Liebenden (Nadira und Marcello) in *Aitinal*.

Najas Verhalten ist durchaus kalkuliert. Sie weiß selbst nicht, welche Risiken oder Hindernisse mit ihrem Erbe verbunden sind, insbesondere in Hinblick auf ihre Karriere. Indem sie die Spielerfiguren in ihrem Namen (mündlich) handeln lässt, kann sie sich im Zweifelsfall glaubhaft distanzieren, falls deren Vorgehen scheitert. Die Zusammenarbeit regelt sie dabei bewusst ohne schriftliche Vereinbarung: Sie beruft sich auf ihr persönliches Ehrenwort und fordert im Gegenzug auch das Ehrenwort der Spielerfiguren ein. Ein stilles, aber in ihrem Stand bedeutsames Band, das Verpflichtung schafft, ohne Spuren zu hinterlassen. Und der Finderlohn? Nun, der mag letztlich in den Händen der Götter liegen. Einen Anreiz muss sie jedoch bieten. Wird Naja direkt auf ihre Herkunft als Barnabotti angesprochen, reagiert sie vorsichtig und zurückhaltend. Sie ist sich bewusst, dass dies ein sozialer Makel ist, für den sie keine Verantwortung trägt, und den sie durch Talent und Ehrgeiz überwinden will. Wenn die Spielerfiguren ihr dabei helfen können, wird sie sich entsprechend verbindlich zeigen.

Mit Naja in Kontakt zu treten ist nicht schwierig. Sie bewohnt ein Zimmer in der Seekadettenunterkunft im Alten Arsenal (Stadtneuntel Senal) und hält sich in ihrer knappen Freizeit meist ebenfalls dort auf. Die meiste Zeit verbringt sie mit Freunden und Bekannten aus der Scuma.

Donja Naja Uliàro (Kriegerin Grad 12)

19 LP, 56 AP - LR - St 71, Gs 80, Gw 73, Ko 70, In 70, Zt 64, Au 80, pA 80, Wk 90, B 24 - SchB+2 - VS=21/86

Angriff: Rapier+14 (1W6+2), Kurzschwert+13 (1W6+2), Dolch+12 (1W6+1), Waffenloser Kampf+9 (1W6–1), Parierdolch+4, gr. Schild+4; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14 (+18 mit Parierdolch und Schild), Resistenz*+15/17

Akrobatik+10, Anführen+11, Athletik+9, Balancieren+14, Beidhändiger Kampf+12 Beredsamkeit+8, Bootfahren+12, Erste Hilfe+11, Etikette+12, Fechten+10, Geländelauf+15, Gerätekunde+10, Glücksspiel+14, Kampf in Vollrüstung+5, Klettern+15, Landeskunde+10 (Küstenstaaten), Laufen+13, Meditieren+11, Menschenkenntnis+6, Naturkunde+10, Reiten+15, Reiterkampf+15, Schwimmen+14, Seilkunst+12, Verhören+10, Wagenlenken+12, Zauberkunde+8

Bes.: Talismane*+1, Kette mit einem angehängten Stein aus *Kaltem Eisen*.

Donja Naja Uliàro stammt aus einer verarmten Patrizierfamilie in Lanitia, deren Name zwar noch bekannt, aber kaum noch einflussreich ist. Statt sich auf Herkunft zu verlassen, hat sie sich durch Intelligenz und Ehrgeiz an der staatlichen Akademie durchgesetzt und strebt eine Beamtenlaufbahn an, um unabhängig zu werden. Sie ist selbstbewusst, kritisch und hält sich bewusst nicht an gesellschaftliche Konventionen. Während andere ihres Standes traditionelle Wege gehen, betrachtet sie das System als etwas, das man nutzen oder verändern kann. Trotz Risiken wie Intrigen und sozialer Angreifbarkeit verfolgt sie konsequent ihren eigenen Weg. Ihr Ziel ist es, sich ein selbstbestimmtes Leben aufzubauen und möglicherweise die Regeln Lanitias eines Tages mitzugestalten oder zu brechen.

Alles Unglück dieser Welt

Sobald die Spielerfiguren den staatlichen Verwalter Sandril Ecàio im Zusammenhang mit der Ermittlung des Erbes des leerstehenden Palastes aufsuchen oder bei einem Aufenthalt im Palast von Nachbarn bemerkt werden, geraten sie ins Visier: Sie werden beobachtet, beschattet und von finsteren Zaubereien heimgesucht. Die konkrete Ausgestaltung dieser Ereignisse liegt im Ermessen der Spielleitung.

In den geschäftigen Gassen und auf den schimmernden Wasserwegen der Lagunenstadt Lanitia beschleicht die Spielerfiguren bald ein hartnäckiges Gefühl: Sie werden beobachtet. Ein Schatten mehr im Augenwinkel, ein zusätzlicher Schritt im Echo der eigenen Schritte. Wer seinen Instinkten vertraut – sei es durch *Gassenwissen*, geschärfte *Wahrnehmung* oder einen feinen *Sechsten Sinn* – erkennt schnell, dass es sich nicht um bloße Einbildung handelt. Stellen sie dem Unsichtbaren nach und legen ihrem Verfolger eine Falle, zeigt dieser schließlich sein wahres Gesicht: ein flinker Beschatter, der zunächst die Flucht ergreift und sich gewandt durch das Gewirr aus Gassen und Stegen bewegt. Wird er gestellt, gibt er sich jedoch überraschend selbstsicher und mit frecher Zunge zu erkennen. Er arbeite für die **Ramegi**, das sogenannte „Strandgut“ – eine lose, aber weit verzweigte kriminelle Vereinigung – und habe den Auftrag, die Spielerfiguren im Auge zu behalten.

Der kleine Gauner, der sich als **Fabo** vorstellt, ist kein harter Knochen. Unter Druck und mit ausreichender Hartnäckigkeit lässt er sich dazu bewegen, die Spielerfiguren zu einer Kontaktperson der Ramegi zu führen. Dort jedoch erhält man Informationen nicht ohne Gegenleistung: Erst mit Geschick im Gespräch und einem angemessenen Geldbetrag – nicht unter 50 GS – zeigt sich die Kontaktperson bereit, mehr preiszugeben. So erfahren die Spielerfiguren von einem regelmäßigen Treffpunkt: Ein sogenannter „Tintenkittel“, wie man in Lanitia spöttisch Notare, Gerichtsschreiber und Rechtskundige nennt, nimmt Berichte in einem bestimmten Bacaro – einer Weinschänke im Stadtneuntel Cia – entgegen. Diese Spur führt unweigerlich zu einem Namen, der bereits im Verborgenen die Fäden zieht: Ecàio.

Bettler - (Spitzbube Grad 3)

13 LP, 15 AP - OR - St 50, Gw 60, In 50, B 23 - SchB+1

Angriff: Dolch+6 (1W6), Keule+6 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Beschatten+10, Gassenwissen+14, Geländelauf+12

Doch wer redet, muss mit den Konsequenzen rechnen und der Notar Ecàio bildet dabei keine Ausnahme. Gesteht er den Spielerfiguren, dass er im Auftrag von Don Luys Pallega den Palast verwaltet, und suchen diese daraufhin Pallega auf, ist Ecàios Schicksal besiegelt. Unabhängig davon, wie die Spielerfiguren auftreten, begegnet Pallega ihnen zunächst mit offener Geringschätzung. Seine Rache wirkt auf zweierlei Weise: Zum einen halten die von ihm veranlassten Hexenangriffe (s. u.) an, zum anderen wird der geschwätzige Notar stillschweigend und effizient aus dem Weg geräumt. Schließlich gibt es **El Vòlto** (40) – doch dies ist eine andere Geschichte. Nach ein bis zwei Tagen übernimmt ein neuer, unerfahrener Notar Ecàios Position und muss sich erst in die Angelegenheiten des Nachlasses einarbeiten. Diese Zeit können die Spielerfiguren nutzen, um selbst im Nachtkerzen-Palast aktiv zu werden.

Hexereien

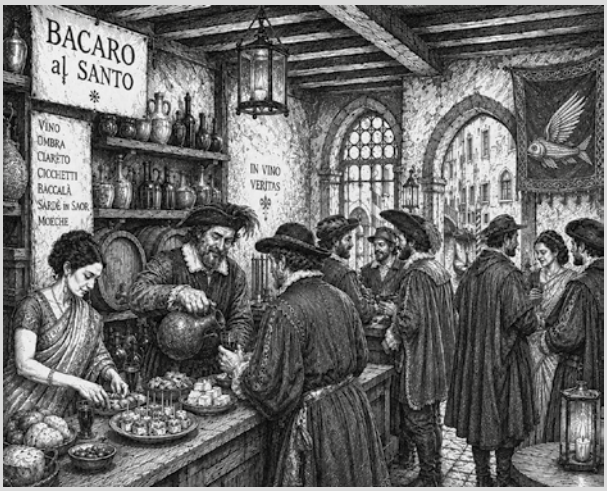
Luys Pallega scheut keinen Aufwand, um möglichen Schnüfflern – insbesondere den Spielerfiguren – das Handwerk zu legen, sobald sie sein Wirken oder seine Reviere bedrohen. Über seinen Lakai Ecàio ist er stets darüber informiert, wenn etwas in oder um seinen Palast nicht stimmt. Als mächtiger Schwarzmagier verfügt Pallega zudem über zahlreiche Mittel, um potenzielle Gefährder auszuschalten.

Sein Vorgehen folgt dabei einer klaren, zweistufigen Eskalation. Zunächst lässt er die Spielerfiguren unauffällig verfolgen und beschatten. Diese Aufgabe übernimmt Ecàio, der über ein Netz aus Informanten, Kleinkriminellen und opportunistischen Beobachtern verfügt. Die Spielerfiguren geraten so früh in den Fokus, ohne dass Pallega selbst offen in Erscheinung tritt. Ziel dieser ersten Phase ist es, ihre Absichten zu erkennen, ihre Fähigkeiten einzuschätzen und mögliche Schwächen auszumachen. Erst wenn die Spielerfiguren den Spieß umdrehen und Ecàio zur Rede stellen, eskaliert die Situation. Unter Druck zeigt sich der Notar wenig standhaft und wird geständig – ein Umstand, der den Spielerfiguren kaum Schwierigkeiten bereitet. Für Pallega jedoch stellt dies ein untragbares Risiko dar. Ohne Zögern lässt er Ecàio beseitigen, um lose Enden zu kappen und seine eigenen Verbindungen zu verschleiern. Um einen neuen Verwalter des Nachtkerzen-Palastes kümmert er sich zu einem späteren Zeitpunkt, sobald die unmittelbare Bedrohung unter Kontrolle gebracht ist.

Erst in der zweiten Eskalationsstufe greift Pallega aktiv an. Nun setzt er gezielt seine dunklen Künste ein, um die Spielerfiguren einzuschüchtern, zu schwächen oder endgültig auszuschalten. Was zuvor ein Spiel aus Beobachtung und indirekter Kontrolle war, wandelt sich damit zu einem offenen, lebensgefährlichen Konflikt. Pallegas Mittel zum Zweck sind:

Botin des Todes: Luys Pallega verwandelt eine streunende Katze in eine untote Kreatur und setzt sie auf ein Opfer an. Die Katze kennt nur ein Ziel: die Person zu finden, deren Speichel, Blut, Harn oder ähnliche Substanzen während des Zaubers verwendet wurden, um sie zu beißen oder zu kratzen. Nach jedem schweren Treffer muss dem Opfer ein **PW+20:Gift** gelingen, um nicht vom starken Leichengift des untoten Tieres infiziert zu werden. Bereits ein leichter Kratzer genügt; der Treffer muss

Bacaro



In den schmalen Gassen Lanitias, wo das Wasser träge gegen steinerne Fundamente schlägt und der salzige Geruch der Lagune allgegenwärtig ist, liegt zwischen Werkstätten und Wohnhäusern eine einfache Schankstube – ein *Bacaro*. Von außen unscheinbar, vielleicht nur durch ein hölzernes Schild oder gedämpftes Stimmengewirr erkennbar, entfaltet sich im Inneren ein Raum, der weniger von Ordnung als vom Leben geprägt ist. Beim Eintreten umfängt den Besucher Wärme und Enge. Die niedrige, von Rauch geschwärzte Decke hält Geräusche fest: Lachen, laute Worte und das Klirren von Krügen hängen dicht in der Luft. Spärliches Licht von Kerzen und Öllampen lässt Gesichter nur bruchstückhaft erkennen und wirft lange Schatten auf dunkle, abgegriffene Wände. Entlang der Wände stehen große Fässer, aus denen der Wein geschöpft wird. Der Wirt arbeitet routiniert im Halbdunkel, füllt Becher und wechselt knappe Worte. Händler, Gondolieri, Seeleute und Handwerker drängen sich an groben Tischen und abgenutzten Bänken; niemand bleibt lange für sich. Der Boden ist feucht, gezeichnet von Schmutz und verschüttetem Wein. Der Geruch von Fisch, Brot und einfachem Essen liegt in der Luft. Man isst im Stehen, trinkt herben Wein und spricht, handelt oder schweigt. Der Bacaro ist Zuflucht und Bühne zugleich, ein Ort voller Stimmen, Geschichten und flüchtiger Begegnungen.

dabei keine LP-Verluste verursachen. Das Gift der Todesbotin entzieht dem Betroffenen sofort 1W6 AP. Anschließend verliert er am Ende jedes Tages 2 LP, die weder durch natürliche Heilung noch durch Heilzauber regeneriert werden können, solange das Gift nicht durch *Bannen von Gift* neutralisiert wurde.

Katze (Untoter, Grad 0)

6 LP, ∞ AP - OR - St 30, Gw 50, In t50, B 20

Angriff: im Handgemenge Biss+8 (1W6–1); Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+13, Resistenz+10/13

Schleichen+18, Tarnen+18

Bes.: Gegner erhalten –2 auf ihre EW:Angriff

Luys Pallega erschafft seine Todesbotin in der Regel nachts, in der Hoffnung, dass das Opfer im Schlaf überrascht wird und sich nicht wehren kann. Die kleine Streunerin findet meist problemlos einen Weg in ein Gebäude, ohne von möglichen Wachen bemerkt zu werden. Sobald sie ihr Werk vollbracht hat, zieht sie sich in ein Versteck zurück. Ihre untote Existenz hält genau eine Stunde an. Nach Ablauf dieser Zeit stirbt die Katze endgültig, und ihr Kadaver liefert keinerlei Hinweise auf die Magie, die sie kurzzeitig belebt hat.

Plagegeister: Luys Pallega kann bis zu sechs boshafte Plagegeister entsenden und sie an beliebige Orte schicken, etwa in eine Gasse, einen Gasthof, auf ein Schiff oder in ein bestimmtes Gebäude. Anstelle eines Plagegeistes ist es ihm auch möglich, einen heimtückischen Poltergeist zu entsenden, der gezielt Angriffe auf Leib und Leben verübt.

Plagegeist/Poltergeist (Geisterwesen, Grad 2)

* LP, 10 AP - *R - St *, Gw 60, In 10, B 24

Angriff: keiner - Abwehr+12, Resistenz+14/14

Bes.: immun gegen alle materiellen Angriffe wie Waffen, Feuer, Umgebungsmagie usw.

»**Zaubern+18:**« (Plagegeist:) *Angst, Blendwerk Stille, Verwirren*

(Poltergeist:) *Macht über Unbelebtes* (Wirkungsdauer 2 min)

Plage- und Poltergeister suchen gezielt bestimmte Orte heim. Mit ihren magischen Fähigkeiten spielen sie Vorübergehenden Streiche oder fügen ihnen Schaden zu. Ein Poltergeist kann Gegenstände mithilfe von *Macht über Unbelebtes* bewegen und damit angreifen; hierfür besitzt er einen Fertigkeitswert von +7. Der verursachte Schaden entspricht dem Einsatz improvisierter und ungewohnter Waffen. Frei umherstreifende Plage- und Poltergeister sind unsichtbar. Jene jedoch, die von Luys Pallega geknechtet wurden, erscheinen als durchscheinende Abbilder boshafter Verstorbener.

Der Sendling: Luys Pallega erschafft einen Sendling – den Geist eines Mörders – und schickt ihn gegen die Abenteurer aus. Der Sendling erscheint als schwarzer, menschlicher Schatten mit dunkelrot glimmenden Augen, in dessen Innerem ein Armknochen schwebt, der als blasser Fleck erkennbar ist. Das Geisterwesen ist an diesen Knochen gebunden und kann durch jede noch so kleine Öffnung schlüpfen, solange der Knochen hindurchpasst. Sein einziger Daseinszweck besteht darin, eine bestimmte Person zu töten. Bei seiner Erschaffung nennt der Schwarzhexer eine Spielerfigur als Ziel – jene, deren Tod ihm am wichtigsten ist. So soll der Sendling die Gruppe schwächen oder einschüchtern, insbesondere wenn sie dem Geheimnis des Nachtkerzen-Palastes zu nahe kommt. Der Sendling spürt den Aufenthaltsort seines Opfers und verfolgt es unermüdlich, bis er sein Ziel erreicht oder vernichtet wird. Fließendes Wasser wie Kanäle oder das offene Meer kann er nicht überqueren; stattdessen nimmt er Umwege in Kauf oder wartet, bis das Opfer wieder in seine Reichweite gelangt. Dabei geht der Geist nicht unüberlegt vor: Er greift nicht blindlings an, sondern wartet auf eine günstige Gelegenheit, vorzugsweise dann, wenn sein Opfer allein ist. In Schatten oder nächtlicher Dunkelheit ist er nahezu unsichtbar, was ihm sein Vorgehen erheblich erleichtert. Die Spielleitung kann den Geistermörder daher nahezu in jeder passenden Situation auftreten lassen.

Sendling (Geisterwesen, Grad 4)

2 LP, 20 AP - KR - St *, Gw 60, In 20, B 24

Angriff: Geisterdolch+8 (1W6 & 2 LP) - Abwehr+13, Resistenz+15/16

Tarnen+18 (im Schatten oder nachts)

Bes.: nur mit magischen Waffen oder durch schwere Treffer normaler Waffen zu verletzen; –4 auf gegnerische EW:Angriff.

Der Geist greift mit einer schattenhaften schwarzen Ochsenzunge an. Erzielt er einen leichten oder schweren Treffer, so verliert das Opfer durch die geisterhafte Kälte des Dolchs auf jeden Fall zusätzlich 2 Lebenspunkte – unabhängig von der Rüstung. Wie bei anderen Geisterwesen verringert Rüstung allerdings die LP-Verluste durch schwere Treffer. Im Gegensatz zu anderen Geistern besitzt der Sendling Lebenspunkte, die für die Strukturpunkte des Knochens stehen, und er kann mit normalen Waffen bekämpft werden. Der Armknochen ist jedoch schlecht zu sehen und schwer zu treffen, sodass der Angreifer Abzüge auf seine Erfolgswürfe erleidet. Sobald der Knochen zerstört ist (0 LP und weniger), ist auch der Sendling vernichtet. Sinken nur seine Ausdauerpunkte auf 0, so löst sich der geisterhafte Schatten vorübergehend auf. Findet jemand in der Zwischenzeit den Knochen und zerbricht ihn, bedeutet dies das Ende des Geistes. Solange der Knochen ganz ist, gewinnt

Lagunenkrake: Luys Pallega hat von seinem Meister Don Niccolo seltene und finstere Künste erlernt, die er nun gegen die arglosen Bewohner Lanitias einsetzt. So ist er in der Lage, Lagunenkraken – auch „Kinder der Lagune“ genannt – auf magische Weise zu erschaffen. Dazu beschaffen er oder seine Diener einen Greifarm eines echten Lagunenkraken, zerstückeln ihn und unterziehen die Teile einem Ritual. Aus jedem in Essig eingelegten Stück wächst innerhalb weniger Tage ein vollständiger Lagunenkrake heran, sofern ein Diener Don Niccolos das Stück in ein Gewässer wirft und dabei die Worte spricht: *„Don Nic-*

colo, hilf dem Kind der Lagune!" Auf diese Weise kann der Hexer Brunnen, Flüsse, Kanäle, Teiche, Wasserfässer und Zisternen verseuchen und so Schrecken über Dörfer, Siedlungen, Straßen oder einzelne Häuser bringen. Die so entstandenen Kreaturen sind von boshafter Schläue und können über längere Zeit hinweg unentdeckt Opfer finden. Tagsüber verbergen sich die Kraken im Wasser, doch in der Dunkelheit der Nacht kriechen sie an Land, um zu jagen.

Lagunenkrake (Grad 4)

11 LP, 16+(8×6) AP - LR - St 90, Gw 50, In t90, B 6/24

Angriff: 4×Fangarme+8 (je 1W6–2 AP & Fesseln), Biss+8 (1W6–1); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+13, Resistenz+12/14

Tarnen+14

Der Lagunenkrake lauert dicht unter der Wasseroberfläche auf seine Beute. Er schreckt nicht davor zurück, auch Opfer von menschlicher Größe anzugreifen, sobald sie nahe genug kommen. Blitzschnell umschlingt er sie mit mehreren seiner bis zu 2,50 m langen Fangarme und zieht sie unter Wasser. Der Krake verfügt über enorme Körperkräfte und kann sich auch kurze Strecken über Land bewegen, um auf Beute zu lauern. Erzielt er in einer Kampfrunde mindestens zwei schwere Treffer gegen einen Gegner, wird gewürfelt, ob er ein Handgemenge einleiten kann. Gelingt dies, umschlingen seine Tentakel die Beine des Opfers. Der Gegner wird anschließend mit einer Geschwindigkeit von 1 m pro 10 Sekunden in Richtung Wasser gezogen. Befindet sich das Opfer höchstens 2 m vom Gewässer entfernt, bleiben ihm maximal 30 Sekunden, bevor es unter Wasser gezogen wird. Dem Griff der Tentakel kann man sich nur entziehen, indem man sich aus dem Handgemenge löst oder die Fangarme abtrennt. Hat der Krake sein Opfer erst unter Wasser gezogen, muss diesem zunächst ein EW:Tauchen gelingen, bevor es einen weiteren Befreiungsversuch unternehmen kann. Der Krake versucht, sein Opfer so lange unter Wasser zu halten, bis es ertrinkt. Der Körper des Kraken besitzt Lebenspunkte; nur Treffer gegen den Körper verursachen entsprechenden Schaden, da die Tentakel nachwachsen können. Jeder der acht Tentakel verfügt über 6 AP. Sinkt dieser Wert auf 0 oder darunter, ist der Tentakel funktionslos bzw. abgetrennt und kann nicht mehr angreifen. Verliert der Krake vier oder mehr Tentakel, zieht er sich zurück.

Der Nachtkerzen-Palast

Der Palast erhebt sich als verfallenes, düsteres, dreistöckiges Gebäude im Stil der Gotego Lanitian. Mit hölzernen Läden verschlossene Fenster, bröckelnde Mauern und eine bedrückende Atmosphäre prägen sein Erscheinungsbild. Wo einst rauschende Soiréen stattfanden, sind nur noch Überreste geblieben: Fragmente von Kunstwerken und Spuren vergangener Exzentrik. Und doch wirkt der Ort nicht wirklich verlassen. Wer genauer hinsieht (EW:Gassenwissen, EW:Wahrnehmung), entdeckt



Hinweise auf eine heimliche Nutzung – versteckte Zugänge, Spuren von Waren und Zeichen zwielichtiger Aktivitäten. Der Palast dient offenbar als geheimer Umschlagplatz.

Zutritt erhält man durch die zweiflügeligen Portale zur Kanal- und zur Landseite. Beide sind verschlossen, lassen sich jedoch öffnen und verraten dabei bei genauerer Betrachtung (*Schlösser öffnen, Spurensuche, Wahrnehmung*) mehr, als sie verbergen: gut geschmierte Scharniere, die geräuschlos nachgeben, und ungewöhnlich saubere Böden, die auf regelmäßige Nutzung hindeuten. Die Fenster des Wassergeschosses sind mit starken, inzwischen rostigen Eisengittern gesichert.

Im Inneren empfängt den Besucher eine Stille, die nicht leer ist, sondern erfüllt vom leisen Wirken der Zeit. Die einstige Pracht zeigt sich nur noch in Andeutungen – in verblassten Fresken, die wie ferne Erinnerungen an den Wänden haften, und in hohen Decken, von denen sich der Putz in feinen Schollen löst. Der Festsaal liegt im Halbdunkel: Licht fällt gebrochen durch rissige Spitzbogenfenster, während Efeu sich von außen hereinschiebt, Säulen und Balustraden umschlingt und das Gebäude langsam zurück in die Natur zieht. Der Boden ist stellenweise von Moos überzogen oder von kleinen Pfützen durchsetzt, in denen sich das Licht spiegelt. Die Luft ist kühl und schwer, erfüllt vom Geruch nasser Steine, alten Holzes, Salzwasser und einem Hauch von Moder. Manchmal scheint es, als atme das Haus selbst, im Knarren der Balken und im Flüstern des Windes in den leeren Korridoren.

Betritt man den Nachtkerzen-Palast zeichnet sich folgendes ab:

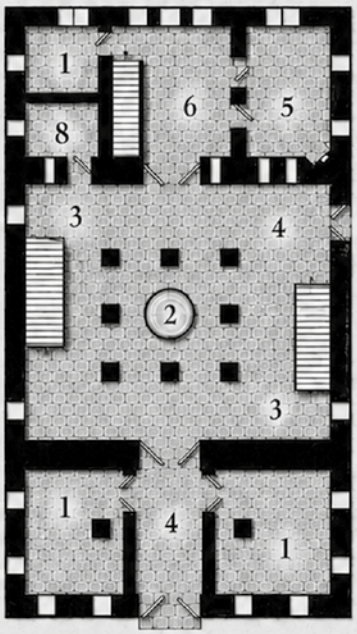
Nachtkerzen-Palast

- Ein kleiner Palasses -

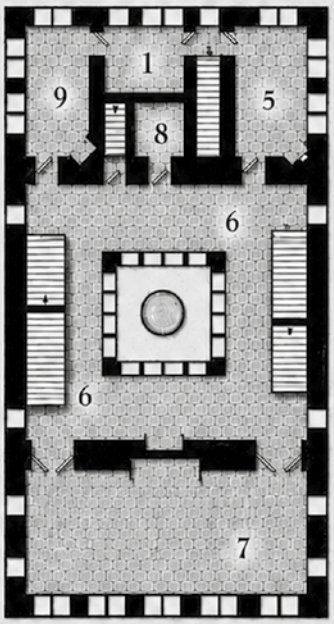
1 Lagerraum
2 Brunnen
3 Innenhof
4 Eingangshalle (Portego)
5 Küche
6 Korridor
7 Festsaal
8 Abort
9 Zimmer
10 Dachgang

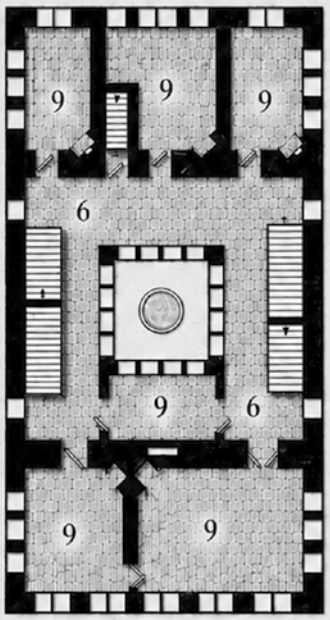
10 Meter

Wassergeschoss

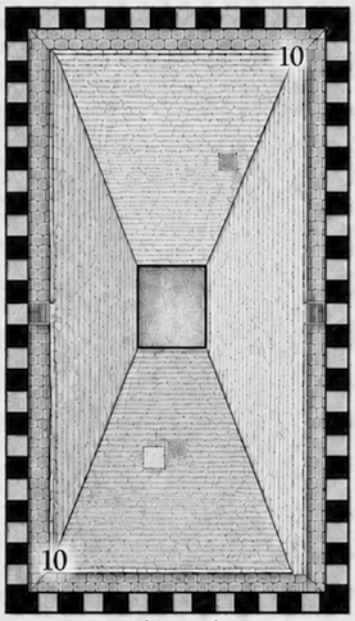


Erstes Obergeschoss

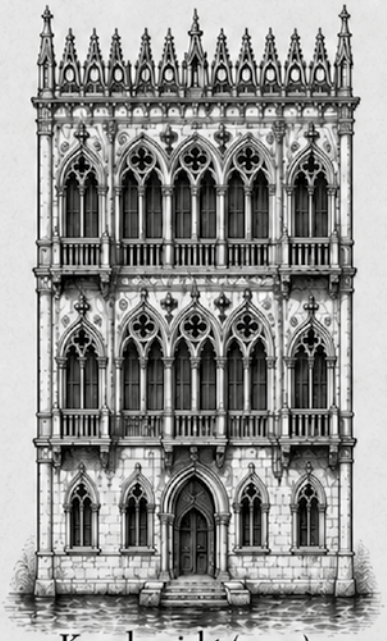




Zweites Obergeschoss



Dachgeschoss



Kanalansicht (vorne)

1. Lagerraum

Auf den ersten Blick wirken die Lagerräume feucht und verlassen, doch zwischen den verfallenen Kisten zeigen sich Spuren sorgfältiger Ordnung. Manche Gegenstände sind noch gruppiert, als wären sie erst kürzlich abgelegt worden. Abnutzungsspuren am Boden verraten häufige Wege, ein Kommen und Gehen, das sich dem schnellen Blick entzieht.

2. Brunnen (Innenhofzentrum)

Der Brunnen erscheint still und verwittert, doch sein Becken ist überraschend frei von Schmutz. Die Steine am Rand sind glatt poliert, als hätten Hände sie immer wieder berührt. Es wirkt, als wäre er weniger vergessen als vielmehr vorsichtig bewahrt worden.

3. Innenhof

Zwischen den scheinbar wild wachsenden Pflanzen erkennt man bei näherem Hinsehen eine gewisse Ordnung. Trittspuren durchziehen das Grün, und einige Bereiche sind auffällig frei gehalten. Der Hof wirkt weniger verwildert als vielmehr genutzt, auf eine leise, zurückhaltende Weise.

4. Eingangshalle (Porthego)

Die Halle scheint vom Zahn der Zeit gezeichnet, doch der zentrale Durchgang ist ungewöhnlich frei von Staub. Der Boden zeigt abgetretene Muster, die sich regelmäßig wiederholen. Es ist, als würde der Raum noch immer als Schwelle dienen.

5. Küche

Die Küche wirkt auf den ersten Blick kalt und verlassen, doch einige Flächen sind erstaunlich sauber. Rußspuren sind nicht nur alt, sondern teils frisch überlagert. Werkzeuge liegen nicht zufällig, sondern griffbereit, als wäre hier erst vor Kurzem gearbeitet worden.

6. Korridor

Die Korridore erscheinen dunkel und leer, doch ihre Nutzung ist unverkennbar. Der Staub ist ungleich verteilt, an manchen Stellen beinahe vollständig verdrängt. Leichte Schleifspuren an den Wänden deuten auf häufiges Vorbeigehen hin.

7. Festsaal

Der Festsaal scheint stillgelegt, doch der Boden zeigt verdichtete Bereiche, als hätten sich hier Gruppen versammelt. Einige Stellen sind auffällig frei von Ablagerungen. In der Luft liegt noch immer eine kaum greifbare Spannung, als würde der Raum Erinnerungen bewahren.

8. Abort

Die kleinen Räume wirken feucht und alt, doch sie sind nicht völlig dem Verfall überlassen. Bestimmte Bereiche sind überraschend sauber gehalten, als würden sie weiterhin genutzt, wenn auch selten und ohne Eile.

9. Zimmer

Die Zimmer zeigen Spuren individueller Nutzung. Einige sind nahezu leer, andere tragen Hinweise auf kürzliche Anwesenheit: verrückte Gegenstände, leicht verschobene Materialien, kaum sichtbare Abdrücke. Es wirkt, als kämen und gingen Menschen, ohne dauerhaft zu bleiben.

10. Dachgang (Dachgeschoss)

Der Dachbereich scheint offen und dem Verfall preisgegeben, doch zwischen den Balken finden sich klare Pfade. Staub ist hier stellenweise aufgewirbelt, und kleine Gegenstände wirken absichtlich abgelegt. Der Raum wird genutzt, vielleicht nur gelegentlich, aber bewusst.

Dramaturgisch angepasst kann die Spielleitung entscheiden, ob die *Traumringe* bereits zu diesem Zeitpunkt gefunden werden können. Ihr Versteck offenbart sich dabei nicht durch gezielte Suche, sondern eher beiläufig, wie durch einen Zufall: ein Nagetier, das aus einer Spalte huscht, eine verborgene Vogelbrutstelle oder ein einzelner Sonnenstrahl, der durch eine Öffnung fällt und auf etwas Ungewöhnliches aufmerksam macht. Was die Spielerfiguren jedoch nicht wissen: Die *Traumringe* wurden hier vor knapp fünf Jahren von Sandril Ecàio bewusst verborgen. Nicht, um sie zu schützen, sondern um genau auf diese Weise entdeckt zu werden und ihre Finder ins Verderben zu führen.

Wer innen sucht, der findet

Wer seine Sinne erfolgreich nutzt (EW:Wahrnehmung) und Spuren mit geübtem Blick zu lesen versteht (EW:Spurensuche), erkennt rasch, dass der Palast weit mehr verbirgt, als seine stillen, verfallenen Mauern zunächst preisgeben. Feine Kratzer im Steinboden zeichnen die Wege schwerer Truhen nach, während abgetretene Stellen im Schatten von Säulen von häufigem, heimlichem Verweilen zeugen. Ein Hauch von kaltem Rauch und fremdartigen Harzen liegt noch immer in der Luft, die Überreste nächtlicher Rituale, bei denen geflüsterte Worte und verbotene Zeichen die Dunkelheit erfüllten.

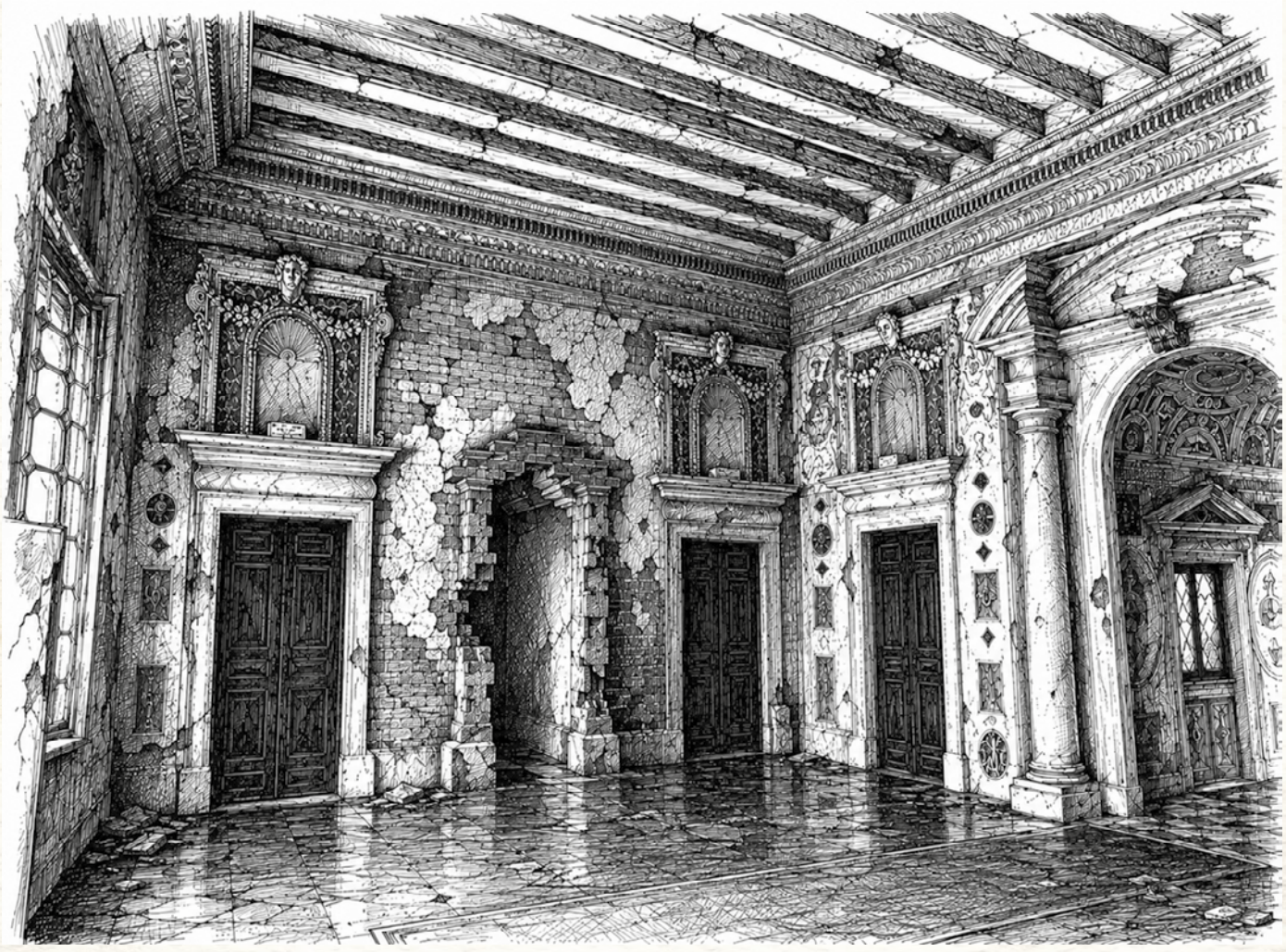
An Türrahmen und Balustraden finden sich kaum sichtbare Kreidemarkierungen, die Zeichen der Diebe und Eingeweihten Lanitias, die Treffpunkte, Gefahren oder lohnende Beute codieren. Hinter schweren Vorhängen und in verborgenen Räumen treten Spuren hastiger Zusammenkünfte zutage: umgestoßene Hocker, eingetrocknete Tropfen von Wein – oder Blut – und eingeritzte Kerben, die von brutalen Auseinandersetzungen oder Schuldeneintreibungen künden. Zwischen all dem liegen Relikte geschäftiger Machenschaften: versiegelte Wachstropfen, und Reste fremdländischer Waren.

So kann sich auch ein unscheinbares Detail als bedeutsam erweisen. Im ersten Stock fällt ein brüchiger Abschnitt im Mauerwerk auf (EW:Wahrnehmung), aus dessen Fuge eine zarte, unpassend wirkende Blume wächst. Der Stein dahinter sitzt nicht ganz bündig. Wird er gelöst, offenbart sich eine

schmale Nische mit einer schlichten, dunklen Eisenkassette. Ihr Metall wirkt erstaunlich unversehrt. Im Inneren liegen sechs fein gearbeitete Ringe, jeder von einem eigenen, traumhaften Glanz durchzogen. Ihre Oberflächen schimmern, als fingen sie schwaches Mondlicht ein, und wer sie länger betrachtet, meint flüchtige Bilder zu erkennen.

Währenddessen birgt auch das erste Obergeschoss seine eigenen Geheimnisse. Der Festsaal (7) hin zur Kanalseite ist verschlossen und nur schwer zu öffnen. Dahinter liegt ein karger Raum, der dennoch von düsterer Bedeutung ist: ein geheimer Ritualort und zugleich ein Knotenpunkt eines magischen Transportsystems, der sogenannten *Ringkette*. Am Kamin des Raumes befindet sich ein kunstvoll geschmiedeter Eisenarm, geformt wie ein nackter junger Mann, der mit großem erregten Phallus zwischen den Beinen auf sich aufmerksam macht. Von seinem Hals hängt eine kurze Kette mit einem eingefassten, türkis schimmernden Edelstein. Trotz angelaufener Oberfläche zeigen sich blanke Stellen, als sei das Konstrukt häufig berührt worden. Der Raum selbst ist spärlich eingerichtet: acht abgenutzte Lehnstühle und ein gemauerter Kamin bestimmen das Bild. An den Wänden hängen ausgestopfte Jagdtrophäen: Stier, Berglöwe, Hai und Seeschlange. Ihre Präsenz strahlt eine unheimliche Schwere aus. Bei genauerer Betrachtung (*Sechster Sinn*) oder magischer Untersuchung haftet ihnen eine **finstere Aura** an. Auf der gusseisernen Kaminplatte ist die Figur eines nackten Armbrustschützen abgebildet.

In einer Raumecke (*Spurensuche* oder *Wahrnehmung*) findet sich ein unscheinbarer Papierstreifen mit einer hastig notierten Botschaft in Neu-Vallinga: *„Schabernack, Ohnelicht, Finsterbube“*. Diese Worte bilden den Schlüssel zu einem verborgenen Mechanismus, den bisher nur Pallega genutzt hat. Dabei steht *„Schabernack“* für das größte Zimmer im ersten Obergeschoss hin zur Kanalseite, *„Ohnelicht“* für das Albtraumloch und *„Finsterbube“* für das Arbeitszimmer Luys Pallegas. Um die drei direkt aufeinanderfolgenden Räume über die Ringkette magisch zu betreten, müssen die Begriffe in der richtigen Reihenfolge ausgesprochen werden. Wer vom Nachtkerzen-Palast aus das Arbeitszimmer erreichen will, muss daher zunächst das Albtraumloch durchschreiten und dabei die korrekte Abfolge der Worte wählen – etwa: *„Ohnelicht, Finsterbube, Schabernack“*. Berührt ein Wesen den Eisenarm und spricht die entsprechenden Worte, wird es augenblicklich an den gewünschten Ort versetzt – Teil eines weitverzweigten, geheimen Netzwerks.





Doch dieser magische Übergang bleibt nicht unbemerkt. Der Raum wird von einem übernatürlichen Wächter geschützt, der erscheint, sobald die Worte falsch oder in falscher Reihenfolge gesprochen werden. In diesem Fall löst sich aus der Darstellung auf der Kaminplatte die Erscheinung eines kopflosen Jägers – eine geisterhafte Gestalt, die Eindringlinge mit einer unheimlichen, leichten Armbrust angreift. Deren Bolzen sind mehr als bloße Erscheinungen: Sie rauben nicht nur Kraft, sondern verwunden auch den Körper selbst.

Kopfloser Wächter (Geisterwesen, Grad 10)

* LP, 40 AP - *R - St *, Gw 80, In 50, B 24

Angriff: Leichte Armbrust+12 (1W6 & 3 LP) - Abwehr+14, Resistenz+16/16

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; 3 LP bei Berührung

Der Geist sieht aus wie die leuchtend türkisblaue Gestalt eines kopflosen, nackten Mannes. Als Besonderheit setzt er gegen Eindringlinge eine leichte Armbrust ein. Bei schweren Treffern verursacht die Berührung durch die geisterhaften Armbrustbolzen zusätzlich zum Ausdauerverlust 3 Lebenspunkte Schaden, gegen den Rüstung nicht schützt. Der Schütze als auch die verhexten Schädel bewachen bei Aktivierung das gesamte Palastinnere und verfolgen Fliehende aus dem Raum hinaus. Wird der Geisterwächter im Kampf besiegt (er verliert alle AP) oder durch Magie vertrieben, so kehrt er dennoch nach 24 Stunden wieder zurück. Endgültig erlöst werden kann der Geisterwächter und die Flugschädel nur, indem man alle vier Schädel zerstört.

Unterstützt wird der Jäger von den Jagdtrophäen an den Wänden, deren Schädel sich lösen und als schwebende, geisterhafte Kreaturen angreifen. Ihre leeren Augenhöhlen glimmen in kaltem Licht, und ihr Anblick allein kann schwächere Gemüter in panische Angst versetzen. Selbst wenn diese Wächter bezwungen werden, ist ihr Bann nicht endgültig gebrochen. Nach einiger Zeit kehren sie zurück, gebunden an die dunklen Kräfte, die diesen Ort durchziehen. Nur die Zerstörung ihres verborgenen Ankers kann ihnen endgültig Frieden bringen.

Flugschädel (Geisterwesen, Grad 1)

3 LP, 8 AP - KR - St 20, Gw 100, In t20, B 6

Angriff: Biss/Hauer/Geweih+7 (1W6–2); Raufen+6 (1W6–4) - Abwehr+13, Resistenz+13/13

Bes.: nur mit magischen Waffen oder durch schwere Treffer normaler Waffen zu verletzen

»**Zaubern+18:**« *Namenloses Grauen* auf Wesen bis Grad 6



Verborgene Geschäfte

In der nachfolgenden Szene können die Spielerfiguren Zeuge eines der vielen zwielichtigen Geschäfte werden, die im Nachtkerzen-Palast stattfinden. Die nötigen Zweitschlüssel hat Sandril Ecàio gegen eine Leihgebühr (100 GS) für eine Nacht verliehen. Zwar rechnet Sandril Ecàio damit, dass eine Kopie seines Schlüssels angefertigt wird und in zwielichtigen Kreisen

verkehrt, doch hat er die Nachbarschaft und die Stadtmiliz auf seiner Seite. Indem die Nachbarschaft informiert und ebenfalls bezahlt wird, ist garantiert, dass alles nach Plan und Absprache abläuft. Dies hat sich in den letzten Jahren wohl etabliert und viele profitieren davon.

Die Nacht liegt schwer über den Kanälen von Lanitia, und dichter Nebel kriecht wie ein lebendiges Wesen über das schwarze Wasser. Lautlos gleiten drei schmale, geruderte Barken heran und legen am Wasserportal eines Palazzos an, dessen Fassaden nur von gedämpftem, unheilvollem Licht gezeichnet sind. Kein Wort wird gesprochen – nur das leise Plätschern der Ruder und das dumpfe Aufsetzen von Holz auf Stein durchbrechen die Stille. Das Portal steht bereits offen. Hastig, aber geübt, werden Truhen und schwere Säcke ins Innere getragen. Die Männer arbeiten routiniert, ihre Bewegungen verraten Gewohnheit, nicht Eile. Kaum ist die letzte Fracht verschwunden, schließt sich das Tor wieder mit einem dumpfen Schlag. Vier vermummte Gestalten bleiben zurück. Bewaffnet mit Blankwaffen, reglos und wachsam, beziehen sie Stellung – stumme Wächter mit grimmiger Entschlossenheit.

Im Inneren des Palazzos entfaltet sich der eigentliche Zweck dieser nächtlichen Anlieferung. In einem von flackerndem Licht erfüllten Saal sind die Waren bereits aufgebahrt: Truhen, Stoffballen, Kisten und seltsam geformte Bündel. Um sie herum versammelt sich eine Schar (43 Personen – ohne die Spielerfiguren mit eingerechnet) zwielichtiger Gestalten – Händler, Hehler, vielleicht Schlimmeres. Vor ihnen steht der Auktionator: ein kahlköpfiger Mann, dessen Gesicht von Narben gezeichnet ist. Seine Präsenz gebietet Ruhe, seine Stimme duldet keinen Widerspruch.

Die Auktion verläuft zügig, beinahe geschäftsmäßig. Gebote werden knapp und leise abgegeben, Entscheidungen fallen schnell. Innerhalb einer Stunde ist alles entschieden, als wäre es nie mehr gewesen als ein flüchtiger Traum. Dann zerstreut sich die Versammlung ebenso rasch, wie sie gekommen ist. Käufer verlassen den Palazzo mit ihrer erworbenen Ware – einige durch das schmale Landportal hinaus in eine dunkle Gasse, andere über das Wasser, wo die Barken bereits warten. Der Nebel verschluckt sie alle, lässt ihre Silhouetten verschwimmen, bis nichts als Stille zurückbleibt. Für ungebetene Beobachter bleibt das Geschehen kaum mehr als ein Schatten hinter Stoff und Stein. Dunkle Leinensäcke verhängen die Fenster, ersticken jedes Licht, jeden Blick nach innen. Was hier geschieht, bleibt verborgen, und doch liegt der Hauch von Schmuggel, von Hehlerei und verborgenen Geschäften noch lange in der kalten Nachtluft.

Den Spielerfiguren steht es frei, das Treiben zu beobachten, daran teilzunehmen oder es gar zu sprengen. Der Spielleitung bietet sich hier viel Raum zum Gestalten. Wichtig indes ist, dass die teilnehmenden Schmuggler und zwielichtigen Gestalten nicht lange fackeln und handgreiflich werden und bei großer Gefahr wie Kakerlaken vor dem Licht in alle Himmelsrichtungen (Portale) verschwinden. Zudem gibt es eine hellhörige Nachbarschaft, welche vorbereitet die Stadtmiliz

Ein blutiger Denkzettel

Für besondere Dramatik kann die verborgene Auktion von sechs Meuchelmördern, die sich heimlich unter den Gästen befinden, gesprengt und in ein Blutbad verwandelt werden. Auftraggeberin ist die Comreda Noctina, die die vollständige Kontrolle über die Unterwelt Lanitias an sich reißen will und nicht davor zurückschreckt, klare Verhältnisse zu schaffen und durch Gewalt einzuschüchtern. Die Attentäter schlagen in dem Moment zu, als die Auktion sich dem Ende neigt und viele der Anwesenden bereits überlegen, wie sie mit ihrer Ware unauffällig verschwinden können. Je zwei der sechs positionieren sich an den beiden Portalen und versperren den Flüchtenden den Weg, um sie niederzustechen. Währenddessen setzen die übrigen vier den eigentlichen Angriff um: Einer tritt hinter den Auktionator und schneidet ihm vor den Augen aller – theatralisch – die Kehle durch, während die anderen das Chaos verstärken und gezielt gegen ausgewählte Ziele vorgehen. Werden die Meuchelmörder überwältigt, zeigt sich schnell, dass es sich nicht um Einheimische handelt – ihr Akzent und ihr Verhalten verraten sie als Fremde. Mit Gefangenen wird kurzer Prozess gemacht: Nach grausamer Verstümmelung werden sie weit außerhalb des Palazzos in einen breiten Kanal geworfen, gefesselt und der Flut überlassen, die sie hinaus in die Lagune treibt – ihrem Schicksal überlassen.



Meuchelmörder (Assassine, Grad 5)

15 LP, 28 AP - LR - St 60, Gw 85, In 50, B 26 - SchB+3

Angriff: Dolch+14 (1W6+2), Ochsenzunge+14 (2W6–1), leichte Armbrust+9 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+13 (+15 mit Parierdolch), Resistenz+14/15

Akrobatik+10, relevante Bewegungsfertigkeiten auf +13, Meucheln+12, Unterwelt-Fertigkeiten auf +12

Bes.: Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

(Oza) informiert, sodass diese innerhalb einer Viertelstunde am Ort eintrifft. Interessant kann es werden, wenn die Spielerfiguren den schwelenden Konflikt zwischen der Oza und der **Guardia de Nono** ausnutzen und ihrerseits letztere informieren. Das eintretende Chaos kann schnell in blutige Handgreiflichkeiten entarten und nur eine starke Führungspersönlichkeit und der Einsatz entsprechender Fertigkeiten können wieder Ruhe und Frieden eintreten lassen.

Im Übrigen handelt es sich bei dieser Szene um ein Treffen der **Sotoaqua**, den Nachtschwimmern, welche hier Schmuggelgut versteigern. Dabei handelt es sich um Waren jeglicher Art (Entscheidung der Spielleitung), welche von der Senhoria üppig mit Abgaben besteuert werden.

Schmuggler (Spitzbube Grad 3)

13 LP, 20 AP - TR - St 60, Gw 65, In 60, B 26 - SchB+3, AnB+1

Angriff: Dolch+10 (1W6+2), Ochsenzunge+9 (2W6–1), Keule+7 (1W6+2), Parierdolch+2 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+12 (+14 mit Parierdolch), Resistenz+12/13

Gassenwissen+9, Geländelauf+14, Geschäftssinn+9, Klettern+12, Schwimmen+15, Stehlen+16, Verstellen+8

Der Weg der Kette

Nutzen die Spielerfiguren den gefundenen Hinweis, um die Ringkette einzusetzen, gelangen sie auf magischem Wege in einen verborgenen und äußerst gefährlichen Raum innerhalb der Salzfeste (Castillo Sale, Ci1): das sogenannte Albtraumloch. Dieser abgeschlossene Bereich ist vor neugierigen Blicken verborgen und kann ausschließlich durch Magie betreten oder verlassen werden. Sobald die Abenteurer eintreten, beginnt ein besonderer und tückischer Prozess – nach etwa zwei Minuten setzt automatisch eine Entstofflichung ein, der sie sich nicht entziehen können.

Albtraumloch

Das Albtraumloch selbst ist ein kreisrunder Raum mit einem Durchmesser von 8 m und einer Deckenhöhe von 3 m. Es existieren keinerlei natürliche Ein- oder Ausgänge. Die Wände bestehen aus dünnen, polierten Obsidianplatten, die wie schwarze Spiegel wirken und den Raum vollständig umschließen; auch der Boden ist aus spiegelndem Obsidian gefertigt. Öffnungen für einen Luftaustausch fehlen vollständig, sodass ein erwachsener Mensch hier nach ungefähr einer Stunde – nach Ende der Entstofflichung – aufgrund von Sauerstoffmangel das Bewusstsein verliert und schließlich erstickt.

Eine weitere Besonderheit stellt die magische Verschleierung des Raumes dar: Luys Pallega hat das Albtraumloch mit einem *Magischen Kreis des Verschleierns* geschützt. Für äußere Beobachter erscheint der Raum daher nicht in seiner tatsächlichen Form, sondern als Trugbild – eine mit Bauschutt gefüllte Grube aus alten Ziegelsteinen, geborstenen Balken, rostigen Nägeln und Tonscherben zwischen feuchten Steinwänden, möglicherweise der Überrest eines eingestürzten Kellers. Diese Illusion tritt automatisch in Kraft, sobald von außen magische Mittel zur Beobachtung eingesetzt werden, etwa durch Zauber wie *Zauberauge, Freundesauge* oder den Einsatz einer magischen Kristallkugel. Zusätzlich liegt auf den Obsidianwänden ein dauerhafter, *stille*ähnlicher Zauber: Geräusche werden nahezu vollständig verschluckt, sodass in angrenzenden Räumen nichts zu hören ist. Innerhalb des Albtraumlochs äußert sich dieser Effekt dadurch, dass kein Echo entsteht. Einziger Ausweg aus dem Raum ist eine verborgene Tür, die mit einem speziellen Schlüssel – der sogenannten Schattennadel – geöffnet werden kann. Sie führt in einen angrenzenden Bereich und stellt die einzige bekannte Möglichkeit dar, dem Albtraumloch zu entkommen.

Hinter der Tür liegt zunächst ein schmaler Korridor von 1 m Breite, 3 m Länge und 2 m Höhe, der direkt in den Kaminraum führt. Die schwere Geheimtür, eine meisterhaft getarnte Holzkonstruktion in Steinoptik, bleibt für 30 sec geöffnet, bevor sie von selbst wieder ins Schloss fällt – perfekte Zwergenarbeit. Vom Kaminraum aus lässt sich die Tür nicht erneut öffnen. Der Kaminraum selbst misst 4 m × 4 m bei einer Höhe von 3 m. Gegenüber dem Korridor, an der Wand des Raumes, befindet sich ein offener Kamin mit einer ungewöhnlichen Vorrichtung: Ein kunstvoll geschmiedeter Eisenarm, geformt wie ein nackter junger Mann, fällt sofort ins Auge. Die Figur ist mit überzeichneter Körperlichkeit dargestellt und hält zwischen den Beinen einen deutlich hervorgehobenen, erigierten Phallus. Von ihrem Hals hängt eine kurze Kette mit einem eingefassten, türkis schimmernden Edelstein. Trotz angelaufener Oberfläche zeigen sich an mehreren Stellen blanke Partien, als wäre das Konstrukt häufig berührt worden.

Hat man den Kaminraum erreicht, kann dort – wie bereits im Nachtkerzen-Palast – die Ringkette genutzt werden: Durch das Aussprechen des Schlüsselwortes bei gleichzeitigem Ziehen der Kette wird eine einseitige Verbindung zum Arbeitszimmer von Luys Pallega aktiviert.

All dies setzt jedoch den Besitz einer Schattennadel voraus. Sollte keine vorhanden sein, muss man sich eine beschaffen. Auch Pallega hat daran gedacht: Tote Zwergenbaumeister sprechen nicht und verraten keine Geheimnisse. Der ursprüngliche Erbauer wurde von ihm zwar „fürstlich“ entlohnt, anschließend jedoch getötet und als wandelnde Leiche in diesem Raum platziert. Nach 1W6 Runden wird diese Kreatur auf die Spielerfiguren aufmerksam und greift sie an – getrieben von blindem, unstillbarem Hass auf alles Lebendige.

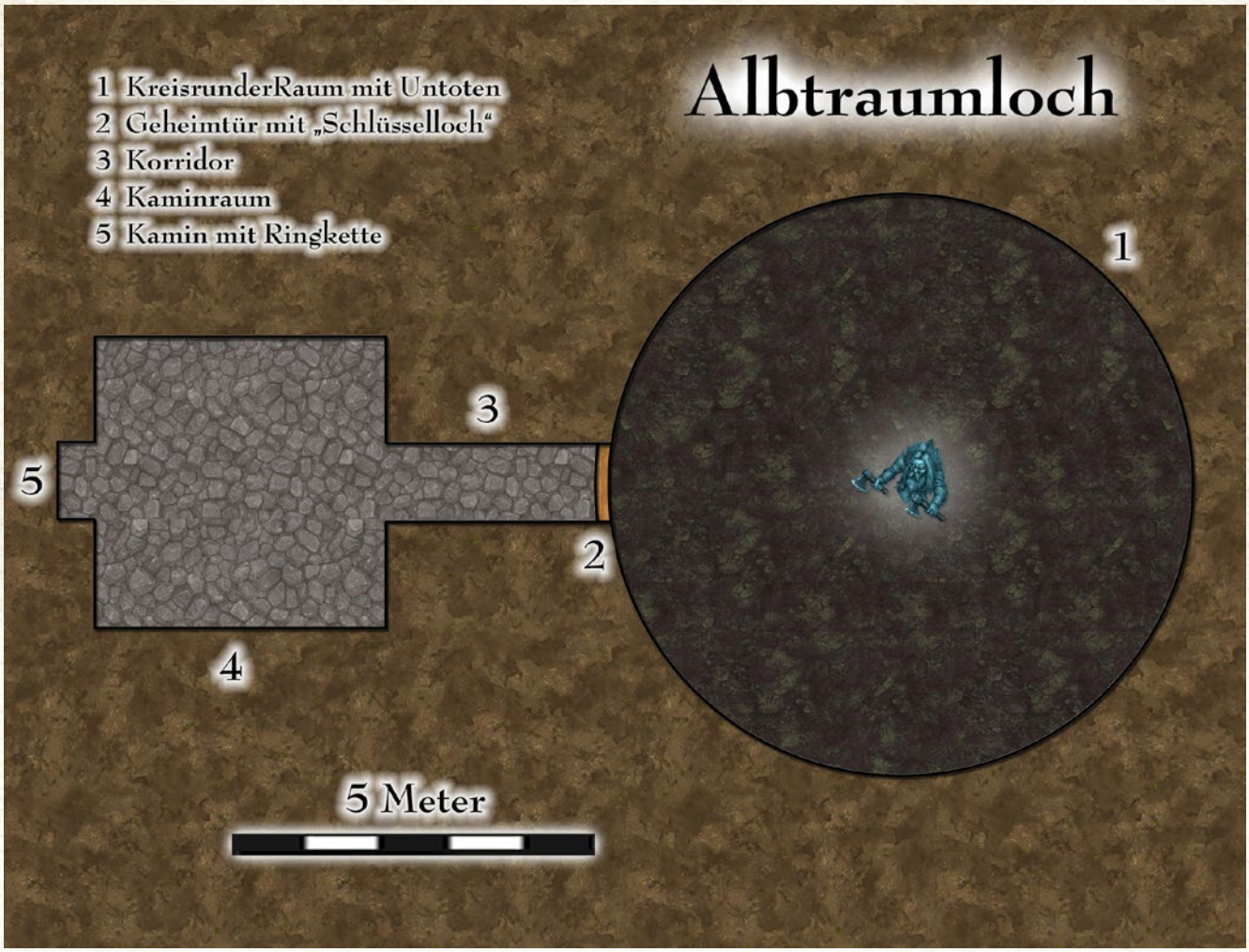
Hubert Stahlhauer (Wandelnde Leiche, Grad 6)

60 LP, ∞ AP - OR - St 90, Gw 45, In 20, B 18

Angriff: Handaxt+9 (1W6+4); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+11, Resistenz+11/13

Beidhändiger Kampf+9

Besitz: 2 *Schattennadeln*



Eine schleimige Überraschung

Luys Pallega hat zudem eine letzte, perfide Sicherheitsmaßnahme vorgesehen, um unliebsame Eindringlinge zu beseitigen: einen Riesenfaulschleim. Dieses Geschöpf, erschaffen von seinem finsteren Mentor Don Niccolo, manifestiert sich – ausgehend von der Mitte des Albtraumlochs – innerhalb von drei Kampfrunden, sobald mehr als dreißig Ausdauerpunkte für Magie verbraucht werden. Die Folgen sind verheerend: Der Raum wird zu einer tödlichen, schleimigen Falle, und das Albtraumloch wird zum Verhängnis.

Riesenfaulschleim (Schleimmonster, Grad 48 - riesig)

74 LP, ∞ AP - LR - St 130, Gw 05, In t05, B 4

Angriff: Umhüllen+15 (1W6 AP); Raufen+6 (1W6) - *Ersticken*

Bes.: *Hauch der Verwesung* (im Umkreis von 18 m); nicht mit stumpfen Waffen zu verletzen; Spieß- und Stichwaffen sowie pfeilartige Geschosse richten einem um –2 verringerten Schaden an

Der Riesenfaulschleim ist ein formloser Plasmaklumpen, der ein Volumen von etwa 75 Kubikmetern einnimmt und sich bis zu 1,5 m hoch auftürmt. Ein kaum erträglicher Gestank nach Verwesung geht von seiner Masse aus, die an Erbrochenes erinnert.

Das Ungetüm bewegt sich langsam, aber nahezu unaufhaltsam vorwärts und saugt Pflanzen sowie Lebewesen in sich auf, um sich von ihnen zu ernähren. Im Kampf versucht der Riesenfaulschleim, ein Opfer vollständig zu umfließen. Dies gelingt ihm, wenn er sich auf ein Feld bewegt, auf dem sich bereits ein anderes Wesen befindet; in Kampfsituationen ist hierfür ein schwerer Treffer erforderlich.

Ein umhülltes Opfer erstickt im Inneren des Schleims langsam, kann sich jedoch befreien, wenn es sich aus dem Handgemenge löst – andere Handlungsmöglichkeiten hat es nicht. Ein eingeschlossenes Wesen kann zudem gerettet werden, wenn der Schleim von Gefährten getötet wird. Erstickte Opfer können wie Ertrunkene wiederbelebt werden (vgl. *Der Kodex*, S. 130). Unverdauliches Material – also alles Anorganische sowie Holz – scheidet das Monster nach einiger Zeit unbeschädigt wieder aus, während Knochen in seinem Inneren vollständig zersetzt werden. Angriffe mit stumpfen Waffen übersteht er ohne Schaden. Ebenso ist er weitgehend unempfindlich gegenüber

Umgebungszaubern, die gleichmäßig mechanisch auf seinen Körper wirken, wie etwa *Erdfessel* oder *Zauberhand*.

Da der Schleim weder über eine Seele noch über einen Astralleib verfügt, ist er immun gegen Geisteszauber mit den Reagenzien Wasser, Luft oder Feuer sowie gegen Körperzauber mit den Reagenzien Wasser oder Feuer. Auch Zauber wie *Macht über Leben* oder *Verdorren* zeigen keine Wirkung.

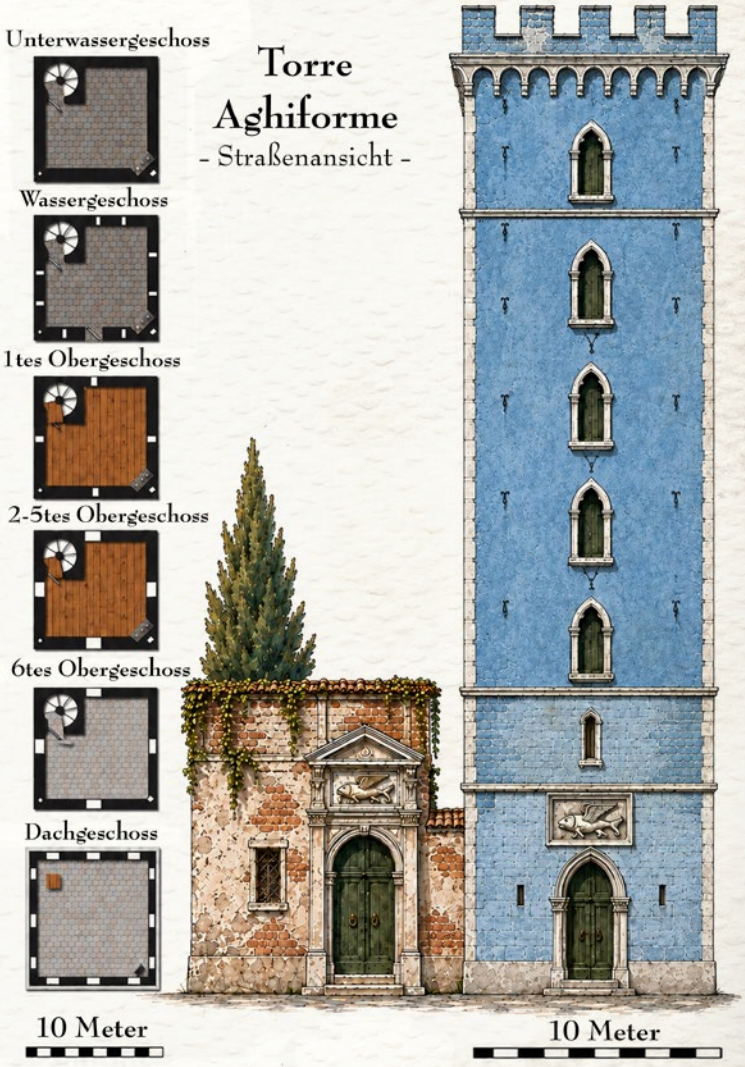
Wird er nicht aufgehalten, bedeutet das für die Spielerfiguren nahezu unweigerlich den Tod – ein Umstand, den Pallega bewusst einkalkuliert hat. Nach etwa einer Stunde löst sich der Riesenfaulschleim jedoch von selbst auf und verbleibt in einem latenten Zustand, bis er erneut erscheint. Sein Wiederauftreten kündigt sich stets durch einen durchdringenden Verwesungsgeruch an.

Klärende Gespräche

Wenn die Spielerfiguren beabsichtigen, mit Don Mago Luys Pallego in Kontakt zu treten (sei es aus Eigeninitiative, über Sandril Ecàio, die Ringkette oder durch *Aitinal*), hängt der Verlauf des Gesprächs davon ab, auf welche Weise sie den Kontakt herstellen. Ohne Nutzung des magischen Weges der Ringkette verläuft das Gespräch knapp und unverbindlich, da Pallego die Spielerfiguren als nicht würdig erachtet. Nach erfolgreicher Nutzung hingegen werden sie für ihn interessant, da er Wagemut und Ausdauer schätzt. Ein verbindliches Gespräch kommt erst zustande, wenn die Spielerfiguren den Ringketten-Weg vollständig beschritten haben, Pallego in der Traumstadt *Aitinal* begegnen oder durch hartnäckige Nachforschungen zum Erbe des Nachtkerzen-Palastes auffallen.

Luys Pallega bewohnt einen siebenstöckigen Wohnturm (Torre Aghiforme, Gi9), wie er in den Küstenstaaten häufig anzutreffen ist. Für dieses Abenteuer wird jedoch nur ein Raum näher beschrieben: das geräumige Arbeitszimmer (8 m × 8 m), das das gesamte Stockwerk einnimmt und für die Begegnung mit dem Hausherren von zentraler Bedeutung ist. Es befindet sich im vierten Stock. Das Arbeitszimmer verfügt über vier Fenster – je eines im Osten, Westen, Norden und Süden –, die den Raum mit natürlichem Tageslicht versorgen. Die Fenster sind verglast und mit hölzernen Läden versehen. In den darunterliegenden Etagen befinden sich das Wassergeschoss, die Küche, ein großer Saal sowie zwei geräumige Gästezimmer. Der Festsaal dient unterschiedlichen Anlässen. Über dem Arbeitszimmer liegen das private Schlafgemach mit Ankleidezimmer sowie die Zauberwerkstatt. Das menschliche Personal ist in den ersten beiden Geschossen untergebracht, während das nichtmenschliche Personal zwei kleinere Räume im Geschoss der Zauberwerkstatt bewohnt. Alle Stockwerke sind durch eine durchgehende Treppe miteinander verbunden. Im Übrigen ist der Wohnturm wie der Wohnsitz eines wohlhabenden Patriziers ausgestattet und bietet nur wenige besondere Überraschungen. Wichtige Einrichtungen und Vermögenswerte sind andernorts in Lanitia und Umgebung untergebracht. Alternativ kann Don Pallega auch in den Einrichtungen des Konvents in Lanitia angetroffen werden; dies liegt im Ermessen der Spielleitung.

Das Arbeitszimmer ist repräsentativ eingerichtet: Im Zimmer stehen mehrere Stühle sowie zwei mit schweren Brokatdecken gedeckte Tische, ein großer Kaminofen, ein kunstvoll gearbeiteter Sekretär, ein Geschirrschrank mit Weingläsern und Tassen, ein großer Kabinettschrank und ein Gewandschrank. Die Wände sind mit geschnitzten Kerzenhaltern in Form von Armen, einem weiteren Wandschrank sowie vier Gemälden geschmückt. An der Nordwand befindet sich eine durchgehende Wendeltreppe, die das Arbeitszimmer mit den übrigen Geschossen des Wohnturms verbindet. Sie ist durch eine Tür vom übrigen Raum abgetrennt. Der Kaminofen befindet sich an einer Ecke der Südwand. Daneben stehen zwei Kupferkannen, in denen Getränke wie Punsch oder scharidischer Kaffee warm gehalten werden können. Entsprechende Vorrichtungen befinden sich direkt am Ofen – ebenso wie die Ringkette, deren Verbindungslinie hier endet. Der Kabinettschrank besitzt zwei abschließbare Türen und enthält zahlreiche Schubladen sowie ein ebenfalls verschließbares Mittelfach. Er



steht auf geschnitzten Drachenklauen und trägt einen zinnenartigen Aufsatz. Pallega bewahrt darin Schriftstücke, Schreibzeug, kleinere Alltagsgegenstände und geringe Mengen Geld auf. Die Dokumente sind unauffällig und behandeln alltägliche Angelegenheiten. Im Mittelfach lagern zudem verschiedene Liköre, Uisge und Weinbrände sowie jeweils eine Flasche Ea mirabla, Grüne Fee, Lähmgift und Verduftungswasser. Der Schrank verfügt über mehrere unterschiedlich gut verborgene Geheimfächer (EW:Fallenmechanik, EW–2, EW–4), die der Irreführung dienen. Sie enthalten keine Wertgegenstände, sondern jeweils eine magisch erstarrte Giftschlange, die sich beim Öffnen zurückverwandelt und den Eindringling sofort angreift – eine sarkastische Sicherung gegen aufdringliche Diebe.

Giftschlange (Grad 2)

9 LP, 9 AP - OR - St 40, Gw 90, In t40, B 12

Angriff: Biss+9 (2 Schadenspunkte & 3W6 Gift); Raufen+6 (1W6–4 AP) - Abwehr+12, Resistenz+11/13

Ein menschengroßer Gewandschrank dient als magischer Durchgang zu einem zweiten Schrank in Pallegas Zauberwerkstatt im obersten Stockwerk. Diese ist reich ausgestattet und ausschließlich über diesen Zugang erreichbar. Starke magische Schutzmechanismen (EW:Zaubern+22) verhindern ein Eindringen von außen. Der Sekretär dient der gewöhnlichen Korrespondenz. An ihn ist jedoch ein Hexengeist gebunden: Wird das Wort „Jetztsofortaberschnell“ gesprochen, fungiert er als magischer Schreiber (Fertigkeit +18) und erstellt sowie vervielfältigt Schriftstücke in kürzester Zeit. Vier Gemälde verleihen dem Raum eine persönliche Note. Drei zeigen Pallega als gütigen Arzt, als angesehenen Magier des Konvents und als führende Gestalt der Hohen Loge der Goldmacher. Das vierte Gemälde ist von einem samtschwarzen Vorhang verhüllt. Es handelt sich um eines der legendären *Lebenden Porträts* und ist zugleich Quelle von Pallegas Macht wie auch seine Schwachstelle. Pallega untersagt strikt, dieses Bild zu betrachten, und reagiert bei Zuwiderhandlung sofort aggressiv. Im Konfliktfall positioniert er sich schützend davor. Jeder Betrachter – außer Pallega – muss beim Anblick einen Widerstandswurf gegen Geistesmagie (*Namenloses Grauen*, EW:Zaubern+24) bestehen, um nicht von panischem Entsetzen zur Flucht getrieben zu werden.

Der Weg über die Ringkette führt zunächst in das Albtraumloch. Von dort müssen die Spielerfiguren einen angrenzenden Kaminraum erreichen, um schließlich über eine weitere Ringkette in das Arbeitszimmer Pallegas zu gelangen. Beim Eintreffen ist Pallega gerade damit beschäftigt, in einem Folianten – der Chronik Lanitias – zu lesen und daraus Notizen anzufertigen. Die Spielerfiguren haben eine Kampfrunde Zeit, um sich vorzubereiten oder sich abzustimmen.

Pallega empfängt sie zunächst freundlich und zeigt sich überrascht, dass Unbekannte den magischen Weg unbeschadet überwunden haben. Er bietet ihnen Plätze an, bittet um ein Gespräch und überlässt ihnen den Vortritt. Dabei zeigt er sich



kooperativ und ist bereit, bestehende Konflikte ruhen zu lassen. So bietet er an, den Nachtkerzen-Palast den Spielerfiguren oder den rechtmäßigen Erben zu überlassen. Diese Einigung erfolgt als Ehrenwortvereinbarung und kann durch einen Handschlag besiegelt werden – eine seltene Nachlässigkeit, die Pallega später bereuen könnte. Zudem unterbreitet er ihnen ein Angebot: Arbeit gegen gute Bezahlung und vergleichsweise einfache Aufträge.

Kommt es hingegen zum Kampf, zeigt sich Pallega als mächtiger Magier und umtriebiger Hexer. Der Ausgang dürfte kaum zugunsten der Spielerfiguren ausfallen. Es liegt im Ermessen der Spielleitung, ob die Gruppe siegt, flieht oder durch äußere Einflüsse gerettet wird. Pallegas Vorgehen im Kampf ist klar strukturiert: Ein aktivierter *Gürtel der Unberührbarkeit* schützt ihn vor spontanen Angriffen und Überraschungsaktionen. Für einen möglichen Handschlag deaktiviert er diesen kurzzeitig, aktiviert ihn danach jedoch sofort wieder. Anschließend ruft er seine „Hausangestellten“ – vier in menschliche Gewänder gehüllte Ftheironen –, die innerhalb von 1W6 Kampfrunden vom oberen Geschoss über die Treppe erscheinen. Schließlich nutzt er eine *Jägerpfeife*, um augenblicklich einen Hexengeist zu beschwören, dessen magische Effekte auch Pallega selbst betreffen können.

Ftheiron (Dämon, Grad 6)

* LP, 33 AP - TR - St 80, Gw 80, In 80, B 24

Angriff: 2×Krallenhände+9 (je 1W6); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+14/14

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immun gegen Gift; immun gegen Zauber, die den Körper betreffen und schwache geistige Zauber wie *Angst, Macht über die Sinne* usw.; erleidet nur halben Schaden durch Feuer

»Zaubern+17:« *Beeinflussen, Blendwerk, Verdorren*

Die Ftheironen, auch „Verderber" genannt, sind eine Gruppe höherer Dämonen im Dienste Don Niccolos. Sie stammen aus unterschiedlichen Welten innerhalb des Machtbereichs dieses Dämonenfürsten, weisen jedoch ein ähnliches Erscheinungsbild auf. Ihre Gestalt ist annähernd menschlich, wird jedoch von einem bestialischen Antlitz entstellt, das sie meist durch *Blendwerk* oder Masken verbergen. Sie tragen lange, wallende Mäntel oder Roben mit weiten Ärmeln, unter denen ihre tierhaften Füße und klauenbewehrten Hände verborgen bleiben. Ihre Krallen verursachen schwelende Brandwunden, die ausschließlich auf magischem Wege heilen können; selbst dann verbleiben dunkle Narben. Die Benetzung mit Weihwasser schwächt einen Ftheiron erheblich: Für die Dauer einer Stunde erleidet er Abzüge von –3 auf Angriff, –1 auf Schaden sowie –2 auf Abwehr und Resistenz. Am wirkungsvollsten ist es jedoch, ihm mit dem Wunder *Austreibung des Bösen* entgegenzutreten.

Hexengeist (Geisterwesen, Grad 8)

* LP, 27 AP - *R - St *, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: keiner - Abwehr+14, Resistenz+16/16

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus" an Schaden. Kann auf Befehl Sekretäraufgaben mit den entsprechenden Fertigkeiten mit EW+18 erledigen.

Zaubern+17: 3 Zauber aus *Angst, Bannen von Licht, Beeinflussen, Beschleunigen, Blendwerk, Dinge verbergen, Eisiger Nebel,* Funkenregen, Hauch der Verwesung, Hauch des Winters, Heranholen, Namenloses Grauen, Nebel schaffen, Rauchwolke, Rost, Schmerzen, *Schwäche, Stille, Stimmenwerfen, Verlangsamen, Verwirren, Verwünschen, Warnung, Windstoß* - der Hexengeist braucht keine Materialien für diese Zauber

Der Hexengeist erscheint als durchscheinendes Abbild der einstigen Hexe oder des einstigen Hexers, einschließlich der Kleidung, die sie oder er zu Lebzeiten trug. Die folgenden Werte beschreiben den Geist einer Schwarzen Hexe im Dienste Don Niccolos, der an eine *Jägerpfeife* gebunden ist.

Don Mago Luys Pallega (Hexer, Thaumaturg Grad 37)

St 52, Gs 61, Gw 63, Ko 58, In 100, Zt 100
Au 70, pA 100, Wk 100 - B 24
16 LP, 200 AP - TR - SchB+2 – VS=31/81

Angriff: Magierstecken+16 (1W6+4), Dolch*+18 (1W6+2); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+18, Resistenz*+25/24

Alchimie+17, Beredsamkeit+17, Bootfahren+15, Erste Hilfe+20, Etikette+20 (Lidralien), Fälschen+14, Gassenwissen+20, Geschäftssinn+18, Geländelauf+16, Glücksspiel+14, Heilkunde+20, Klettern+15, Landeskunde+20 (Küstenstaaten), Landeskunde+16 (Valian), Lesen von Zauberschrift+20, Meditieren+16, Menschenkenntnis+19, Naturkunde+15, Pflanzenkunde+20, Reiten+15, Sechster Sinn+6, Thaumagraphie+18, Thaumalogie+18, Verführen+20, Verhören+18, Verstellen+19, Wahrnehmung+15, Zauberkunde+20

Zaubern+20: *Aktivieren Heiltrunk (1W6), Aktivieren Kraut der konzentrierten Energie, Aktivieren Talisman+1, Aktivieren Talisman+2, Aktivieren Talisman+3, Allheilung, Angst, Anziehen, Auflösung, Auskühlen, Bannen von Kälte, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Befestigen, Besänftigen, Binden des Vertrauten, Blaue Bannsphäre, Blendwerk, Blitze schleudern, Böser Blick, Brot und Wasser, Dämonenaustreibung, Dämonenkugeln, Dämonenzeiger, Dämonische Eingebung, Dämonische Zaubermacht, Deckmantel, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Drittes Auge, Donnerkeil, Eisiger Nebel, Entgiften, Elementenwandlung, Elixier der Erinnerung, Elixier der Reflexe, Elixier der Wärmesicht, Elixier des Hörens, Elixier des Sehens, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Erwecken, Fesselbann, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlauf, Filtern, Flammende Hand, Flammenkreis, Flicken, Freundesauge, Gegengift, Geisterhorn, Geistesschild, Geräusche dämpfen, Fliegen, Giftzeiger, Glanz, Graue Hand, Hauch der Betäubung, Hauch des Winters, Heilen von Krankheit, Heimfeder, Hexenstreich, Hexenwirbel, Hitzeschutz, Hören von Fernem, Hören der Geister, Kälteschutz, Kraft entziehen, Kuss der Verpflichtung, Kühnheitselixier, Lähmung, Lauschen, Leichenschau, Liebeszauber, Luftsphäre, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über die Zeit, Macht über Leben, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Magischer Kreis des Bewachens, Magischer Kreis des Verschleierns, Magischer Kreis des Widerstehens, Magischer Kreis, klein, Mitfühlen, Namenloses Grauen, Nebel wecken, Person wiederfinden, Pestklaue, Reinigungselixier, Reise der Seele, Schattenrobe, Schattenschrecken, Schlaf, Schmerzen, Schwäche, Schutzgeste, Schwarze Sphäre, Schwarze Zone, Seelenheilung, Seelenkompass, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Silberne Bannsphäre, Silberner Zwingkreis, Silberstaub, Spruch intensivieren, Stabilisieren, Stärkungselixier, Steinwand, Stille, Tierisches Handeln, Tiersprache, Todeshauch, Todeszauber, Totenstimme, Umkehrschild, Unsichtbarkeit, Untersuchen, Verdorren, Vereisen, Vergiften, Verlangsamen, Versetzen, Versteinern, Verursachen von Krankheit, Verursachen von Wunden, Verwandlung, Verwirren, Verwünschen, Verzweiflung, Vision,*

Wahnsinn, Wahrsehen, Wasseratmen, Wasserlauf, Wiederbelebung, Willenszeiger, Windstoß, Wunderheilung, Wundpflaster, Zauberauge, Zauberhand, Zauberheilung, Zauberschild, Zauberschlaf, Zauberschlüssel, Zauberwirklichkeit, Zauberzeiger, Zauberzunge, Zwiesprache

Bes.: Magierstab* (+2/+2), Dolch* (+1/+1), **Aurenhemd** (ABW **2**), **Armband der Strafen** (ABW **3, 5, 8**), **Brokattasche** des Konvents (*Lähmung*), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), Glücksbringer–2 gegen Blitzzauber; Glücksbringer–2 gegen Kältezauber, **Gürtel der Unberührbaren** (ABW **3**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), Kristallkugel (ABW **1**), **Pfeife** zum Beschwören eines *Jägerwagens,* 4W6 **Schattennadeln**, Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Heiltränke (1 × Allheilung; 3 × 1W6 LP & AP), 3 × **Krafttrunk** (3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus Kaltem Eisen.

Trizipar, Pallegas Familiar im Körper einer Rohrweihe (Dämon, Grad 0)

7 LP, 6 AP - OR - St 20, Gw 100, In 10, B 3/100

Angriff: Schnabel+7 (1W6–3), im Flug Klauen+7 (1W3); Raufen+6 (1W3–1) - Abwehr+12, Resistenz+10/12

Tarnen+15 (bei Erfolg +4 auf EW:Angriff)

Bes.: *Sehen in Dunkelheit*; immun gegen die Zauber *Angst, Beeinflussen, Macht über die Sinne, Schlaf, Schlummer* und *Zauberschlaf*

Don Mago Luys Pallega ist ein kultivierter, beherrschter Mann von ruhiger Ausstrahlung und makellosem Auftreten. Sein gepflegtes Äußeres, seine bedachten Bewegungen und seine warm wirkenden, zugleich distanzierten Augen verleihen ihm eine Präsenz, die Vertrauen erweckt, ohne je ganz greifbar zu sein. In der Öffentlichkeit gilt er als herausragender Heiler, Gelehrter und Wohltäter („die Heilende Hand"), der Armen wie Reichen gleichermaßen dient und als Ideal eines gebildeten, maßvollen Bürgers erscheint. Diese Fassade ist jedoch bewusst konstruiert. Im Verborgenen betreibt Pallega verbotene Studien über Schmerz, Tod und Lebensverlängerung. Getrieben von einer kalten, kompromisslosen Suche nach Erkenntnis überschreitet er moralische Grenzen ohne Zögern. Über geheime Verbindungen, unter anderem zu Menschenhändlern, beschafft er sich die notwendigen „Ressourcen" für seine Forschungen. Ohne es vollständig zu erkennen, ist Pallega Teil eines größeren Machtgefüges: Unter dem Einfluss Don Niccolos dient seine Arbeit letztlich den Zielen eines dämonischen Hintermanns. Als einer der „Vier" wirkt er dabei als einflussreicher Knotenpunkt, der Wissen, Ressourcen und Einfluss bündelt. Auch der Nachtkerzen-Palast und die *Traumsteine* stehen unter seiner Kontrolle und sind Teil seiner weitreichenden Pläne. Trotz seiner Macht ist Pallega kein klassischer Bösewicht, sondern ein rationaler, kontrollierter Geist, der fest daran glaubt, dass Erkenntnis jeden Preis rechtfertigt. Gerade diese Überzeugung macht ihn gefährlich, denn seine Abgründe bleiben hinter einer überzeugenden, beinahe sympathischen Fassade verborgen. Werden diese durchschaut, ist es meist zu spät.

Alles nur ein Traum

Die Spielerfiguren finden im Palast die *Traumringe*. Diese ermöglichen den direkten Zugang zur Traumstadt *Aitinal*. Der Einfachheit des Abenteuers halber erleben sie gemeinsam die Traumstadt, ihren Alltag und die dort lauernden Gefahren. Im Gegensatz zu den gemeinsamen Nachtträumen und Traumflüchen, die die Spielerfiguren in *Aitinal* erleben, verlaufen die Tagträume individuell. Jede Spielerfigur erlebt dabei eigene, voneinander abweichende Tagträume, die sich in Inhalt, Intensität und Wirkung unterscheiden können.

Der Höhepunkt besteht darin, dass die Spielerfiguren Marcello und Nadira sehen und versuchen, sie anzusprechen. Eine der beiden Personen erkennt ihr Wirken und ihre Absicht, die andere jedoch nicht und verschwindet im Gewirr aus Gassen und Kanälen. Verfolgen die Spielerfiguren die Flüchtende, geraten sie in einen Hinterhalt von Albtraumwesen.

Gleichzeitig setzt der Fluch ein, mit dem die *Traumringe* belegt sind. Dieser äußert sich als schleichende Entbehrung: Die Betroffenen verlieren Willenskraft (Wk –10 je misslungenem WW:Resistenz Geistesmagie). Die verlorene Willenskraft kann erst wiedererlangt werden, wenn die *Traumringe* nicht mehr getragen werden oder der jeweils getragene *Ring* – sei es magisch oder mechanisch – zerstört wurde. Der Fluch endet im persönlichen Wahnsinn des Betroffenen.

Doch wie wirkt der Fluch genau? Er führt dazu, dass die Verfluchten nicht mehr klar unterscheiden können, ob sie sich in Aitinal oder in Lanitia, also in der Traumwelt oder in der realen Welt, befinden. Beide Ebenen verschwimmen zunehmend miteinander. Die Auswirkungen zeigen sich unmittelbar – sowohl auf die Betroffenen selbst als auch auf ihre Umwelt und Anwesende – vergleichbar mit den Effekten der Zaubersprüche *Erscheinungen* und *Wahnsinn*.

SPIELEN in einem Traum

In der Traumwelt von *Aitinal* zeigt sich, dass Realität kein fester Zustand ist. Sie hängt davon ab, wie etwas wahrgenommen wird und woran man glaubt. Die Traumstadt Aitinal ist kein stabiler Ort. Sie verändert sich ständig und entsteht aus den Gedanken, Erinnerungen und Gefühlen der Beteiligten. Was Figuren denken oder fühlen, kann die Umgebung unmittelbar beeinflussen. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Macht von Ideen. Gedanken, die einer Figur eingepflanzt werden, können ihr Verhalten langfristig verändern und neue Entwicklungen auslösen. Für den Spielleiter bedeutet das: Auch kleine Hinweise, Andeutungen oder scheinbar unwichtige Details können große Auswirkungen auf die Geschichte haben. Gleichzeitig geht es in Aitinal um das Loslassen. Figuren, die stark an Vergangenem oder bestimmten Emotionen festhalten, laufen Gefahr, sich in wiederkehrenden Traumschleifen oder verzerrten Wirklichkeiten zu verlieren. Der Spielleiter kann dies nutzen,

Traumring

Der *Traumring* (ABW **5**) wirkt auf den ersten Blick unscheinbar. Er besteht aus dunklem, rauchigem Stahl, dessen Oberfläche weder ganz glatt noch wirklich rau ist. Seine Form ist schlicht: ein geschlossener Kreis ohne sichtbare Verzierungen, ohne Edelstein und ohne erkennbare Gravuren. Betrachtet man ihn jedoch länger, beginnt sich der Eindruck zu verändern. Die Oberfläche wirkt dann nicht mehr statisch, sondern leicht verschoben, als läge ein feiner Schleier darüber. Am Finger getragen fühlt sich der Ring zunächst kühl an und bleibt ungewöhnlich konstant in seiner Temperatur. Je länger man ihn trägt, desto mehr scheint er Teil der eigenen Wahrnehmung zu werden.

Wer den Traumring trägt, erhält die Fähigkeit, bewusst zu träumen (EW:Traumfahren+12) und in eine selbst erschaffene Traumwelt einzutauchen. Dort scheint alles möglich: Wünsche lassen sich ausleben, Erinnerungen verändern, und selbst schwierige Situationen können erprobt und kontrolliert werden. Doch was zunächst wie ein hilfreiches Werkzeug erscheint, offenbart bald seine wahre Natur. Die Traumwelt wird durch die Magie des im Ring gebundenen Wesens beeinflusst – einer Albtraumkreatur. Diese nutzt ihre Kräfte, um Träume in Albträume zu verwandeln. Zugleich beginnt der Ringträger, auch im Wachzustand von Tagträumen heimgesucht zu werden, wodurch die Grenzen zwischen Realität und Traum zunehmend verschwimmen. Um diesem Einfluss zu entkommen, hat das Opfer zwei Möglichkeiten: Es kann versuchen, den Ring abzulegen, wozu ein PW auf die aktuelle Willenskraft erforderlich ist, oder die im Ring gebundene Kreatur muss magisch gebannt werden. Gegen jeden entsprechenden Versuch steht dem *Traumring* jedoch ein WW:Zaubern+24 zu. Jeder der sechs *Traumringe* besitzt eine finstere Aura.

Albtraumkreatur (Naturgeist, Grad 14)

* LP, 27 AP - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: keiner - Abwehr+14, Resistenz+16/16

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen, erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

»Zaubern+18:« *Tagtraum*, Traumfluch***

*Die Albtraumkreaturen können ihre Gegner mit *Zaubern+18* in einem *Tagtraum* einsperren. Mit diesem Illusionszauber können sie Gegner verwirren und sogar ernsthaft schädigen. Die Anwendung kostet sie keine AP.

**In der Traumwelt *Aitinal* bewirkt der im Ring gebundene Geist, dass mit 30%iger Wahrscheinlichkeit das normale Geschehen sich in einen gefährlichen Albtraum verwandelt. Wie, das liegt im Ermessen der Spielleitung und ist der Situation anzupassen. Mit der Zeit bleibt diese Verzerrung jedoch nicht mehr auf den Schlaf beschränkt. Auch im Wachzustand beginnt sich die Wahrnehmung zu verändern. Der Träger erlebt keine harmlosen Tagträume mehr, sondern sogenannte Tagesalbträume. Die Realität wird dabei nicht vollständig ersetzt, sondern überlagert.

um innere Konflikte sichtbar zu machen und die Entwicklung der Charaktere aktiv ins Spiel einzubinden.

Daraus ergibt sich eine klare Leitlinie: Die Welt sollte flexibel und reaktiv sein. Sie antwortet auf die Wahrnehmung und die Entscheidungen der Spielerfiguren. Die Realität darf dabei bewusst unscharf bleiben. Wichtiger als eine objektive Wahrheit ist eine stimmige innere Logik der Traumwelt und eine glaubwürdige emotionale Erfahrung. Entscheidungen sollten sich bedeutungsvoll anfühlen – auch wenn unklar bleibt, was „wirklich“ ist.

Am Ende geht es nicht darum, die Traumwelt vollständig zu erklären, sondern darum, dass die Spieler sie als ihre erlebte Realität akzeptieren. Genau daraus entsteht die besondere Tiefe des Abenteuers.

Der Einfachheit halber kann das im Traum Erlebte – im Guten wie im Schlechten – Aspekte der realen Welt Midgards widerspiegeln, jedoch in verfremdeter, traumhafter und oft Albtraumhaft verzerrter Form. Der besondere Reiz liegt darin, dass in Aitinal Traumgestalten existieren: Projektionen von Marcello und Nadira Uliàra sowie weiterer relevanter Nichtspielerfiguren. Diese Traumgestalten handeln und wirken eigenständig innerhalb der Traumwelt. Begegnungen mit ihnen sind besonders interessant. Mit Ausnahme von Marcello und Nadira erkennen die Traumgestalten die Spielerfiguren wieder. Sie begegnen ihnen offen und ungezwungen – schließlich handelt es sich „nur um einen Traum“. Der Spielleiter kann diese Figuren daher so darstellen, als fände die Begegnung in der realen Welt (etwa in Lanitia) statt, jedoch freier, überhöhter und fantastischer.

Nadira lebt im Nachtkerzen-Palast ihr früheres Leben weiter, als wäre nichts geschehen. Marcello hingegen erscheint als naturhafte Traumgestalt, die scheinbar ziellos durch Aitinal wandert, getrieben von einer unbestimmten Sehnsucht. Beide kennen sich nicht, spüren jedoch eine unerklärliche gegenseitige Anziehung. Hier liegt ein zentraler Ansatzpunkt für die Spielerfiguren. Auch Naja Uliàra kann als flüchtige Traumprojektion erscheinen. Im Gespräch gibt sie offen zu – da es ja „nur ein Traum“ ist –, dass sie selbst Nachforschungen angestellt hat und erkannt hat, wie gefährlich ihr Erbe ist. Sie zeigt sich erleichtert, dass die Spielerfiguren diese Aufgabe übernommen

haben. Andere Traumgestalten verhalten sich hingegen auffälliger: Sandril Ecàio versucht, die Spielerfiguren zu ignorieren und sich ihnen zu entziehen. Wird er dennoch gestellt, löst sich seine Traumgestalt auf und verschwindet. Luys Pallega meidet die direkte Begegnung. Stattdessen greift er aus der Distanz an und setzt dabei seine aus der realen Welt bekannten Fähigkeiten ein. Je nach Verlauf kann es zu einer direkten Konfrontation mit ihm und seinen Dienern kommen. Aus dem Verhalten dieser Traumgestalten können die Spielerfiguren Rückschlüsse ziehen: Einige scheinen mehr über die Traumringe zu wissen als andere.

Für die Darstellung Albtraumhafter Begegnungen gilt: Das Unbekannte und Unbeschreibliche sollte im Mittelpunkt stehen. Das Grauen wird nicht klar benannt, sondern angedeutet. Statt konkreter Monstergestalten stehen Gefühle wie Unbehagen, Ekel und eine allgegenwärtige, schwer greifbare Angst im Vordergrund. Der Horror entsteht weniger durch Handlung als durch Atmosphäre – dicht, bedrückend und oft klaustrophobisch. Auch die Bildsprache folgt diesem Prinzip: fremdartige, verzerrte Formen, schleimige Kreaturen, tentakelartige Strukturen und hybride Wesen erzeugen ein Gefühl des Unwirklichen und Verstörenden.

Erlebnisse aus dem Traum können Auswirkungen auf die reale Welt haben. Nichtspielerfiguren können mit dem konfrontiert werden, was sie im Traum gesagt oder getan haben. Je nach Ausgang erinnern sie sich möglicherweise daran (PW: In). Wird ihnen jedoch bewusst, dass ihr Gegenüber ebenfalls Teil ihres Traums war und sich ebenfalls erinnert, reagieren sie mit Misstrauen. Die Reaktion kann unterschiedlich ausfallen: Gesprächsabbruch, vorsichtige Neugier oder offene Aggression. Welche Reaktion eintritt, hängt vom Verhältnis zu den Spielerfiguren ab und liegt im Ermessen des Spielleiters.

Aitinal - die Stadt der Träumenden

Die Traumstadt Aitinal ist das klarere Gegenstück zur wirklichen Stadt Lanitia – ein Ort, der nur im Traum betreten werden kann. Man erkennt ihn, ohne je dort gewesen zu sein. Die Kanäle sind ruhig und klar. In ihren Spiegelungen erscheinen vertraute Formen – geordneter, ruhiger, frei von den Brüchen und Narben der Wirklichkeit. Manchmal wirkt es, als seien die Spiegelbilder einen Augenblick früher da als das, was sie zeigen. Alles erscheint sauber, stimmig, fast zu perfekt, als wäre nichts dem Zufall überlassen. Und doch hat man das Gefühl, dass diese Ordnung nicht erzwungen ist, sondern einfach besteht – solange man sie nicht hinterfragt. Die Gebäude sind reich verziert, aber nie überladen. Helle Steine, offene Bögen und schlanke Türme prägen das Bild. Dazwischen finden sich immer wieder die typischen Formen der Gotego Lanitian: spitz zulaufende Fenster, feine Maßwerke und hohe Fassaden, die sich nach oben strecken, als wollten sie das Licht festhalten. Zierliche Säulen tragen Arkaden entlang der Kanäle, und selbst kleine Häuser zeigen diesen Hang zur Höhe und zum Licht. Wohlstand ist sichtbar, doch stets mit Maß. Nichts drängt sich auf – und gerade deshalb fällt alles auf. Die Gassen sind eng, aber nicht bedrückend. Sie winden sich in Kurven und Abzweigungen, sodass man nie weit vorausblicken kann. Über den Wegen spannen sich steinerne Bögen oder schmale Verbindungen zwischen den Häusern – wie stille Brücken über den Köpfen der Menschen. Dennoch hat man selten das Gefühl, sich zu verirren. Eher scheint es, als passe sich der Weg dem Gehen an.

Überall ist Leben: Händler, Handwerker, Reisende. Gespräche verlaufen leise und gedämpft, als würde die Stadt selbst den Klang bestimmen. Es ist kein Lärm, sondern ein gleichmäßiges Hintergrundrauschen, das nie ganz verstummt – selbst dann nicht, wenn niemand zu sehen ist. Immer wieder öffnen sich die Gassen zu kleinen Plätzen. Dort wird es heller und weiter. Brunnen aus hellem Stein, fein gearbeitete Säulen und gelegentlich kleine Kapellen mit hohen, schmalen Fenstern aus farbigem Glas prägen das Bild. Das Licht, das hindurchfällt, taucht alles in sanfte Farben, die sich kaum verändern – als wären sie nicht an den Lauf der Sonne gebunden.

Viele Wege führen über das Wasser. Boote gehören zum Alltag, bewegen sich jedoch ruhig und ohne Eile. Niemand drängt. Vom Wasser aus wirkt die Stadt weiter und zusammenhängender. Fassaden zeigen sich vollständiger: lange Arkadenreihen, Treppen, die direkt ins Wasser führen, und immer wieder diese hochgezogenen Fenster, die das Licht einfangen. Es fällt schwer, sich den zurückgelegten Weg zu merken – und noch schwerer zu sagen, ob man ihn selbst gewählt hat.

Die großen Häuser und Paläste zeugen vom Reichtum der Stadt, ohne abweisend zu wirken. Türen stehen offen, Fenster sind unverschlossen. Spitzbögen rahmen die Eingänge, schlanke Säulen tragen offene Hallen, in denen Licht und Schatten ruhig ineinander übergehen. Im Inneren herrscht Stille. Hohe Räume verlieren sich in gewölbten Decken, Licht fällt durch große Fenster, oft gebrochen durch feines Glas. Stimmen hallen nicht nach, sondern verlieren sich, als würden sie nicht festgehalten. Man fühlt sich selten fehl am Platz – eher geduldet oder sogar erwartet, ohne dass es ausgesprochen wird.

Zeit scheint hier eine geringere Rolle zu spielen. Es gibt keinen klaren Unterschied zwischen gestern und heute. Alles wirkt gleichzeitig gegenwärtig – oder so, als hätte es schon einmal stattgefunden und würde sich nun wiederholen.

Die Bewohner Aitinals begegnen den Träumenden ohne Überraschung, als hätten sie sie erwartet oder bereits gesehen. Sie stellen keine Fragen nach Herkunft oder Ziel, sondern behandeln die Ankommenden mit einer stillen Selbstverständlichkeit, die weder freundlich noch abweisend wirkt. Oft verweilen ihre Blicke länger als gewöhnlich – jedoch ohne Neugier. Eher prüfend, als wollten sie sich vergewissern, dass alles so ist, wie es sein sollte. Nicht alle reagieren gleich. Manche gehen an den Träumenden vorbei, ohne ihn wahrzunehmen, als sei er nicht mehr als ein flüchtiger Gedanke. Andere suchen gezielt seine Nähe, beginnen Gespräche oder bieten Hilfe an, ohne dass ein Anlass erkennbar wäre. In Gesprächen antworten sie ruhig und knapp

– manchmal so, als wüssten sie bereits, was gefragt werden wird, noch bevor es ausgesprochen ist.

Unter ihnen gibt es einzelne Gestalten, die sich deutlicher hervorheben: Persönlichkeiten der Traumstadt, die bewusst Kontakt aufnehmen, als folgten sie einer eigenen Absicht oder einer Rolle, die sie erfüllen müssen. Gelegentlich begegnet man auch Fremden, die nicht zu Aitinal zu gehören scheinen. Sie bewegen sich unsicher durch die Stadt, stellen Fragen, die sonst niemand stellt, und erkennen einander oft schneller als die Einheimischen. Es wirkt, als seien auch sie Träumende, die auf anderem Wege hierher gelangt sind. Mit der Zeit verändert sich die Wahrnehmung: Manche Bewohner verhalten sich, als gehörten die Träumenden bereits zur Stadt. Sie weisen ihnen Wege oder Orte zu, ohne dass darum gebeten wurde. Und je länger ein Träumender verweilt, desto stärker entsteht der Eindruck, dass nicht nur er sich der Stadt anpasst – sondern dass auch die Stadt beginnt, ihn als Teil von sich zu begreifen.

Stadt- und Lagunenbewohner - (Zivilist Grad 1)

* LP, 10 AP - OR - St 60, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: Bloße Hand+4 (1W6–3), Dolch+6 (1W6–1), Knüppel+6 (1W6–1), Ochsenzunge+6 (2W6–4), Werfen+4 (1W6–4 AP); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Dem gesellschaftlichen Stand und der Situation entsprechende *Fertigkeit+12*.

Donja Naja Uliàro (Glücksritterin Grad 12)

* LP, 56 AP - LR - St 71, Gw 73, In 70, B 24 - SchB+2

Angriff: Rapier*+15 (1W6+3), Kurzschwert*+14 (1W6+3), Dolch+12 (1W6+1), Waffenloser Kampf+9 (1W6–1), Parierdolch+4, gr. Schild+4; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14 (+18 mit Parierdolch), Resistenz*+15/17

Beredsamkeit+11, Etikette+12, Fechten+10, Landeskunde (Aitinal)+11, Menschenkenntnis +11, Verhören+11

Marcello (Naturgeist, Grad 10)

* LP, AP 50 - OR - St 50, Gw 75, In 50, B 24

Angriff: Hand+8 (1W6–3); Raufen+6 (1W6–4) - Abwehr+14, Resistenz+16/16 – *Ergreifen*

Bes.: St 105, Hand+8 (1W6+1), Raufen+9 (1W6+1), wenn sie wenigstens zur Hälfte im Wasser stehen; nur mit magischen Waffen zu verletzen; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeiten *Anziehen* und *Liebeszauber*)

»**Zaubern+18:**« *Anziehen, Liebeszauber, Namenloses Grauen*

Zaubern+15: *Das Lied der Verführung, Das Lied des Wahnsinns, Das Lied des Vergessens*

Das Zusammenbringen zweier Liebenden

Die beiden Traumgestalten Naja und Marcello wissen nichts voneinander. Und doch tragen sie beide eine leise, unerklärliche Sehnsucht in sich – ein namenloses Gefühl von Verlust. Seit dem Zerfall ihres ursprünglichen Lebens in der Wirklichkeit bestehen beide in Aitinal als eigenständige Traumkörper, denen die Erinnerung an ihre gemeinsame Vergangenheit und ihre Liebe genommen wurde. Marcello erinnert sich nicht mehr an Nadira, ebenso wenig weiß Nadiras Traumkörper – hier in der Gestalt Najas – um seine einstige Bedeutung für sie. Bislang sind sich ihre Traumgestalten in Aitinal nie bewusst begegnet – und wenn sich ihre Wege doch einmal kreuzten, nahmen sie einander lediglich als Fremde wahr, ohne die verborgene Verbindung zu erkennen. Ihre Leben verlaufen getrennt, und doch spiegeln sie einander in kleinen Details: dieselben Worte, ähnliche Gesten, vielleicht sogar zwei Hälften eines Gegenstandes, die für sich genommen bedeutungslos wirken.

Die Spielerfiguren betreten diese Welt als Fremde – als Träumende im Traum. Ihre Rolle ist dabei nicht die von Wissenden, die eine verborgene Wahrheit aufdecken. Vielmehr wirken sie als Katalysatoren, die Zusammenhänge sichtbar machen. Indem sie Hinweise aufgreifen, Gegenstände überbringen oder gezielt Begegnungen herbeiführen, verweben sie die getrennten Lebenswege der beiden Figuren miteinander. Sie erzählen keine fertige Geschichte von einer vergangenen Liebe – vielmehr erschaffen sie Situationen, in denen diese Liebe erneut spürbar werden kann.

Die Vergangenheit bleibt in Aitinal stets unscharf. Sie zeigt sich nur in Fragmenten: in flüchtigen Visionen, in Déjà-vus oder in intensiven Emotionen ohne erkennbare Ursache. Die Spielerfiguren setzen diese Bruchstücke nicht zu einer vollständigen Wahrheit zusammen – sie helfen den Figuren vielmehr, sie zu erleben. Erst in der direkten Begegnung liegt die Möglichkeit zur Wiederherstellung: Wenn Naja und Marcello einander wahrhaft gegenübertreten, kann die verlorene Erinnerung zurückkehren – nicht als vollständiges Wissen, sondern als tiefe, unmittelbare Gewissheit. Dieser Moment gilt für beide gleichermaßen: Marcello kann sich an Nadira erinnern, wie Nadiras Traumkörper sich an ihn erinnert. Das eigentliche Ziel ist daher kein rationales Erkennen, sondern ein Moment tiefer Gewissheit. Vielleicht begegnen sich die beiden zufällig, vielleicht durch das gezielte Eingreifen der Spielerfiguren. Ein Blick, ein gemeinsamer Satz oder eine beiläufige Berührung kann ausreichen, um ein Gefühl entstehen zu lassen, das stärker ist als jede Erinnerung. Sie wissen nicht, wer sie einst waren – doch sie spüren, was sie füreinander sind.

Die beiden Protagonisten können wieder als Liebespaar vereint werden, wenn die Spielerfiguren als Vermittler und Kuppler agieren. Beide tragen bereits eine vage Zuneigung in sich, doch sie kennen sich in der Traumwelt nicht bewusst, da sie als eigenständige Traumgestalten mit unterschiedlichen Persönlichkeiten existieren. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie sich die beiden einander annähern können – etwa durch Begegnungen, gemeinsame Erlebnisse oder das Wiedererkennen symbolischer Elemente. Diese Annäherungsversuche können jeweils mit einer prozentualen Erfolgswahrscheinlichkeit von 40 % versehen werden. Bei Erfolg wächst die Zuneigung, bis sich ihre Verbindung festigt und die Geschichte ein „traumhaftes" Ende nehmen kann. Jeder Fehlschlag jedoch hat Konsequenzen: Er führt zu einer negativen, oft Albtraumhaften Begegnung für die Spielerfiguren. Diese zwingt sie dazu, erneut Traumsteine einzusetzen – und verschärft zugleich den auf ihnen lastenden Fluch.

Der Nachlass

Donja Nadira führte in ihrem sterblichen Leben einen gesellschaftlich fragwürdigen Lebensstil, doch ganz im Sinne einer pragmatischen Lanitianerin regelte sie ihren Nachlass mit großer Sorgfalt. Gelingt es, ihr Liebesglück mit Marcello in Aitinal wiederherzustellen, offenbart sie den Spielerfiguren ein Gedicht. Dieses Gedicht dient zugleich als Schlüssel zu einer Truhe, die sie einst in einem Pfandhaus „Goldenes Händchen" im Stadtneuntel Dolo hinterlegen ließ.

Suchen die Spielerfiguren dieses Pfandhaus auf – inzwischen in vierter Generation geführt – und tragen das Gedicht korrekt vor, wird ihnen die Truhe ohne größere Umstände ausgehändigt. Nadira hinterließ dem Pfandhaus eine großzügige Summe von 1000 Goldstücken, um die sichere Aufbewahrung der Truhe zu gewährleisten. Zugleich bestimmte sie, dass nur jene Person Zugriff erhalten sollte, die das Gedicht kennt und fehlerfrei aufsagen kann. Ihr Auftreten muss dabei so eindrucksvoll gewesen sein, dass man sich im Pfandhaus bis heute gewissenhaft an diese Vereinbarung hält.

O Mensch, wie groß ist deiner Seele Drang,
wenn Liebe sie in Flammen setzt und hebt;
zwei Herzen, einst getrennt durch Schicksals Zwang,
die Sehnsucht treibt, die ewig in ihnen lebt.

Sie kennen nicht den Namen ihres Bundes,
und fühlen doch sein tief geheimes Band;
ein Streben wirkt, verborgen im Grunde,
und führt sie still von Land zu Land.

Was einst zerbrach, ersteht in neuem Streben,
denn Liebe ist die Macht, die ewig Leben gibt.



In der Kiste befinden sich ein sauber aufgelisteter Familienstammbaum, zehn Diamanten im Wert von jeweils 5.000 Goldstücken sowie zehn Rubine im Wert von jeweils 2.000 Goldstücken. Außerdem enthält sie ein persönlich verfasstes und notariell beglaubigtes Testament, das besagt, dass derjenige, der dieses Schriftstück der Senhoria vorlegt, sich als rechtmäßiger Erbe des Nachtkerzen-Palastes (einschließlich Grundstück) ausweisen kann. Mit den knapp 10.000 Goldstücken können anfallende Bearbeitungsgebühren beglichen werden.

Das Miniaturhaus Jarettos

Das Miniaturhaus tritt zunächst nicht als zentrales Element in Erscheinung. Erst in dem Moment, in dem die Spielerfiguren die Traumsteine im Nachtkerzen-Palast entdecken, beginnt sich seine Präsenz im Spiel zu entfalten. Es steht plötzlich – oder vielleicht war es schon immer dort – in genau jenem Raum, in dem die Spielerfiguren nächtigen. Niemand kann mit Sicherheit sagen, wann es aufgetaucht ist. Sicher ist nur: Es befand sich zuvor nicht dort. Das Modell selbst ist von irritierender Präzision. Es bildet den gesamten Nachtkerzen-Palast detailgetreu ab, bis hin zu kleinsten architektonischen Eigenheiten. Doch bei genauerem Hinsehen offenbaren sich subtile Abweichungen: Türen stehen einen Spalt anders offen, Schatten fallen in unlogischen Winkeln, und mitunter scheint es, als stünden winzige Figuren im Inneren – zu klein, um klar erkannt zu werden, aber zu deutlich, um bloße Einbildung zu sein. Es entsteht ein unangenehmes Gefühl: Dieses Haus bildet die Realität nicht nur ab – es beobachtet sie.

Seine eigentliche Funktion entfaltet sich jedoch erst, wenn die Spielerfiguren die Traumringe erstmals benutzen. Von diesem Zeitpunkt an beginnt ein wiederkehrender Zyklus: Mit jedem neuen Tag verändert sich das Miniaturhaus. Neue Elemente erscheinen, Figuren werden hinzugefügt, Räume verändern sich. Diese Veränderungen geschehen entweder unbemerkt – als wären sie schon immer Teil des Modells gewesen – oder auf deutlichere Weise. In manchen Nächten betritt ein unsichtbarer Helfer Jarettos, ein Naturgeist, den Nachtkerzen-Palast und nimmt die Veränderungen eigenhändig vor. In anderen Fällen werden die Spielerfiguren durch ein leises Klopfen aufmerksam – jedoch nicht im Palast selbst, sondern an der Tür ihres eigenen Quartiers. Öffnen sie, finden sie dort lediglich eine kleine Schachtel. Darin befindet sich ein neuer Abschnitt des Miniaturhauses oder einzelne Figuren und Gegenstände, die offensichtlich zum Modell gehören. Der Überbringer ist nie zu sehen – oder nur für einen flüchtigen Moment, wenn die Spieler schnell genug reagieren. Eine Verfolgung ist möglich, aber äußerst schwierig. Der Bote entzieht sich beinahe mühelos, als würde er mit der Umgebung verschmelzen.

Sollte es den Spielern dennoch gelingen, ihn zu stellen, gibt er sich lediglich als Bote zu erkennen. Seine Worte bleiben vage: Ein Freund, so erklärt er, sehe Dinge, die den Spielern noch verborgen seien. Mehr wird er nicht preisgeben. Versuchen die Spieler, ihn festzuhalten oder gewaltsam zu verhören, entkommt er auf die eine oder andere Weise. Es sollte deutlich werden, dass seine Freiheit notwendig ist – nicht nur für ihn selbst, sondern auch für die Hilfe, die er überbringt. Das Miniaturhaus selbst dient als Spiegel – allerdings kein klarer. Es zeigt die Gegenwart, jedoch verzerrt und symbolisch. Figuren können für reale Personen stehen; ihre Positionen deuten auf Aufenthaltsorte oder Absichten hin, jedoch nie eindeutig. Gleichzeitig offenbart das Modell mögliche Zukünfte: Eine liegende Figur kann Gefahr bedeuten, zwei voneinander getrennte Figuren verweisen auf die Liebenden, deren Schicksal im Zentrum der Geschichte steht, während Licht oder offene Räume Hoffnung und Fortschritt andeuten können. Zunehmend verschwimmen dabei die Grenzen zwischen der realen Welt und der Traumstadt Aitinal. Elemente tauchen im Miniaturhaus auf, die im Nachtkerzen-Palast noch nicht existieren, aber in der Traumwelt bereits Bedeutung haben. Die Spieler beginnen zu begreifen, dass beide Ebenen miteinander verflochten sind.

Für die Spielleitung ist das Miniaturhaus ein mächtiges Werkzeug. Es ermöglicht, Hinweise zu geben, ohne Lösungen vorwegzunehmen. Es lenkt, ohne zu zwingen, warnt, ohne zu erklären, und baut Spannung auf, ohne Kontrolle auszuüben. Ein Schatten neben einer Spielfigur kann auf einen Hinterhalt hinweisen. Eine übergroße Figur außerhalb des Hauses deutet auf einen Drahtzieher hin. Eine zusätzliche, verzerrte Figur kann ankündigen, dass der Einfluss der Traumsteine beginnt, die Wahrnehmung zu verändern. Im Verlauf des Abenteuers entwickelt sich auch das Verhalten des Miniaturhauses weiter. Anfangs sind die Hinweise subtil und mehrdeutig. Mit der Zeit werden sie klarer, beinahe prophetisch. Schließlich beginnt das Modell scheinbar eigenständig zu reagieren, als würde es unmittelbar auf die Handlungen der Spieler antworten. Dabei bleibt Jaretto selbst im Hintergrund. Er tritt nicht als Auftraggeber oder direkte Stimme auf, sondern als stiller Beobachter und Wahrer eines empfindlichen Gleichgewichts. Sein Interesse gilt der Stabilität der Traumwelt, der Vereinigung der Liebenden und der Eindämmung des Einflusses Pallegas. Seine Hilfe ist real, aber nie eindeutig – und nie ohne Distanz. Optional kann das Miniaturhaus sogar beginnen, falsche Hinweise zu geben, wenn die Spieler sich zu sehr auf es verlassen. In diesem Fall wird es zu einem Prüfstein: Vertrauen sie weiterhin darauf, oder lernen sie, eigene Entscheidungen zu treffen?

Wenn die beiden Liebenden, Nadira und Marcello, in der Traumwelt wieder vereint sind, verschwindet auch das Miniaturhaus Jarettos. Es diente einzig dazu, die Liebesgeschichte zu einem glücklichen Ende zu führen. Es verschwindet so plötzlich, wie es einst aufgetaucht ist.

Nachwirkungen

Vieles kann geschehen – abhängig vom Ausgang des Abenteuers. Wie genau sich die Ereignisse entwickeln, entscheidet die Spielleitung auf Grundlage der bisherigen Geschehnisse. Sicher ist jedoch, dass Donja Naja Uliàro opportunistisch handelt. Ihre berufliche Karriere und ihr gesellschaftlicher Aufstieg bedeuten ihr alles. Dies kann dazu führen, dass sie sich gegen das Erbe und die Spielerfiguren stellt, falls ihr daraus Nachteile entstehen könnten. Gleichzeitig hält sie ihr Wort: Bei einem erfolgreichen Erbe zahlt sie den versprochenen Anteil aus. Verläuft alles günstig, bietet sie den Spielerfiguren ihre Freundschaft an – ein Umstand, der zu weiteren Abenteuern in der Lagunenstadt Lanitia führen kann.

Für das erfolgreiche Abschließen des Abenteuers erhalten die Spielerfiguren pauschal **500** Erfahrungspunkte (**EP**). Praxispunkte sowie zusätzliche Bonus-EP sollten für gelungene Fertigkeitswürfe und besonders prägende oder kreative Handlungen gesondert vergeben werden.



Das Duganat Lanitia

Ein kleiner Überblick

Einst und Jetzt

Mag auch der Atem des Sumpfes sie umhüllen und ihr einstiger Reichtum zu Schatten geworden sein – niemals wird die Lagunenstadt kleiner, niemals ihre Gestalt weniger ehrwürdig. Denn was auf Wasser gegründet ist und im Geist errichtet, steht jenseits von Macht und Markt, und trotzt dem Untergang mit stiller Hoheit.

- frei nach Lord Byron, *Childe Harold's Pilgrimage*

Zahlreiche Städte in den heutigen Küstenstaaten wurden in den Wirren des verheerenden Krieges der Magier, der mehr als 800 Jahre zurückliegt, verlassen. Nur eine einzige Neugründung ging aus dieser Zeit hervor: die Stadt **Lanitia**. Im Jahr 1601 nL ließen sich Flüchtlinge aus Thalassa im Mündungsgebiet der *Isada* nieder, in der Region, die heute als Serenea bekannt ist. Sie setzten ihre Hoffnung darauf, dass das schwer zugängliche Marschland und die Lagune ihnen Schutz vor Räuberbanden, Söldnern und noch schlimmeren Gefahren bieten würden. Eine kühne Entscheidung – und doch eine kluge, wie sich bald zeigen sollte. In ihrer gesamten Geschichte wurde die Stadt niemals eingenommen. Bereits nach kurzer Zeit übernahm sie die Rolle des im Krieg untergegangenen **Agryphia** im Handel entlang der Isada und blieb über viele Jahrhunderte hinweg eine der mächtigsten Handelsstädte am Meer der Fünf Winde.

Nach der Festigung ihrer politischen Ordnung verlieh sich Lanitia eine eigene Verfassung. Dieses Machtgefüge bildet ein über Jahrhunderte gewachsenes, fein verwobenes Netz aus Traditionen und Statuten, das von manchen sogar als geheimnisvolles Meisterwerk betrachtet wird. In Wahrheit handelt es sich um das Ergebnis einer geschmeidigen Anpassung an die Realitäten einer Gesellschaft, die von Handelstreibenden geprägt ist. Die Verfassung legt ein Zensuswahlrecht für eine Ratsversammlung fest. An deren Spitze steht ein **Dugan** – ein Titel, der ursprünglich nichts anderes als einen Heerführer bezeichnete und von dessen Amt sich auch die Bezeichnung **Duganat** ableitet. In Lanitia entstand damit der Prototyp eines Duganats: ein Stadtstaat, der durch eine *Versammlung der Wohlhabenden* bestimmt wird, maßgeblich von seinen Kaufleuten getragen ist und dessen Existenz untrennbar vom Handel als Lebenselixier abhängt.

Einem denkwürdigen Tagebuch entnommen

Aus dem geborgenen Tagebuch der Gelehrten Alessina, das kurz nach ihrem rätselhaften Verschwinden in Lanitia vor nunmehr zwei Jahren der herzoglichen Bibliothek zu Solvredo im Herzogtum Serenea übergeben wurde:

»Unter Alpanus all sehendem Blick anvertraue ich dir, meinem gesegneten Heim für verborgene Gedanken, meine innersten Sorgen angesichts der bevorstehenden Reise aus unserem geliebten Herzogtum Serenea. Wahrlich, die Tage der Prüfung nahen. Unter Tins strahlendem Antlitz erhebt sich – gleich einem drohenden Ungeheuer aus Molkos frostigen Abgründen – das gefallene Duganat, ein Sammelplatz käuflicher Stimmen und fleischlicher Ausschweifung, gegen uns arme Seelen: Lanitia, das in den Schriften dennoch als die ›schöne Prächtige‹ des gesamten Nordens Lamarans gerühmt wird …

… Was mag uns im Lagunenarchipel erwarten, in das die Isada an ihrer Mündung all den verderbten Unrat Sereneas, samt der verkommenen Dekadenz des Duganats, gesammelt in Nothuns von den Göttern gegebenes, reinigendes Meer der Fünf Winde spült? Möge die Himmelsmutter meinen Weggefährten und mir, der geringsten unter ihren Dienerinnen, während unserer Mission in dieser innerlich verfaulten Lagunenstadt voller Prunk, Prahlerei und enttäuschter Sehnsüchte gnädig sein! …“«

Einst waren es gewandtes diplomatisches Kalkül, die flexible Wahl wechselnder Bündnispartner und eine jederzeit einsatzbereite Kriegs- und Handelsflotte, die das Duganat Lanitia über Jahrhunderte hinweg zu Größe führten. Diese Epoche höchster Macht- und Besitzkonzentration ging als ein verherrlichtes „Goldenes Zeitalter“ in die Geschichtsschreibung ein. Zwei Seekriege gegen das Duganat Diatrava in den Jahren 2021 und 2152 nL brachten Lanitia zeitweilig sogar eine Vormachtstellung über seinen Rivalen. Doch später kehrte sich das Schicksal. Diatrava vermochte zunächst die politische und wirtschaftliche Führungsrolle Lanitias in der Region Serenea zu brechen, sie anschließend selbst zu übernehmen und Lanitia schließlich in die Rolle eines kleineren Bruders zu drängen. Parallel dazu zog auch das Herzogtum Serenea in seiner Machtentfaltung am Duganat Lanitia vorbei und überflügelte es nachhaltig.

Richtet man den Blick auf das Landesinnere, so zeigt sich über die Jahrhunderte hinweg eine wachsende Entfremdung zwischen dem Adel Lanitias, den **Patriziern**, und den wohlhabenden Kaufleuten, Handwerkern und Spezialisten der Stadt, den **Bürgerlichen**. Hinzu kam, dass eine Gruppe einflussreicher Patrizier unter der Führung der Familie **Zana** bereits seit langer Zeit gezielt auf eine politische Entmachtung der Bürgerlichen hingearbeitet hatte. Darüber hinaus waren viele der einzelnen Patrizierfamilien untereinander bis aufs Blut verfeindet. Als schließlich vor gut einhundert Jahren die handstreichartig durchgesetzte Aussperrung aller Bürgerlichen aus der *Versammlung der Wohlhabenden* erfolgte – ein Ereignis, das als *Fuerta* bekannt wurde und nach dem dieses Gremium nur noch als **Großer Rat** fungierte –, lief das Fass endgültig über. Der massive Eklat mündete in einen Bürgerkrieg: Innerhalb weniger Monde forderten die grausamen Kämpfe Tausende von Opfern. Während dieser blutigen Zeit der Revolte wurden zugleich alte Rechnungen innerhalb des Adels beglichen, und ganze Patrizierfamilien samt ihrer Klientel wurden vollständig ausgelöscht.

In jenen von Chaos geprägten Jahren machte man sich bei der Wahl der Mittel kaum Skrupel, solange das angestrebte Ziel in greifbarer Nähe lag. So brach scheinbar ohne jede Vorwarnung eine bis dahin unbekannte Seuche aus, die aufgrund des stark süßlichen Geruchs, den die Erkrankten verströmten und der nur wenige Stunden später in heftige Fieberkrämpfe und ein elendes Verenden mündete, als der **Süße Tod** in die lanitianischen Annalen einging. In der vom Bürgerkrieg gezeichneten Stadt und ihren Provinzen forderte diese „unheilige Seuche" den Tod vieler Zehntausender. Erst durch das Zusammenwirken der Priesterschaft und der Zauberer des Konvents gelang es, den *Süßen Tod* zunächst auf die Lagunenstadt zu begrenzen und ihn schließlich nach einigen Monden qualvollen Siechtums endgültig zu überwinden. Dennoch kosteten sowohl das gegenseitige Abschlachten im Krieg als auch – in noch weit größerem Maße – der *Süße Tod*, dessen geheimnisvoller Ursprung niemals wirklich aufgeklärt werden konnte, deutlich mehr als der Hälfte der damals über 60.000 Einwohner Lanitias das Leben und brachten die Stadt an den Rand des Untergangs.

Die schicksalhaften Tage jener Epoche legten dennoch den Grundstein für den rasanten Aufstieg der Familie **Cornar**. An ihrer Spitze stand damals **Alvirilla Cornar**, eine außergewöhnlich begabte Strategin und Gelehrte. Es gelang ihr zunächst, die Kräfte des **Konvent** und der Priesterschaft zeitweilig zielgerichtet zum Wohl der Stadt zu vereinen, anschließend den Frieden im Sinne der Patrizier herzustellen und schließlich die Geschicke des Landes wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Im kollektiven Gedächtnis des Volkes lebt Alvirilla bis heute als „Bewahrerin der Stadt und Bezwingerin des Süßen Todes" fort. Inmitten der Wirren jener chaotischen Zeit vollbrachte sie etwas bis dahin Einzigartiges in der Stadtgeschichte: Gestützt auf ihren Status als Retterin und nicht zuletzt unter Einsatz erheblicher Bestechungsgelder ließ sie sich tatsächlich zur „Dugana auf Lebenszeit" wählen – und das trotz energischer Gegenbemühungen des Klüngels um die Patrizierfamilie Zana.

Was verborgen bleiben soll

Tief in den Marschen des Mündungsdeltas sollen sie noch immer hausen und ihr Unwesen treiben – so zumindest raunt man es sich über die Bestien der Marschen zu, die sich glücklicherweise nur selten in bewohnte Gegenden vorwagen. Hinter dichten Schleiern aus Nebel verbergen sich dort die Überreste einer uralten Stadtanlage. Nur wenige Wagemutige nehmen es alle paar Jahre auf sich, in die **Ruinen von Agryphia** vorzudringen, um der versunkenen Stadt ihre Schätze zu entreißen. Zu groß ist die Furcht vor dem Fluch, dem zufolge Agryphia in den verhängnisvollen Tagen des Seemeisterreiches unterging. Unheilvolle Schriften berichten zudem von grauenhaften Schlachten in den Marschen während des Krieges der Magier und nähren düstere Vorstellungen über die beunruhigenden Geheimnisse dieser Stadt aus dem alten Imperium. Gerüchte über nekromantische Umtriebe im Umfeld der Ruinen, die wie faule Zahnstümpfe aus dem Wasser ragen, verstärken diese Befürchtungen noch. Die Niederlassung des Konvents in Lanitia sorgt indes dafür, dass solchen Gerüchten nur selten Taten folgen. Fast scheint es, als wolle der Konvent im Einklang mit der Staatsmacht lieber verhindern, dass die Übel vergangener Tage ans Licht gezerrt werden …

Damit vereinte sie mehr Macht in ihren Händen als alle Dugane vor ihr und verstand es meisterhaft, diese Machtfülle dauerhaft für sich selbst und die Ihren zu sichern.

Seither hat die Familie Cornar über fünf Generationen hinweg die Herrschaft über das Duganat Lanitia behauptet und niemals aus der Hand gegeben – ungeachtet mancher Rückschläge und trotz einiger überraschender, unnatürlicher Todesfälle vielversprechender Nachkommen aus dem eigenen Hause. Nicht wenige, und dies keineswegs nur in Lanitia selbst, sind überzeugt, die Cornars stünden im Bunde mit höheren Mächten. Meter für Meter gelang es der Familie tatsächlich, das Duganat Lanitia von einer Händlerrepublik über erste Ansätze hinaus allmählich in eine feudale Herrschaftsform zu überführen, an deren Spitze sie selbst als Feudalherren stehen.

Die Landstriche des Duganats

Im Norden Lamarans, an jener Stelle, an der die *Isada* in das Meer der Fünf Winde fließt, liegt das Duganat Lanitia. Nach Westen hin wird der Stadtstaat vom Herzogtum Palatinea begrenzt. Im Süden schließt sich das Herzogtum Serenea an, während östlich davon das Duganat Diatrava liegt. Zusammen formen diese Länder die Region Serenea.

Das Herrschaftsgebiet des Duganat Lanitia erstreckt sich zunächst über das weite, von zahllosen Inseln durchsetzte Marschland **Pantanal**, das als Mündungsdelta der *Isada* dient. Dieses häufig von unheimlichen Nebelschwaden verhüllte

und von Spukgeschichten umrankte Gebiet ist vor allem für seinen großen Vogelreichtum bekannt. Zugleich lockt es sowohl Jagdgesellschaften als auch Raubtiere an. An den Rändern der Sümpfe und mitten in den Marschen liegen kleinere Ansiedlungen. Ihre Bewohner bestreiten ihren Lebensunterhalt vor allem durch Fischfang, Torfstechen und den Betrieb der sogenannten Salzgärten, einfacher Salinen. Für den Ackerbau eignet sich dieser Landstrich kaum, und auch die Viehzucht findet andernorts im Duganat deutlich bessere Weideflächen.

Als natürliche Bastion in der Mündung der Isada liegt schließlich das für die Entwicklung der Stadt so bedeutende Lagunenarchipel. Mit dem Blick eines Vogels gleicht die **Lagunenstadt** (Lanitia selbst wird im Abschnitt *»Die Lagunenstadt Lanitia«* ausführlich behandelt) einer gewaltigen, länglich in die Lagune gebetteten Riesenmuschel.

Zum Gebiet des Duganats gehören darüber hinaus mit **Calio**, **Cydríz** und **Ciafra** drei größere, vor allem grüne Inseln, die von fruchtbaren Plantagen geprägt sind und von Hörigen bewirtschaftet werden. Darüber hinaus sind diese Inseln von ausgedehnten, dichten **Wäldern** bedeckt, deren *Holzreichtum* eine zentrale Grundlage des Wohlstands der dort ansässigen Adelsfamilien bildet. Alle diese Inseln stehen unter dem zuverlässigen Schutz von Garnisonen der Miliz. Diese Inseln, die gemeinsam nur als die **Trizos** („Drillinge“) bekannt sind, weisen



eine Besonderheit in der Ordnung ihrer Ländereien auf: Anders als im übrigen Lanitia sind sie nicht mehr traditionell einzelnen lanitianischen Gremien zugeordnet, sondern vollständig als Lehen in den Händen bedeutender Adelsfamilien konzentriert. Lediglich die größeren Inselstädte unterstehen bis heute noch den Kammern der Lagunenstadt und werden von einem **Tibal** verwaltet – so bezeichnet der Lanitianer in seinem unverwechselbaren Dialekt jene hohen Stadtverwalter des Amtsadels.

Eine bemerkenswerte Ausnahme innerhalb des Herrschaftsgebiets der *Trizos* stellt ausgerechnet die mit Abstand größte Insel **Trementera** dar, deren Name „das schreckliche Land" offenbar nicht ohne Grund gewählt wurde. Wer es wagt, auf dieser unheimlichen Insel anzulanden, findet Berichten zufolge überwiegend eine schwarze Einöde aus Sand, Geröll und bizarr geformten Felsen vor – ohne jedes erkennbare Leben. Trementera gilt als eine der grauenvollen Hinterlassenschaften des Krieges der Magier. Sämtliche bisherigen Versuche des Duganat Lanitia, dort kleinere Siedlungen oder Flottenstützpunkte zu errichten, scheiterten kläglich. Man sagt, „die Schreckliche" raube jedem, der sich zu lange auf ihr aufhalte, unweigerlich den Verstand.

Rund zehn Kilometer südöstlich von Trementera befindet sich das Inselgefängnis **Zarta Clava**. Dabei handelt es sich um ein Zuchthaus höchster Sicherheitsstufe, in dem vor allem gemeingefährliche Zauberer festgesetzt werden. Das felsige Eiland mitsamt sämtlichen darauf errichteten Gebäuden untersteht vollständig dem Konvent, der einzigen Magiergilde, deren Einfluss sich über sämtliche Küstenstaaten erstreckt.

Schließlich gehört auch ein Küstenstreifen bis hin zur Grenze mit dem Duganat Diatrava zu den Landen des Duganats Lanitia. Das Erscheinungsbild dieser Küstenregion ist überall von üppiger Fülle geprägt: Weite Getreidefelder, Obst- und Gemüsegärten sowie ausgedehnte Olivenhaine reichen, so weit der Blick bis zur Küste schweift. Dazwischen liegen malerische Dörfer, ruhige Städtchen, vom Wind angetriebene Mühlen sowie wehrhafte Festungen und Wachtürme, die den Miliztruppen des Duganats als Stützpunkte dienen. In diesem Landstrich befinden sich zahlreiche Landgüter der Patrizier, die von Pächtern bewirtschaftet werden; vereinzelt finden sich auch Rittergüter, die noch von Leibeigenen bestellt werden. Die gesamte Gegend ist unter dem Beinamen **Enganador**, das „liebliche Land", bekannt. Dank der fruchtbaren Ackerböden und der reichen Fischgründe ist hier selbst der einfachen Bevölkerung ein bescheidener, aber verlässlicher Wohlstand vergönnt.

Handelszentren auf den Trizos

Dandia (3.500 Einwohner - *Cydriz*) - Die einst größte Hafenstadt der Trizos, Dandia, hat im Laufe der Zeit spürbar an Bedeutung eingebüßt. Heutzutage ist der weitläufige Hafen nur noch schwach frequentiert. Die meisten Kapitäne machen hier lediglich fest, wenn der Zustand ihrer Schiffe eine unmittelbare Weiterfahrt nach Lanitia unmöglich macht. Unverändert jedoch bleibt der Sklavenmarkt von Dandia der größte Umschlagplatz für Sklaven im gesamten Duganat. Gerade dadurch – ebenso wie durch seine dunklen, zwielichtigen Hafenkaschemmen – ist Dandia eher berüchtigt als von Ruhm umgeben.

Fumecal (3.000 Einwohner - *Ciafra*) - Ciafra ist weithin auch unter dem Namen Gewürzinsel bekannt. Entsprechend werden in der Hafenstadt Fumecal vor allem Gewürze gehandelt und umgeschlagen, wenngleich der Ort zugleich den Ruf eines Schmugglernestes genießt. Ungeachtet dessen unterhalten zahlreiche lanitianische Patrizierfamilien in der reizvollen, sanft geschwungenen Hügellandschaft der Insel Landsitze, die der Muße und der Zerstreuung dienen. Zugleich heißt es jedoch, dass auch manche Zauberer die Abgeschiedenheit Ciafras zu schätzen wissen, um dort Experimente durchzuführen, die besser niemals das Licht des Tages erblicken sollten.

Pirlafín (4.000 Einwohner - *Calio*) - Die größte der *Trizos,* Calio, ist weithin berühmt für ihren Wein- und Olivenanbau. Insbesondere die empfindliche Calio-Traube gedeiht ausschließlich hier in vollendeter Qualität. Im Handelszentrum Pirlafín dreht sich alles um Kelterei, Würzung, Haltbarmachung und den Verkauf des berühmten Weines sowie um die Verschiffung der erlesenen Olivenöle. Im Inselinneren durchziehen felsige Hügel eine Vielzahl von Höhlen und Kavernen. Dort finden sich sogar uralte Stollen aus einer Zeit noch vor dem Valianischen Imperium, von denen scheinbar niemand mehr weiß, welchem Zweck sie einst dienten. Einige dieser Orte bieten heute Fabelwesen und garstigen Kreaturen Zuflucht, die allesamt der uralten Harpyenfürstin **Aelia** ergeben sein sollen – jener Wesenheit, der man auch die Herrschaft über die Sturmwinde der Insel zuschreibt.

Valèroba - Stadt im Enganador

Valèroba (4.800 Einwohner) liegt am Ufer der Umestu, eines kleinen Flusslaufs, der sich durch das fruchtbare Enganador in der Grenzregion zwischen Lanitien und dem Duganat Diatrava windet. Das Städtchen bestreitet seinen Lebensunterhalt vor allem aus dem Handel mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen sowie aus der Herstellung jener Güter, die die zahlreichen Obstbauern der Umgebung benötigen. Dazu zählen insbesondere die stilvollen Töpferwaren, für die Valèroba weithin bekannt ist, ebenso wie das Böttcher- und Stellmacherhandwerk. Der Obstanbau als prägendes Element dieser Landschaft spiegelt sich auch im Stadtwappen wider: Es zeigt einen Früchte tragenden Obstbaum auf blauem Grund.

Die Kernstadt von Valèroba ist stark befestigt und zeugt eindrucksvoll von zahlreichen bewaffneten Auseinandersetzungen. Immer wieder war Valèroba ein Zankapfel zwischen den rivalisierenden Duganaten Lanitia und Diatrava. Auch in der

Gegenwart wechseln die Loyalitäten der wohlhabenden Stadt bisweilen. Derzeit wird Valèroba von einem dreiköpfigen Magistrat einflussreicher Patrizier verwaltet. Bedeutendstes Mitglied dieses Gremiums ist **Enricca Sarpi**, zugleich die Frau mit dem größten Einfluss und Vermögen in der Stadt. Ihre herausgehobene Stellung und Prominenz haben wiederholt üble Nachrede genährt. So hält sich hartnäckig das Gerücht, sie sei eine Vampirin und lasse Ratssitzungen stets in die späten Abendstunden legen, da sie das Sonnenlicht scheue. Ebenso kursiert die düstere Schauermär von einem Erzvampir, dessen langer Arm bis nach Lanitia reichen soll und der sich mitsamt seinen Vasallen verborgen in Valèroba aufhalte.

Seit dem Untergang der lanitianischen Flotte vor nahezu drei Jahrhunderten erhebt das Duganat Diatrava Anspruch auf Valèroba. In der Folge wurde nicht an Drohgebärden gespart, die unter anderem zeitweise zur Besetzung der Stadt durch diatravische Truppen führten. Zudem entstand an der Umestu eine weitläufige Festungsanlage, die bis heute von Söldnern Diatravas bemannt wird. Errichtet wurde sie auf einer Anhöhe aus Schutt und den Überresten einer Stadt aus längst vergangenen Tagen. Gleichzeitig besteht in Valèroba eine starke lanitianische Gemeinschaft, die immer wieder betont, dass die Stadt traditionell zum Hoheitsgebiet von Lanitia gehöre und dies auch künftig so bleiben müsse. Die aus Diatrava stammenden Mitbürger und Kaufleute werden von ihnen als *Inquinos* bezeichnet (Sg.: *Inquino* – lanitianisch für „Besatzer“).

Ein weithin bekanntes Wahrzeichen von Valèroba ist der Harpyenturm, ein massiver Bau, der nach dem Sieg über die Harpyen vor nahezu sechshundert Jahren errichtet wurde. Diese Wesen hatten in der Zeit nach dem Krieg der Magier die Gegend lange unsicher gemacht, ehe sie schließlich vor der Küste Lanitiens auf der Insel Calio Zuflucht fanden. Der Turm zeichnet sich durch zahlreiche Erker aus, die von schlanken Säulen getragen werden, sowie durch eine große Kuppel. Diese ist mit Fresken verziert und ruht auf einem ringförmigen Säulengang. In seinem Inneren werden bis heute Harpyen gefangen gehalten. Während man ihnen früher nicht selten Verbrecher und andere Missetäter zum Fraß vorwarf, dienen sie heutzutage nur noch als abschreckende Gestalten, mit denen man Kindern Angst einjagt.

Am Rand der Innenstadt steht ein altes Kloster, das dem Weisheitsgott Sabor geweiht ist. Währenddessen entsteht im Stadtzentrum ein neues Pendeon, das allen fünf Hauptgöttern der *Dius Valiande* in gleichem Maße Ehre erweisen soll. Abseits dieses großen Tempelneubaus verfügt jeder einzelne Stadtteil über eigene Kapellen oder kleinere Tempel, in denen zumeist jeweils eine bestimmte Gottheit verehrt wird.

Die Umestu, einst ein stark mäandrierender Fluss mit breitem Bett, ist innerhalb der Stadt heute weitgehend kanalisiert und wird von mehreren Brücken überspannt. Als einziges Relikt ihrer früheren Ausdehnung blieb eine felsige Flussinsel mit ausladendem Uferrand erhalten. Diese gehört inzwischen einem Magierbund des Konvents, der zugleich für die Pflege und Sicherung des Harpyenturms verantwortlich ist. Im Gestein der Insel soll sich eine verborgene Grotte befinden, die angeblich einst von Anhängern des Mysterienkultes um Turan und Atunis genutzt wurde. Entsprechend hält sich hartnäckig das Gerede, geheime Kultgegenstände der Eingeweihten seien dort verborgen. Andere wiederum wollen wissen, dass an den Festtagen des Kultes wiederholt Versuche unternommen wurden, in die Grotte einzudringen, um die Mysterien wie in alten Zeiten unmittelbar vor Ort zu schauen.

Aus den Schwarzen Sümpfen herabtreibend bringt der Fluss mitunter seltsames Treibgut in die Stadt – zuweilen sogar abscheuliche, dämonische Kreaturen, die bereits von Flussfischern aus ihren Reusen gezogen worden sein sollen.

Außerhalb der Stadt, westwärts gelegen, stößt der Reisende inmitten der üppigen Obst- und Gemüsekulturen des **Enganador** auf eine alte Nekropole aus valianischer Zeit, die heute weitgehend dem Verfall preisgegeben ist. Die Einheimischen machen um diesen Ort einen weiten Bogen und meiden ihn nach Möglichkeit.

Bevölkerung und Sprachen

Rund 300.000 Menschen leben im Duganat Lanitia, was in etwa einem Siebtel der Gesamtbevölkerung der Region Serenea entspricht. Wird von Lanitia gesprochen, ist damit meist die Metropole der Küstenstaaten gemeint. Bezieht man sich hingegen auf das Hinterland des Duganats, hat sich dafür die Bezeichnung **Lanitien** etabliert. Ist ausdrücklich vom Duganat Lanitia die Rede, so meint man vor allem das gesamte Herrschaftsgebiet. Die Bewohner des Hinterlandes, also Lanitiens, nennen sich selbst Lanitier. Ein Einwohner der Hauptstadt Lanitia hingegen bezeichnet sich mit unverhohlenem Stolz als **Lanitianer**.

In den kleineren Städten Lanitiens leben neben der einheimischen Bevölkerung auch mehrere Schariden und Chryseier sowie vereinzelt Valianer. Zumeist handelt es sich bei ihnen um Kaufleute, Handwerker oder besonders gefragte Spezialisten. In der Lagunenstadt Lanitia hingegen begegnet man Menschen aus nahezu allen Ländern. Ungeachtet dieser Vielfalt stellen jedoch sowohl dort als auch im übrigen Land die Serener als Menschenschlag aus der Region Serenea die mit Abstand größte Bevölkerungsmehrheit.

In der warmen Jahreszeit ziehen verschiedene Abanzzi-Sippen mit ihren bunt bemalten Wagen von Ort zu Ort. In den Tagen vor dem **Caraljo** (Karneval) jedoch – wie die Lanitianer den *Caracholho* inzwischen nennen – durchziehen ganze Wagenkolonnen dieser Fahrenden das Land. Sie alle verfolgen dabei ein einziges Ziel: das Herz des ausgelassenen Treibens, die Lagunenstadt Lanitia, Hochburg und Geburtsort des *Caracholho*. Während der gesamten Karnevalszeit ist es dem fahrenden Volk gestattet, als geduldetes Beiwerk unter strengen Auflagen der Staatsmacht in der Lagunenstadt selbst zu verweilen.

Als Verkehrs- und Handelssprache dient im Duganat – wie im gesamten Großraum des Meeres der Fünf Winde – das *Vallinga*. Daneben sprechen einzelne Bewohner, insbesondere unter Händlern und Handwerkern, in unterschiedlicher Qualität auch *Scharidisch* oder *Chryseisch*. Selbstverständlich ist jedoch, wie in allen übrigen Küstenstaaten, das *Liganeuling* die eigentliche Landessprache.

Der in Lanitia gesprochene Dialekt gilt als der weichste des *Neu-Vallingas.* Ganze Buchstaben und Silben werden verschluckt, wodurch Begriffe durch dieses typisch lanitianische Wortverschleifen anders klingen, vor allem aber deutlich kürzer und leichter auszusprechen sind. Mitunter artikuliert der Lanitianer nur noch die erste und die letzte Silbe einer ganzen Wendung und formt daraus ein einziges, kurzes Wort. So wird etwa aus *Estrella di mar* (Seestern) schlicht *Esmar*. Aus dem in den Küstenstaaten gebräuchlichen Ausdruck *Palasses di Covendo* für einen innerstädtischen Sitz des Konvents in einem weitläufigen Gebäudekomplex macht der Einheimische kurzerhand ein einfaches *Palando*. Und selbst das farbenfrohe Maskenfest *Caracholho* wird hier nur noch als *Caraljo* bezeichnet.

Darüber hinaus greifen die Lanitianer für alltägliche Dinge gern auf Begriffe aus der nahen Welt des Meeres zurück, die im *Liganeuling* sonst eher unüblich sind. Insgesamt macht dies das Verständnis für Außenstehende nicht gerade leichter, wenn man selbst kein Einheimischer ist und etwa von einem „Goldfischbobele“ hört, während die lanitianische Mutter in Wahrheit lediglich von ihrem „Säugling“ spricht.

Regeltechnisch sind hier gelegentliche **EW: Sprechen** *(Liganeuling)* erforderlich, die – abhängig von der jeweiligen Situation – mit Abzügen zwischen **–2** und **–6** belegt werden, damit ein Abenteurer einen Bewohner Lanitias, der den lanitianischen Dialekt des *Liganeuling* spricht, eindeutig verstehen kann. In umgekehrter Richtung ist dies nicht notwendig, da die Einwohner neben ihrem eigenen Dialekt selbstverständlich auch die Hochsprache des *Liganeuling* hinreichend sicher beherrschen.

Der gesprochene **Dialekt** wirkt sich auf die **Schreibweise** der Namen der Lagunenbewohner aus. Besonders betonte *Vokale* werden mit einem Strich (Gravis) dargestellt. Er zeigt meist eine betonte oder offen ausgesprochene Silbe an und dient dazu die Betonung zu markieren oder Verwechslungen mit gleich geschriebenen Wörtern zu vermeiden. Ansonsten gelten die im *Spiel der Großen Häuser* festgelegten Regeln. In diesem Fan-Produkt wurden – sofern nicht ausdrücklich anders vermerkt – ausschließlich die Dialektformen übernommen, da in und um Lanitia ohnehin durchweg so gesprochen wird. Zudem ist es für den Leser deutlich übersichtlicher, nicht ständig mit zwei nur leicht unterschiedlichen, landestypischen Bezeichnungen für ein und denselben Begriff konfrontiert zu werden.

Das Duganat in Kürze

Herrscher: Dugan Don **Fracedro Cornar** als Fürst von Lanitien.

Bevölkerung: Rund 300.000 Menschen leben im Duganat Lanitia. Etwa drei Neuntel von ihnen sind in Dörfern und Weilern auf den Inseln sowie im Hinterland des Duganats ansässig. Zumeist handelt es sich dabei um Bauern, Fischer, Tagelöhner und einige Handwerker, die dort mit ihren Familien leben. Auf den Inselbesitzungen im Meer der Fünf Winde und entlang der Küste existieren zudem vereinzelt kleinere Städte mit mehreren tausend Einwohnern, darunter etwa Valèroba mit rund 4.800 Bewohnern. Die größte Konzentration städtischer Bevölkerung findet sich jedoch in Lanitia selbst: Rund 41.000 Menschen leben und arbeiten in der Hauptstadt, die dem gesamten Land in besonderem Maße ihren Stempel aufdrückt.

Wirtschaft und Handelsgüter: Die Handelsflotte des Duganats Lanitia besteht überwiegend aus staatlich organisierten Geleitzügen; private Reedereien existieren zwar, spielen jedoch eine untergeordnete Rolle. Im Seehandel tritt das Duganat vor allem als Zwischenhändler auf und versteht es dank eines eng geknüpften Netzes aus Handelsagenten, gezielt jene Nischen zu besetzen, in denen gerade Nachfrage herrscht. Zu den besonders begehrten Handelsgütern zählen Glasbehältnisse für Laden-, Labor- und alchimistische Zwecke sowie Spiegel und kunstvoll gefertigte Automaten. Das fruchtbare *Enganador* deckt den Eigenbedarf an landwirtschaftlichen Erzeugnissen. Als Überschüsse werden vor allem Getreide, Obst und Gemüse, Oliven- und Nussöle sowie Fische und Meeresfrüchte aus den reichen Fanggründen ausgeführt. Darüber hinaus treibt man regen Handel mit Meersalz aus den Salinen, Alaun (Tonerdesalz), Wein, Zucker und Mastix (Gummiharz). Entlang der inländischen Handels- und Wasserwege sorgen befestigte Gast- und Handelshöfe für Sicherheit und zugleich für den nötigen Komfort der Reisenden und Kaufleute.

Politische Gefahren: Ein über Jahrzehnte hinweg mit Bedacht betriebener „Umsturz von oben“ der Patrizierfamilie Cornar, derzeit maßgeblich vorangetrieben vom amtierenden Familienoberhaupt Fracedro Cornar, gefährdet zunehmend die innere Stabilität des Landes. Die Herrscherfamilie treibt den Wandel von einer Händlerrepublik hin zu einem Feudalstaat voran – selbstverständlich zu ihrem eigenen Vorteil. Zu diesem Zweck wurden und werden einflussreiche Personen und Organisationen eingebunden, bestochen, mitunter manipuliert oder, wenn es unumgänglich erscheint, gänzlich von der politischen Bühne entfernt. Diesem Machtanspruch stellt sich ein politischer Widerstand entgegen, der vom Leitgedanken „Bewahrt das Bewährte“ getragen wird. Seine zentrale Figur ist der fähige Großadmiral der Flotte, **Riniero Zana**, zugleich

Oberhaupt der Patrizierfamilie Zana. Rinieros Machtbasis gründet sich – neben der Flotte – auf die Führung der lanitianischen Kaderschmiede *Scuma* sowie auf das Alte Arsenal. Ziel dieser konservativen Kreise ist es, das einstige Gleichgewicht der Kräfte wiederherzustellen und jene Neuerungen des Fürsten rückgängig zu machen, die man als schädlich für das Gemeinwesen erachtet. Der innere Machtkampf mit all seinen Verwerfungen lässt jedoch nur allzu leicht in Vergessenheit geraten, dass sich das Duganat Lanitia durch die Vergabe von Krediten in eine gefährliche Abhängigkeit vom Duganat Diatrava und von dortigen einflussreichen Geldgebern begeben hat. Inzwischen ist sogar die Unabhängigkeit des Duganats Lanitia ins Wanken geraten.

Andere Gefahren: Als ein Landstrich, der stark von See und Wasser geprägt ist, stehen neben den oft selbst durch Gebete der Nothunspriester kaum zu bändigenden Naturgewalten des Meer der Fünf Winde – etwa in Gestalt von Springfluten – auch Schmuggel und Strandpiraterie weit oben auf der Liste drängender Probleme. Zugleich wird reichlich Seemannsgarn über Sirenen, Meerjungfrauen, Nereiden, Melusinas und andere Wesen und Mächte des Wassers gesponnen, die bisweilen in Wahrheit weit erschreckender sein mögen, als es die Aufschneidergeschichten der Hafenkaschemmen vermuten lassen. Vor allem das Marschland des *Pantanal*, aber auch andere Landstriche, ziehen immer wieder große Schwärme von Siechern an – fast so, als würde eine dunkle Macht sie heimlich herbeirufen. Mitunter wagen sich diese grauenvollen Kreaturen sogar bis nach Lanitia vor. Im Hinterland finden sich zudem mit den Ruinen von Agryphia und weiteren Stätten aus dem Dunkel der Geschichte von Übel erfüllte Orte, deren Schrecken weit über das hinausgeht, was selbst die zahlreich kursierenden Spukgeschichten zu schildern vermögen.

Ob als Bedrohung oder als Verheißung anderer Art verstanden, der lange Arm der *Anderswelt* reicht bis tief in die Lagunenstadt Lanitia hinein. In der Lagune hat sich mit der Herausbildung der Spiegelstadt **Aitinal** in den spirituellen Gefilden unter der Herrschaft des Feenfürsten **Jaretto** – einer auch in vielen Legenden der Stadt bedeutsamen Gestalt und gefürchtetem Herrn der Spiegel – ein wahrlich zauberhaftes Simulakrum Lanitias und der Lagune an den *Gestaden der Träume* manifestiert (vgl. dazu *Die Magie der Sphären*, S. 60 ff.). Jarettos Gegenspielerin, nicht nur in den übernatürlichen Gefilden der *Anderswelt*, die hier schlicht **Ilantia** genannt wird, ist die als „La Obscura“ (die Finstere) bekannte dunkle Fey **Amangua**. Selbstverständlich hat auch sie ihre meist blutigen Spuren in der Sagenwelt hinterlassen. Von ihr heißt es, sie vermöge einen unheilvollen Nebelhauch über die Marschen des *Pantanal* zu legen – tödlicher noch als selbst Nebelschleier aus feinsten Säuretröpfchen.

Manche Erzählungen, die man aus Furcht vor ihrem möglichen Wahrheitsgehalt lieber nur im Flüsterton weitergibt, sprechen von einer Kabale aus Mänaden, die sich zum Unheil der Menschen verschworen haben. Andere berichten von einem uralten Erzvampir, der seit Jahrhunderten ein dichtes Netz aus Intrigen gesponnen haben soll, in dem sich bereits mancher bis auf den letzten Tropfen Blut verfangen hat. Und Lanitia ist nicht nur eine Stadt, in der ungewöhnlich viele Katzen leben: In der Lagunenstadt mit ihrer berüchtigten Schattenwelt aus Beutelschneidern, Schutzgelderpressern, Schmugglern und Wirkern der Schwarzen Künste fühlen sich neben den zahllosen Katzen auch so manche Katzenmenschen in besonderem Maße heimisch.

Namen, Anreden und Patrizierfamilien

Weibliche Vornamen: Ainiza, Ainoza, Aizèa, Azìbera, Amàia, Améssa, Argina, Assùna, Bàbra, Begòna, Castàra, Catrìa, Ciràna, Derèia, Duàrda, Edùrna, Eliàta, Elòria, Enàra, Erlèa, Fìnia, Finispèa, Garàzia, Gilèna, Gòsa, Idòia, Ikerna, Ilàrgia Jària, Josùna, Calìca, Catìxa, Leonòra, Lovèna, Luàra, Màita, Nàia, Naìa, Nerèa, Noèma, Olàia, Onèca, Saìra, Smìda, Udàna, Urdìna, Urdìne, Usòla, Utàla, Utàola, Uxuèla, Zanèta, Zexìlia, Zàba, Zaràla, Zurìa

Männliche Vornamen: Acedìno, Adùro, Alvìse, Anzò, Arcàio, Àizo, Batièro, Binèno, Cìbo, Dedèno, Egàno, Ecàio, Ecaìzo, Elèdro, Enzòro, Eròno, Ferìro, Gòrco, Giròmo, Ibòno, Imanòlo, Inàchio, Iraìzo, Isàno, Gernàno, Giochìno, Gioxàno, Chepàro, Landèro, Lidràno, Lìzaro, Manòlo, Manèsso, Martzèlo, Nàrdo, Nicàdo, Odòrio, Onfràro, Otziàno, Pàzio, Rèrco, Rinàmo, Salvàdo, Sandrìlo, Sustràio, Tiduàro, Unàio, Unàsso, Ùrco, Valèro, Simùno, Zèro, Zitòco, Zoriòno, Zuaìzo

Familiennamen: Abarò, Agìri, Àiza, Anzò, Amenàbar, Anzoatègui, Araùzo, Arambùro, Araròlo, Aristizàbar, Àrpa, Bardòri, Bengochèa, Bergàro, Biscàrti, Bolivàni, Càlbo, Cornar, Casànu, Cubàti, Duàlde, Elisabèlar, Elcàno, Elizòndor, Ecàio, Eschibèlo, Falièr, Gàbir, Garastàzo, Gèlfi, Iàben, Ibàiguren, Inìgo, Iturbìde, Làbia, Lardizàbar, Legàspi, Loiòla, Maèzto, Mulàro, Mendilùze, Muxìca, Nafaro, Ochendòro, Orzàbar, Parùta, Ravènzo, Sagàsti, Spàda, Sullàmi, Ulìaro, Urdanèta, Urìbe, Uribùro, Uzàino, Varotàri, Vergàro, Zaburascalètar, Zana, Zugùri

Anreden

Vornehme Dame: Donja oder *Siora* [Name]; Edler Herr: Don oder *Siore* [Name]

Bei Patriziern wird die Anrede mit „Noblo“ ergänzt (z. B. „Don Noblo“). In Lanitien, insbesondere der Lagunenstadt Lanitia, wird anstatt *Don & Donja* die Anrede *Siore & Siora* verwendet. Im weiteren Text findet die Anrede *Don & Donja* Verwendung.



Götterverehrung

Die Staatsreligion des Duganats ist das Pantheon der **Dius Valiande**. Verehrt werden darin vor allem die fünf Hauptgötter Alpanu, die Himmelsmutter und Göttin der Fruchtbarkeit, Tin, Gott der Herrschaft und des Gesetzes, Nothuns, Gott des Meeres und des Handels, die Todesgöttin Culsu sowie der Kriegsgott Laran (vgl. *Das Arkanum*, S. 56). Darüber hinaus erfährt auch die niedere valianische Gottheit Sabor als Gott der Heilkunst, der Weisheit und des Wissens gebührende Ehrerbietung.

Besonders häufig und mit sichtbarer Hingabe wird Nothuns verehrt. Dies hängt gewiss mit dem Gründungsmythos der Stadt zusammen, ebenso aber mit der Tatsache, dass Lanitia aufgrund seiner Lage in enger Beziehung zum Meer und zum Handel steht. Alljährlich findet ein großes Zeremoniell statt, die sogenannte „Vermählung mit dem Meere" (*Gamos del Mar*). Bei diesem Ritus wirft Lanitia, vertreten durch den Dugan, einen lebenden Oktopus sowie einen goldenen Ring in die Lagune vor der Stadt. Für die Priester des Nothuns gilt es als besondere Auszeichnung, im Laufe ihrer geistlichen Laufbahn ein Würdenamt in der Lagunenstadt bekleidet zu haben oder dort sogar zum *Grancoinhor* (Obertempelpriester) geweiht worden zu sein.

Den valianischen Göttern ist im gesamten Staatsgebiet eine Vielzahl sakraler Bauwerke geweiht: Dazu zählen eine prächtige, oval gestaltete Staatsbasilika, der hoch aufragende weiße Stadtturm sowie große, von göttlicher Wunderkraft durchdrungene Statuen, die über die ganze Stadt verteilt stehen. Hinzu kommen zahlreiche Tempel und Klöster, die sowohl über die Lagunenstadt als auch über das übrige Lanitien verstreut liegen.

Der volkstümliche **Mysterienkult** (vgl. *Die Welt*, S. 150) findet im Duganat zahlreiche Anhänger. Vereinfacht gesagt gehören in den ländlichen Regionen des Duganats die Herzen der Bevölkerung eher der Fruchtbarkeitsgöttin Turan und ihrem Sohn, dem Weisheitsgott Atunis. In den Städten hingegen neigt man dazu, weiterhin den althergebrachten valianischen Göttern die traditionelle Verehrung zu erweisen. Den beiden Gottheiten des Mysterienkultes wird zumeist in Grotten oder an anderen abgeschiedenen Orten gehuldigt. Anders als in manchen lidralischen Regionen werden die Jünger des Mysterienkultes im gesamten Duganat nicht verfolgt, sondern geduldet, solange sie die Vormachtstellung der valianischen Götter als Staatsreligion nicht in Frage stellen. Geschieht dies jedoch, greift in der Regel die Staatsgewalt ein, um dem Treiben ein gewaltsames Ende zu setzen. Zuweilen handeln jedoch auch besonders eifernde Anhänger der Todesgöttin Culsu vorschnell. Vom Gefühl eines gerechten Zorns erfüllt, sehen sie sich berufen, derartige Frevler eigenhändig als Ketzer durch Culsus reinigende Kraft des Feuers zu richten.

Der **Glaube an die Zweiheit** wird im städtischen Umfeld des Duganats gelegentlich ausgeübt, vor allem unter den hier ansässigen scharidischen Händlern und Kaufleuten. Entsprechend finden sich in den Handelsniederlassungen scharidischer Kaufleute und Händler sowohl Schreine als auch geistliche Würdenträger dieser Glaubensrichtung – sehr zum Missfallen mancher stockkonservativer Tempelherren der valianischen Götter.

Auf ihren eigenen Besitztümern ist es Anhängern fremder Götter gestattet, ihren heimischen Götzen zu huldigen. Öffentliches Missionieren, Verehren oder gar gemeinschaftliches Anbeten ist hingegen bei Androhung strengster, abschreckend gemeinter Strafen verboten. Ohne jedes Erbarmen verfolgt werden Kultisten finsterer Mächte sowie Personen, die Pakte mit dunklen Kreaturen eingegangen sind. Zu diesem Zweck unterhält die Staatsgewalt enge Verbindungen zum Konvent sowie zum Culsu-Orden der *Weißen Ritter*. Im Auftrag des Konvents widmen sich eigens dafür ausgebildete Spezialisten, die sogenannten Hexenfinder, der Bekämpfung entsprechender finsterer Umtriebe. Der Culsu-Orden der Weißen Ritter wiederum hat sich dem Aufspüren und der Vernichtung von Wirkern der schwarzen Künste verschrieben.

Gelingt es der Staatsgewalt nicht, rechtzeitig einzugreifen, kann bei diesen fanatischen Ordenskriegern bereits das bloße Tragen eines Symbols finsterer Mächte eine tödliche Begegnung mit dem Richtschwert nach sich ziehen. Nicht selten kommt es zudem zu Kompetenzstreitigkeiten zwischen den Hexenfindern und den Culsu-Orden der Weißen Ritter, die nicht immer bei Wortgefechten bleiben, sondern bisweilen rücksichtslos mit der Klinge ausgetragen werden. Dabei geraten gelegentlich auch Unbeteiligte zwischen die Fronten und kommen zu Schaden. Die Staatsgewalt bemüht sich zwar, derartige Gewaltexzesse einzudämmen, indem sie über ihre Exekutive sowohl Hexenfindern als auch *Weißen Rittern* klare Grenzen aufzeigen lässt, um ein willkürliches Eigenleben zu verhindern und Unschuldige zu schützen. Doch nicht immer gelingt es ihr, diese Kontrolle tatsächlich durchzusetzen.

Herrschaft und Macht

Was das Duganat zusammenhält

Als Seemacht – oder *Thalassokratie*, wie es die Gelehrten dieser Weltengegend gern ausdrücken – ist das **Duganat Lanitia** ein Staatswesen, das seine Flotte nach wie vor geschickt einzusetzen versteht. Auf diese Weise sichert es die Vorherrschaft über die umliegenden Meere und angrenzenden Lande, schützt durch seine Stärke zur See die Handelsgeschäfte und fördert damit nachhaltig die eigene Wirtschaft.

Das zentrale Wahlgremium des Stadtstaates mit seinem vielschichtigen Geflecht aus Behörden und Körperschaften ist der **Große Rat**, der *Covendo Noblo*. Er setzt sich aus allen Patriziern über 25 Jahren zusammen und wird von einem auf Lebenszeit gewählten **Dugan** geführt. Von diesem höchsten Amt des Staates leitet sich auch die Bezeichnung Duganat ab. Der Dugan ist berechtigt, politische Initiativen in den Rat einzubringen, und steht sämtlichen Gremien der Stadt vor. Innerhalb des Rates sind alle Patrizier der Stadt – und seit noch nicht allzu langer Zeit auch jene Auswärtigen, die sich in Lanitia eingekauft haben

und dort über einen Wohnsitz verfügen – gleichberechtigt stimmberechtigt. Die Bürgerlichen aus dem Duganat hingegen sind seit gut einhundert Jahren von diesem bedeutenden Rat ausgeschlossen, anders als es in den *Versammlungen der Wohlhabenden* andernorts üblich ist. Diese spezifisch lanitianischen Verhältnisse haben sich einst gewaltsam im Zuge eines Bürgerkriegs herausgebildet und verfestigt.

Das oberste Verwaltungsorgan des Duganats, dem die grundlegenden Leitlinien der Innen- und Außenpolitik obliegen, ist das **Konzil**, das als *Il Consejo* bezeichnet wird. Jede Patrizierfamilie hat – auf Beschluss der **Kammer der Zehn Gewählten** *(Diz)* – zwei oder drei Familienangehörige für einen Zeitraum von vier Jahren in das Konzil zu entsenden. Diese müssen das 25. Lebensjahr vollendet haben, das Geschlecht spielt dabei keine Rolle. Im Rahmen einer vorgesehenen Bestenauswahl soll jede Familie selbst bestimmen, wen sie für eines Konzilssitzes würdig erachtet. Nicht selten führen diese Entscheidungen jedoch zu erbitterten, bisweilen sogar blutigen Machtkämpfen innerhalb der Familien selbst.

Unter den eng miteinander verzahnten Kammern des Duganats – so werden die zahlreichen unterschiedlichen Gremien bezeichnet – ragt insbesondere der **Kleine Rat**, der *Consejo demino,* hervor. Dieses Gremium führt, unterstützt von weiteren Kammern, unter dem Vorsitz des Dugan im eigentlichen Sinne die Regierungsgeschäfte. Dazu zählen vor allem die politischen Aufgaben ebenso wie zeremonielle und repräsentative Funktionen des Stadtstaates.

Eine besondere Funktion kommt dem Amt des **Justitiars** (Avogadori di Comun) zu. Die Amtsinhaber **sind** Hüter der Ordnung und der Rechtmäßigkeit staatlicher Entscheidungen. Der Justitiar besitzt die Möglichkeit, einmalig Einspruch (Veto) gegen einen vom Großen Rat beschlossenen Beschluss zu erheben. Ein durch das Veto blockierter Beschluss muss erneut in den Gremien des Konzils besprochen, beraten und neu formuliert werden, bevor er dem Großen Rat erneut zur Abstimmung vorgelegt wird. Der überarbeitete Antrag kann jedoch nicht nochmals durch ein Veto des Justitiars blockiert werden. Dadurch besitzt das Amt zwar eine starke kontrollierende Funktion, verhindert jedoch keine endgültigen Entscheidungen des Staates. Das Amt des Justitiars, von dem es zwei Amtsinhaber gibt, ist auf die Dauer von zwei Jahren begrenzt und gilt als außerordentlich prestigeträchtig. Das Amt wird bevorzugt an erfahrene und politisch angesehene Mitglieder der Senhoria vergeben, da es großes Vertrauen und hohes Ansehen voraussetzt. Wer das Amt erfolgreich und mit Augenmaß ausübt, gewinnt erheblich an Prestige und verbessert seine Möglichkeiten, innerhalb der Senhoria weitere politische Karriere zu machen.

Eine sorgfältig ausgebaute und eng verzahnte Verwaltung überwacht sowohl den Dugan als Herrscher als auch den *Großen Rat* als maßgebliche Wahlversammlung des Landes. Zumindest auf dem Papier ergibt sich daraus ein gewisses Gleichgewicht der Kräfte. Allerdings werden hohe politische Ämter nicht vom Staat entlohnt; jeder Amtsträger hat die mit seinem Amt verbundenen Kosten selbst zu tragen. In der Konsequenz können solche Positionen in der Regel nur von wohlhabenden Personen bekleidet werden. Dies führt zu einer Konzentration der wichtigsten Ämter in den Händen eines Klüngels weniger reicher Familien, die sich geradezu traditionsgemäß als die eigentlichen Machthaber des Duganats begreifen – und es faktisch auch weitgehend sind. Doch diese Verhältnisse sind dabei, sich mehr als nur zu verändern …

Die Staatsführung, ehrerbietig als **Senhoria** bezeichnet, hat sich im Laufe der vergangenen gut hundert Jahre von einer wählbaren Herrschaftsform des klassischen Duganats zu einer faktisch erblichen Herrschaft entwickelt. Aus lanitianischer Perspektive mag der traditionsreiche Amtstitel des Dugans –

Die Schlafgeber – ein besonderer Culsu-Orden

In Lanitia entwickelte sich im Verlauf der Zeit aus den culsugeweihten Vollstreckern ein eigener Orden, der den Tod nicht mehr aktiv herbeiführt, sondern ihn bewacht und begleitet. Aus diesem Wandel ging der **Orden der Schlafgeber** hervor, dessen Mitglieder als heilige Heiler und Sterbebegleiter an der Schwelle zwischen Leben und Tod wirken und den Sterbenden mit Ruhe, Würde und Mitgefühl beistehen.

Assassinen im Dienste *Culsus* verstehen sich dennoch nicht als Mörder, sondern als *Vollstrecker eines göttlichen Urteils*. Sie handeln aus Pflichtgefühl und Gehorsam gegenüber dem Schicksal, nicht aus Hass, Gier oder persönlicher Lust am Töten. Für sie ist jeder Tod gerechtfertigt, wenn er notwendig oder vorbestimmt ist. Heimlichkeit und Präzision sind dabei keine Tugenden des Eigennutzes, sondern Werkzeuge, um den Willen des Schicksals unverfälscht zu erfüllen. Emotionale Distanz bewahrt sie davor, Zweifel oder Mitgefühl über ihre Aufgabe zu stellen.

Gewalt, Verfolgung und gezielte Attentate gelten ihnen als legitime Mittel, sofern sie einem höheren, unausweichlichen Zweck dienen. Fanatische Gruppierungen wie der *Bund der Susperragas* verkörpern diese Haltung in besonders radikaler Form und sehen sich selbst als reine Werkzeuge des Schicksals. Jeder ausgeführte Auftrag, ob tödlich oder lindernd, ist für einen culsugeweihten Assassinen ein notwendiger Schnitt im Gewebe der Weltordnung. So erkennen selbst die stillen Schlafgeber den Ursprung ihres Ordens in dieser Tradition an und verstehen ihr Wirken nicht als Gegensatz, sondern als Vollendung desselben Prinzips. Für alle gilt dieselbe Wahrheit: Jeder Tod hat seinen Platz, und niemand verlässt die Welt ohne Sinn.

ursprünglich Sinnbild der alten Staatsform – weiterhin das höchste Ansehen genießen. Außerhalb des Landes jedoch wird der Herrscher zunehmend nicht mehr als gewähltes Staatsoberhaupt im Rang eines Dugans wahrgenommen, sondern als erblicher Feudaladliger im **Fürstenrang** (*Mercues*). Da die Titel Dugan und Fürst in offenkundiger Konkurrenz zueinander stehen und viele Bewohner des Duganats nur ungern daran erinnert werden, dass sich in ihrem Gemeinwesen immer deutlicher eine Feudalherrschaft herausbildet, verzichten die herrschenden Cornar bislang darauf, den Fürstentitel innerhalb des Duganats offen zu führen. Gleichwohl geriert sich der amtierende Herrscher nahezu unverhüllt wie ein Feudalherr. Fracedro Cornar bevorzugt es daher, im Inneren weiterhin den Titel eines Dugans zu tragen, während er außerhalb des Landes als Fürst von Lanitien auftritt.

Noch immer weist der Stadtstaat zahlreiche Merkmale einer von Kaufleuten getragenen Republik auf. Der Fürst von Lanitien wird dem *Großer Rat* als Dugan vorgeschlagen, von diesem gewählt und wäre formal an die bestehende Verfassung gebunden. In seiner Doppelfunktion als Dugan und Fürst in Personalunion benötigt er für weitreichende politische Entscheidungen die Mehrheit im *Großen Rat*. Darüber hinaus steht ihm ein einmaliges Vetorecht zu; in diesem Fall muss der betreffende Antrag neu gefasst und erneut zur Abstimmung gestellt werden. Doch vieles befindet sich im Wandel. Die Macht im Duganat Lanitia ballt sich zunehmend in den Händen einer einzigen Familie – mit dem Oberhaupt der Cornar klar im Zentrum dieser Entwicklung.

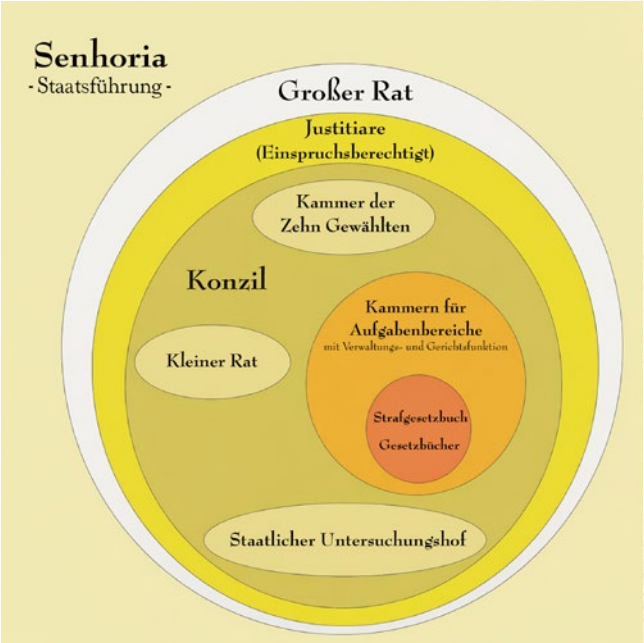
Ränkespiele und deren Folgen

Den Bestimmungen der Verfassung zufolge dürften die Mitglieder des Großen Rats eigentlich weder Lehen noch sonstige Begünstigungen annehmen. Seit jedoch der Vorvorgänger des amtierenden Dugans per Dekret ausländischen Adeligen einen Eintrag in das Goldene Buch der Stadt gestattete und darüber hinaus in seiner Rolle als Fürst von Lanitien damit begann, neu geschaffene Adelstitel zu verleihen, steht dieses Prinzip zunehmend in Frage.

Grundsätzlich erlaubt die Verfassung im Duganat Lanitia den verbrieften privaten Landbesitz. Die althergebrachte Praxis, sogenannte Ämterländereien lediglich für die begrenzte Dauer einer Amtsperiode zu verleihen, wurde dabei beibehalten. Doch auch in diesem System existieren Schlupflöcher. So hält ausgerechnet die Cornar als einzige der Patrizierfamilien Lanitias die ihr einst übertragenen Ländereien seit Generationen im eigenen Familienbesitz – ein Vorrecht, das einst der „Retterin der Stadt", Alvirilla Cornar, zugestanden wurde. Insgesamt lässt sich erkennen, dass die Herrscher aus dem Hause Cornar darauf hinarbeiten, eine Regentschaft mit nahezu absoluten Zügen zu errichten. Dazu höhlen sie kontinuierlich die Grundlagen der Verfassung sowie die sozialen Stützpfeiler des Duganats aus und ersetzen sie durch Maßnahmen, die ihnen vor allem eines einbringen: mehr Gold und mehr Macht. Dieses Vorgehen begünstigt einen wirtschaftlichen, politischen und sozialen Niedergang des Duganats. Offen sichtbar wird dies einerseits an der gesunkenen Bevölkerungszahl Lanitias, andererseits an der stark gewachsenen Einflussnahme rücksichtsloser, strikt auf Profit ausgerichteter diatravischer Handelsgesellschaften – der sogenannten **Altiras**.

Große Teile der Bevölkerung und auch des Patriziats begegnen dieser Politik mit Misstrauen bis offener Kritik – nicht zuletzt wegen der sich stetig verschlechternden Zustände im Duganat Lanitia. An ihrer Spitze steht der Großadmiral Riniero Zana, der als Wortführer dieser ablehnenden Haltung gilt. Noch jedoch verhalten sich die meisten ruhig. Hin und wieder kommt es zu Empörungen über neu erlassene Gesetze, die als ungeheuerlich empfunden werden; dabei handelt es sich zumeist um zusätzliche Steuern und Abgaben. Doch kann sich die Lage rasch verändern, sobald der Funke erst einmal überspringt – und dann ist der Weg zu offener Revolte oder gar zu einer Rebellion nicht mehr weit.

Der derzeit gewählte *Siore Noblo Dugan di Lanitia* und zugleich erbliche *Mercues di Lanitien* ist Fracedro Cornar, das Oberhaupt der altehrwürdigen Cornar. Diese Patrizierfamilie erlangte ihren Einfluss durch eine kluge Heiratspolitik ebenso wie durch einträgliche Handelsverträge im Marmor-, Sklaven- und Zuckerhandel und verfügt entsprechend über beträchtlichen Reichtum. Zum Familienbesitz zählen zudem die Inseln Calio und Trementerra. Fracedro Cornar führt das Doppelamt aus Dugan und Fürst nun bereits in fünfter Generation fort. Dabei legt er bewusst Wert darauf, privates Familienvermögen strikt von den staatlichen Ausgaben seiner Amtsführung zu trennen. Die Kosten seiner Regierungstätigkeit werden ausschließlich aus staatlichem Besitz gedeckt, also aus den Steuereinnahmen auf das Vermögen der übrigen Einwohner.



Stand nach Vermögen

Die Patrizier, die sich selbst als **Noblo** bezeichnen, gelten jenseits der Grenzen des Duganats Lanitia meist lediglich als „niedere Adelige“. Durch Geschick und Fleiß haben sie jedoch im Verlauf der Stadtgeschichte beträchtlichen Reichtum und Einfluss erlangt. Von ihren handelstreibenden, nichtadligen Landsleuten unterscheiden sie sich vor allem dadurch, dass ihnen der Zugang zum *Großen Rat*, zu dessen Gremien und zu Regierungsämtern offensteht und dass sie den Dugan sowie sämtliche weiteren Regierungsbeamten wählen dürfen – sie genießen also ein spürbares Mehr an Privilegien. Patrizier kann heutzutage grundsätzlich jeder werden, der bereit und willens ist, 500.000 GS in die Staatskasse einzuzahlen. Auch die Vererbung des Standes oder die Einheirat in eine bestehende Patrizierfamilie eröffnen den Weg in diesen Adelsrang. Der Name eines neuen Patriziers wird anschließend öffentlich beglaubigt in das **Lio**, das Goldene Buch der Stadt mit ihrem Adelsregister, als *Edler der Stadt,* eingetragen. Von diesem Zeitpunkt an dürfen er und seine Nachkommen sich zu den Patriziern der Stadt zählen.

Die Einwohner des Duganats mit Bürgerrechten werden als **Ciban**, also Bürgerliche, bezeichnet. Sie stellen den Großteil der zahlreichen Berufsbeamten des Duganats Lanitia, sind jedoch inzwischen vom unmittelbaren politischen Leben ausgeschlossen. Wer als Bürgerlicher gilt, ist dabei pragmatisch geregelt: Bürgerrechte besitzt jeder, der über ein im Duganat zu versteuerndes Vermögen von mindestens 25.000 GS verfügt. Diese Bürgerrechte, die letztlich durch die Entrichtung der Steuern auf dieses Mindestvermögen erworben werden, verleihen bestimmte Privilegien. Dazu zählen der Zugang zu Stellen der zivilen Verwaltung und des mittleren Militärdienstes sowie ein Anspruch auf eine kleine staatliche Rente. Der Status als Bürgerlicher ist im **Lia**, dem Silbernen Buch der Stadt, dokumentiert. Wie beim Adelsregister Lio ist auch der Eintrag im Bürgerregister Lia erblich. Allerdings überprüft die Senhoria alle fünf Jahre, ob die erforderliche Höhe der Steuerleistungen weiterhin erbracht wird. Ist dies nicht der Fall, wird der entsprechende Eintrag im Lia gestrichen.



Jene Bewohner, die weder im Goldenen noch im Silbernen Buch verzeichnet sind, zählen zur untersten Schicht der rechtlich anerkannten Einwohner: den **Poni**, den Nichtpatriziern und damit dem gemeinen Volk. In dieser Gruppe ist, wie unschwer zu erwarten, der größte Teil der Bevölkerung angesiedelt. Gleichwohl sind die Poni durch geltende Gesetze vor willkürlichen Übergriffen seitens der Höhergestellten oder des Staates geschützt. Sie genießen bestimmte, staatlich garantierte Schutzrechte, sofern sie entweder urkundlich beglaubigt im Duganat Lanitia geboren wurden oder glaubhaft und unbescholten ein rechtschaffenes Leben im Duganat über die Dauer von einem Jahr und einem Tag nachweisen können.

Den **Sertes** stehen als Sklaven keinerlei Rechte zu. Ihr Besitzer kann sie verkaufen oder bestrafen, selbst bis zum Tod, ohne dass dies strafrechtliche Konsequenzen nach sich zieht. Da es jedoch als unschicklich gilt, allzu viele Sklaven zu halten, wird mit ihnen bevorzugt als Ware ein reger Handel betrieben. Abgesehen von den Sertes gelten alle Einwohner des Duganats Lanitia im Alter von fünfzehn Jahren oder mehr als geschäftsfähig und können rechtlich abgesichert Gewerben und Handwerken nachgehen.

Patrizierfamilien Lanitias

Alte Familien: Badìn *(Alaun),* Bargàr, Belèn, Belzàr, Cerinjàr, Contaròn, Dalfèn, Ebrùl, Foscàr *(Wein),* Gridìn, Grimàn, Cornar *(Marmor, Sklaven, Zucker),* Malpìro, Meritxèl, Morsìn, Sanudàr, Tendrèr, Tipòl, Vonù, Zana, Ziàn *(Mastix)*

Neue Familien: Alvù, Àiza, Cibèi, Dendàn, Ebrùl, Firèsco, Maduènu, Oriàn, Pinòl, Rinàlu, Zorzàru

Parteigänger der Cornar *(Die Dreizehn Erneuerer):* Àiza, Bargàr, Belèn, Cerinjàr, Contaròn, Dalfèn, Ebrùl, Foscàr, Grimàn, Cornar, Meritxèl, Tendrèr, Zorzàru

Parteigänger der Zana *(Die Zwölf Bewahrer):* Badìn, Belzàr, Dendàn, Gridìn, Maduènu, Malpìro, Morsìn, Sanudàr, Tipòl, Vonù, Zana, Ziàn

Familien mit Diatrava-Bezug (5): Alvù, Cibèi, Firèsco, Oriàn, Pinòl

Familien mit Trizos-Bezug (1): Cornar, Rinàlu

Die Ausübung der Herrschaft über das Duganat ist mit einem beträchtlichen Finanzbedarf verbunden. Politische Mehrheiten müssen mitunter durch Stimmenkauf gesichert, Loyalitäten beständig gepflegt und die Demonstration von Macht zur Betonung des eigenen Ranges durch eine prunkvolle Hofhaltung gewährleistet werden. Da hierfür selbst die keineswegs geringen eigenen Mittel des Herrschers kaum ausreichen – und man diese, wie im Falle Fracedro Cornar, lieber von vornherein schont –, greift man auf ausländische Kreditgeber zurück. Auf diese Weise, über Stroh- und Mittelsmänner gelenkt, ist das Duganat Lanitia in eine finanzielle Abhängigkeit von seiner einstigen Rivalin, dem Duganat Diatrava, geraten und dort erheblich verschuldet. Staatliche Liegenschaften dienen als Pfand zur Absicherung der Kredite und zur Begleichung der fälligen Zinsen. Als zusätzliche Gegenleistung genießen diatravische Handelsgesellschaften und Kaufleute weitreichende Vergünstigungen. Ihnen werden Privilegien eingeräumt, etwa bei Zöllen, Steuerbefreiungen oder besonderen Nutzungsrechten.

Ein prägnantes Beispiel aus jüngerer Zeit ist das **Arnovo**, das Neue Arsenal am Handelshafen. Das Alte Arsenal, das **Arvezo**, wies erheblichen Sanierungsbedarf auf und entsprach – so hieß es zumindest – weder den repräsentativen Ansprüchen des Herrschers noch zeitgemäßen Anforderungen, da es als zu klein und überholt galt. In der Folge wurde nahe der Flussmündung der Isada ein neues Arsenal errichtet. Mit seinen weitläufigen Anlagen gilt es seither als Stolz der Stadt. Wer jedoch in Lanitia auf eine Wiedergeburt der einstigen maritimen Stärke gehofft hatte, sah sich bitter enttäuscht. Bereits einen Tag nach der feierlichen Eröffnung des Neuen Arsenals wurde im Duganpalast ein auf 99 Jahre ausgelegter Leihpachtvertrag über die gesamte Liegenschaft unterzeichnet – und zwar mit einer eigens zur Führung des Neuen Arsenals gegründeten Altira-Handelsgesellschaft aus dem Duganat Diatrava. Trotz der in Patrizierkreisen üblichen Masken ließ sich an den langen Gesichtern vieler Edler der Stadt die Enttäuschung deutlich ablesen. Nichtsdestoweniger entwickelte sich das Neue Arsenal zu einem pulsierenden Wirtschaftszweig für verschiedenste Gewerke – wenngleich es sich nun in den Händen einer typisch diatravischen Handelsgesellschaft befindet. Diese sogenannten *Altiras* sind im Volk aufgrund ihres aggressiven, strikt auf Gewinnmaximierung ausgerichteten Handelsgebarens berüchtigt. Selbst unter den Beauftragten der Stadt Lanitia ist das offizielle Siegel eben jener tatsächlich diatravischen Gesellschaft, versehen mit dem als anstößig empfundenen Kürzel **S.A.L.** für *Sociedad Altira di Lanitia* (Handelsgesellschaft zu Lanitia), bisweilen regelrecht verhasst.

In der Außenpolitik spielt das Duganat Lanitia inzwischen zwar noch eine Rolle, doch längst keine wirklich ausschlaggebende mehr. Nicht wenige betrachten es sogar als bloßen Spielball zwischen dem Duganat Diatrava und dem Herzogtum Serenea – den beiden tatsächlich dominierenden Mächten der Region Serenea. Das Bündnis mit Diatrava, in dem Lanitia klar die Position des schwächeren Partners einnimmt, hat den Stadtstaat in jüngerer Zeit zwar davor bewahrt, politisch vom Herzogtum Serenea oder gar vom noch mächtigeren Vizekönigreich Leonessa vereinnahmt zu werden. Doch dieser Schutz hat seinen Preis: Ohne die diatravischen Kredite und finanziellen Zuwendungen wären die Herrscher aus dem Hause Cornar kaum in der Lage, ihren kostspieligen Hofstaat und die zur Schau gestellte Pracht dauerhaft zu unterhalten. Ihr politisches Ränkespiel der Machtausübung würde letztlich wie ein Kartenhaus in sich zusammenfallen – und das Duganat Lanitia stünde vor dem Ruin.

Patriziat und Vereinigungen – zwischen Für und Wider

Aufgrund des lebhaften Handels existiert im Herrschaftsgebiet des Duganats eine vergleichsweise große Zahl wohlhabender Kaufleute, Händler und Handwerker. Dennoch setzt sich der überwiegende Teil der Bevölkerung aus Tagelöhnern, einfachen Handwerkern und Seefahrern zusammen. Sie stellen den Großteil der Nichtpatrizier. Demgegenüber begreift sich das Patriziat als vornehme Adelsklasse, die sowohl die politische Macht als auch vor allem den Reichtum des Landes in ihren Händen vereint.

Ein gesellschaftliches Gegengewicht zum Patriziat bilden die **Bünde** (*Scuole*), die **Gilden** (*Gremo*) und die **Zünfte** (*Arti*), die bislang – wenn auch nicht ohne Vorbehalte – vom Patriziat geduldet werden. Gilden sind Zusammenschlüsse eines einzelnen Berufsstandes, etwa eine *Gilde der Glasbläser* oder *der Spiegelmacher*. Zünfte hingegen fungieren als Handwerks- und Berufsverbände, die für die Einhaltung von Maßen, Gewichten sowie weiterer Qualitätsstandards und Regeln eines verarbeitenden Gewerbes oder eines Handwerks zuständig sind, beispielsweise eine Glaserzunft für alle glasverarbeitenden Handwerker. Bünde wiederum sind berufsübergreifend organisierte Interessenvertretungen, die vom Gedanken der Solidarität und der gegenseitigen Unterstützung getragen werden. Ein bekanntes Beispiel ist die *Scuole di Zotti*, ein Hilfsverband für Lahme, der insbesondere Kriegsinvaliden vorbehalten ist. Gilden und Zünfte zählen häufig mehrere Hundert Mitglieder, während manche Bünde sogar Tausend und mehr Bündler vereinen und dadurch eine erhebliche finanzielle Schlagkraft entwickeln. Bei gesellschaftlichen und religiösen Anlässen treten diese Vereinigungen geschlossen auf, wirken maßgeblich an Organisation und Durchführung mit und verstehen sich ihrem Selbstbild nach als fester, unverzichtbarer Bestandteil der Gesellschaft.

Es ist keineswegs ungewöhnlich, dass ein Mitglied eines Bundes zugleich einer Zunft sowie einer oder sogar mehreren Gilden angehört. Gerade dieser hohe Grad an Vernetzung, verbunden mit gegenseitigem Beistand und dem meist geschlossenen Auftreten gegenüber der Obrigkeit, macht den erheblichen Machtfaktor der Vereinigungen innerhalb der Gesellschaft deutlich. In den lanitianischen Vereinigungen spiegelt sich im Kleinen das Muster der politischen Ordnung im Großen wider: Es existieren zeitlich begrenzte Generalversammlungen, gewählte Vorstände, beigeordnete Räte sowie zahlreiche nachgeordnete Funktions-

Adelshäuser im Wandel

Dem Großer Rat gehören derzeit etwas mehr als hundert Patrizierfamilien an. Durch ihren Eintrag im Goldenen Buch sind sie zur politischen Teilhabe berechtigt und zur Mitgliedschaft im Großen Rat zugelassen. Allerdings ist Macht unter den Patriziern höchst ungleich verteilt, und die Unterschiede fallen teils enorm aus. So existieren offiziell als bettelarm geltende Patrizierfamilien, die im gesamten Duganat als **Bati** verachtet werden. Dank staatlicher Fürsorge führen sie dennoch ein ihrem Patrizierstand halbwegs angemessenes Leben in einem eigens eingerichteten, bewachten Wohnquartier in Lanitia. Um dieses Wohnprivileg unter staatlicher Aufsicht zu erhalten – konkret standesgemäßen Wohnraum auf der größeren lanitianischen Stadtinsel **Barnabot** –, müssen in finanzielle Not geratene Patrizier ihren Status offiziell gegenüber der Senhoria als verarmt erklären. In diesem Fall werden sie in das sogenannte „Residenzregister für verarmte Patrizier“ eingetragen. Die Bati-Patrizier tauschen damit faktisch ihre Ehre und das Recht auf freie Wohnortwahl gegen eine staatliche Alimentierung in Form von Wohnraum ein. Häufig veräußern sie zudem ihre Stimme im Großen Rat gegen bestimmte, meist finanzielle Zuwendungen. Dieses Register gilt im gesamten Stadtstaat als das sprichwörtliche *„Buch der Schande“* und wird im lokalen Dialekt voller Verachtung lediglich als **Liza** bezeichnet. Um sich aus diesem Register wieder austragen zu lassen, ist an die Senhoria eine einmalige Abgabe in Höhe von 500.000 Goldstücke zu entrichten. Bislang ist es nur äußerst wenigen Bati gelungen, diesen beschämenden Status wieder abzulegen.

Daneben gibt es eine ganze Reihe von Patriziern, die durch großes Unglück, fehlgeschlagene Investitionen, verunglückte Spekulationen und ähnliche Umstände unerwartet verarmt sind, nach außen jedoch den Anschein von Stand und Ehre zu wahren verstehen. Gerade diese Familien vermeiden es, den städtischen Schutzschirm für verarmte Patrizier in Anspruch zu nehmen, und sind ebenso wenig bereit, ihren finanziellen Ruin offen einzugestehen Wie Schatten ihrer selbst führen diese Patrizier ein zurückgezogenes Dasein, fernab des üblichen Treibens des städtischen Adels, in ihren zunehmend verfallenden *Palasses*. Meist gelingt es ihnen, sich durch heimlich gewährte Zuwendungen für den Kauf ihrer Stimme im Großer Rat finanziell gerade so über Wasser zu halten. Im Unterschied zu den *Bati*, die ihre Stimme im Rat offen und zumeist an den Meistbietenden vergeben, vollzieht sich dieses Vorgehen im Verborgenen: über Strohmänner oder dunkle Kanäle, um den wahren Zustand des gestrauchelten, aber noch immer stolzen Patrizierhauses nicht öffentlich werden zu lassen.

Der Stimmenkauf im großen Stil wird geradezu virtuos von der herrschenden Cornar betrieben und stellt für viele verarmte Patrizier eine unverzichtbare Einnahmequelle dar. Die Cornars verstehen es meisterhaft, die für ihre Vorhaben benötigten Stimmen entweder durch verlockende finanzielle Zuwendungen oder – wenn nötig – mittels harter Repressalien auf ihre Seite zu ziehen. Diese Praxis des Stimmenkaufs ist von Raffinesse, Tricks und bewussten Täuschungen geprägt und wird gemeinhin als *„Pescar para al caramel“* bezeichnet, kurz *Pespamel*, das „Fischen nach Karamell“. Ziel ist es, möglichst viele Ämter und Posten innerhalb des Duganats der eigenen Familie zuzuschieben. Der Zusatz *caramel* ist unter der Herrschaft der Cornars sprichwörtlich geworden und spielt augenzwinkernd auf den Reichtum der Familie an, der nicht zuletzt aus dem lukrativen Zuckerhandel erwachsen ist.

Das Gegenbild zu den zahlreichen verarmten Patrizierfamilien stellen die wenigen tatsächlich wohlhabenden Häuser des Duganats dar. Diese gelten als die **Cavezo** („alten Häuser“) und sind ebenso angesehen wie mitunter gefürchtet. Zu diesem exklusiven Kreis zählen lediglich rund zwei Dutzend Familien.

Die Landstriche Lanitiens unterstehen dem Einfluss jener großen Patrizierfamilien, denen sie einst von der Senhoria zur Verwaltung anvertraut wurden. Seit einiger Zeit jedoch treten diese Familien dort eher als Feudalherren denn als bestellte Sachwalter auf. Es ist ihnen zur Gewohnheit geworden, die in den Küstenstaaten für feudale Herrschaften gebräuchlichen Titel wie „Graf“ oder „Baron“ als Bestandteil ihres Namens zu führen – Titel, die ihnen ausschließlich vom Herrscher in seiner Rolle als Fürst von Lanitien verliehen wurden. Im Inneren ahmen diese Patrizier im Kleinen das Gebaren des Fürsten im Großen nach und treiben ihrerseits den Wandel hin zu einer Feudalherrschaft voran. Ein Wandel, den nicht wenige als den Niedergang des einst so stolzen Duganat Lanitia betrachten.



träger. Über bezahlte Ämter können zudem bedürftige Mitglieder unterstützt werden. Vermögende Bündler wiederum verleihen zu günstigen Konditionen Geld an finanziell schwächere Mitglieder oder finanzieren – teils allein, teils im Verbund mit anderen wohlhabenden Vereinsangehörigen – Bauprojekte und andere kostspielige Vorhaben. So herrscht etwa ein lebhafter Konkurrenzkampf zwischen einigen Patriziern und den größeren Bünden darum, wer die fähigsten lanitianischen Künstler verpflichten und wer sich die prächtigsten Kunstwerke anfertigen lassen kann.

Die republikanischen Traditionen, Tugenden und Werte des alten Lanitia werden vor allem von den Bürgerlichen, die von der aktiven Politik im *Großen Rat* ausgeschlossen sind, sowie vom übrigen Volk innerhalb der für Lanitia so typischen Vereinigungen hochgehalten und nahezu zelebriert. Nicht selten übernehmen dort aufstrebende Bürgerliche, aber auch charismatische Agitatoren, die es verstehen, dem Volk nach dem Mund zu reden, verantwortungsvolle Positionen in diesen nach wie vor einflussreichen Zusammenschlüssen. insbesondere die Bünde erfüllen damit die Funktion eines gesellschaftlichen Ventils: Durch die Wahl von Ämtern und Funktionen sowie durch gemeinschaftliche Aktivitäten innerhalb ihres Bundes können sich die von der tatsächlichen Macht ferngehaltenen Bürger und einfachen Leute über ihre reale politische Bedeutungslosigkeit hinwegtrösten.

Für den Herrscher bilden die Bünde dennoch ein lästiges Hindernis auf dem Weg zu größerer Machtentfaltung. Sein Ziel ist es, zunächst ihre gesellschaftliche und anschließend ihre wirtschaftliche Bedeutung zu beschneiden, um es sich schließlich zu erleichtern, jene Vereinigungen abzuschaffen, die sein Wirken im Duganat Lanitia am stärksten be-hindern.

Säulen gesellschaftlicher Stabilität…

Der innere Zusammenhalt der Gesellschaft Lanitias beruht auf sechs tragenden Säulen, die – trotz des politischen Niedergangs des Duganats Lanitia – bislang noch für eine gewisse innere Stabilität sorgen. Eine dieser Säulen ist das aus der Geschichte des Duganats gewachsene traditionelle Brauchtum, das Identität stiftet und Gemeinschaft vermittelt. Hinzu kommt ein gut ausgebautes Rechtssystem, das selbst in schwierigen Zeiten dazu beiträgt, die Schwächeren vor der Willkür des Patriziats und der Staatsgewalt zu schützen. Eine weitere tragende Grundlage bilden die Interessenvertretungen jenseits des Patriziats, also Gilden, Zünfte und vor allem die Bünde, die nicht nur wirtschaftliche Belange vertreten, sondern auch soziale Dienstleistungen für breite Teile der Bevölkerung erbringen. Ergänzt wird dies durch die staatliche Fürsorge für verarmte Bati-Patrizier, die verhindert, dass selbst Angehörige des Adelsstandes völlig ins Elend abgleiten. Von großer Bedeutung ist zudem die Staatsbank Lanitias, die *Menca*, bei der sichere Geldanlagen möglich sind und eine geordnete Vermögensverwaltung für eingezahlte Gelder gewährleistet wird. Schließlich tragen auch die beiden Arsenale als staatliche Betriebe zum inneren Gefüge bei, indem sie gezielt genutzt werden, um den Arbeitsmarkt zu beeinflussen und die heimische Wirtschaft zu steuern. Gemeinsam bilden diese sechs Säulen das fragile Fundament, auf dem die Gesellschaft Lanitias noch immer ruht.

… und deren Gefahren

Doch gerade dieser innere Zusammenhalt ist durch den Herrscher Fracedro Cornar selbst ernsthaft bedroht. Die Liste der von ihm angestrebten politischen Veränderungen ist lang, und längst ist noch nicht alles umgesetzt. Meter für Meter treibt er tiefgreifende Umwälzungen voran, die das bisherige Gefüge des Duganats nachhaltig verändern sollen. So ist vorgesehen, die für Lanitia bislang so typischen steuerfreien Bünde, Gilden und Zünfte künftig zur Kasse zu bitten. Ebenso plant man die Abschaffung oder zumindest eine deutliche Reduzierung der staatlichen Fürsorge für verarmte Patrizier.

Ein weiteres Ziel ist die Staatsbank Lanitias: Zunächst soll sie besteuert werden, verbunden mit der Konfiszierung der dort eingelagerten Vermögen in Form von Sonderabgaben, bevor in einem zweiten Meter ihre vollständige Auflösung erfolgen soll. Auch die staatlichen Arsenale stehen im Fokus. Angedacht ist die Schließung des Alten Arsenals, um sämtliche Aufgaben und Funktionen auf das Neue Arsenal zu übertragen, das bereits für 99 Jahre an eine Altira-Handelsgesellschaft aus dem Duganat Diatrava verpachtet wurde.

Parallel dazu soll die bislang unabhängige Justiz durch die Einsetzung von Vertrauensleuten des Herrschers geschwächt und mittels Sondergesetzen zunehmend nach seinem Willen ausgestaltet werden. Darüber hinaus wird erwogen, staatliche Kunstschätze meistbietend zu veräußern und die von der Senhoria bislang subventionierten Grundnahrungsmittel – Fisch, Mehl, Öl, Wein und Salz – entweder zu besteuern oder die Subventionen vollständig zu streichen. Auch die als zu mächtig empfundenen Stadtmilizen, die *Oza*, sollen Meterweise entmachtet werden, sei es durch neue Abgaben, eine verordnete Senkung des vertraglichen Soldes für Stellvertreterdienste oder durch den Aufbau der Leibgarden reicher Patrizier, die mit zusätzlichen exekutiven Aufgaben betraut würden. Bereits jetzt werden diatravische Handelsgesellschaften durch verbilligte Charter staatlicher Schiffe bevorzugt.

Hinzu kommt die Öffnung des Goldenen Buches der Stadt für landesfremde Adelige, wodurch Unabhängigkeit und Geschlossenheit des lanitianischen Adels empfindlich aufgeweicht und gefährdet werden könnten. All diese langfristig angelegten Pläne eines „*Umsturzes von oben*“ vollziehen sich im Zuge der fortschreitenden Machtverfestigung der Cornar, die den Herrscher des Duganats bereits seit fünf Generationen stellt. Das Familienoberhaupt lässt sich bei der Ernennung eines neuen Dugans nur noch der Form halber vom Großen Rat bestätigen, wobei massiver Stimmenkauf unter vielen Bati-Patriziern zum Einsatz kommt. Außerhalb des Duganats tritt

Fracedro Cornar hingegen längst ausschließlich als Fürst von Lanitien auf.

Das Gleichgewicht der Mächte

Innerhalb der Lagunenstadt haben sich auf verschiedenen Ebenen zahlreiche Mächte etabliert. Sie stehen in ständigem Kontakt miteinander – im Austausch, in Konkurrenz und nicht selten im offenen Konflikt. Einige dieser Mächte kennen einander genau, andere vermuten lediglich die Existenz weiterer Akteure, die im Verborgenen wirken. Damit keine von ihnen dauerhaft die Oberhand gewinnt, hat sich im Laufe der Zeit ein fein austariertes Geflecht aus Beziehungen, Abhängigkeiten und Gegengewichten entwickelt. Dieses System sorgt dafür, dass Machtverschiebungen frühzeitig erkannt und Störungen des Gleichgewichts ausgeglichen werden. Verändert sich die Lage, lösen sich alte Bündnisse auf und langjährige Fehden werden vorübergehend beigelegt. Neue Allianzen entstehen, oft nur für kurze Zeit, gerade lange genug, um auf unerwartete Entwicklungen reagieren zu können und das Gleichgewicht der Kräfte wiederherzustellen. Sobald sich die Verhältnisse stabilisiert haben und der gewohnte Zustand wieder erreicht ist, zerfallen diese Zweckbündnisse ebenso rasch, wie sie entstanden sind. Die Mächte kehren zu ihren alten Rivalitäten zurück – wachsam, misstrauisch und stets bereit, jede noch so kleine Veränderung aufmerksam zu beobachten.

Recht und Gesetz

Die **Justiz** in den Küstenstaaten und insbesondere im *Duganat Lanitia* gilt als zwiespältig und deutlich weniger institutionell gefestigt als in anderen republikanischen Gemeinwesen früherer Zeiten. Es existieren keine einheitlichen oder verbindlichen *Voraussetzungen* für die Zulassung zum Richteramt, was Lanitia klar von stärker formalisierten Rechtssystemen unterscheidet. Zwar finden sich in den Duganaten und größeren Städten vergleichbare Strukturen zur Ausbildung und Beaufsichtigung von Richtern und Advokaten an Rechtsakademien, doch fehlt eine übergeordnete Kontrolle, sodass sich die Gesetzeswerke zwischen den Regionen teils gravierend unterscheiden.

Besonders augenfällig ist dies im l*anitianischen Hinterland*. Dort spricht meist der jeweilige Grundherr das *niedere Recht*, ohne zwingend über nennenswerte Rechtskenntnisse zu verfügen. Sein Augenmerk liegt weniger auf kodifizierten Gesetzen als vielmehr auf der Aufrechterhaltung von Ruhe, Ordnung und wirtschaftlicher Leistungsfähigkeit seines Herrschaftsbereichs. Urteile orientieren sich daher häufig am Nutzen für Land und Herrschaft und weniger an abstrakten Rechtsprinzipien. Bei zivilen Streitigkeiten bemühen sich manche Grundherren um einen pragmatischen Ausgleich, während andere offen ihre Günstlinge bevorzugen. In kleineren Herrschaften, in denen Gesetzgebung und Rechtsprechung faktisch in einer Person vereint sind, ist der Willkür besonders weitreichender Raum gegeben. Ist der Beklagte mit dem Richter verwandt oder der Kläger von niedrigem Stand oder schlechtem Leumund, verschwindet eine Anklage nicht selten stillschweigend.

Trotz dieser regionalen Unterschiede existieren auch in Lanitia grundlegende *Gemeinsamkeiten* der Rechtsprechung. Die *Hohe Gerichtsbarkeit*, die schwere Strafen wie Verstümmelung, Leibeigenschaft oder jahrelange Zwangsarbeit verhängen kann, sowie die Blutgerichtsbarkeit, der allein die Todesstrafe zusteht, unterstehen stets dem jeweiligen Territorialherrn. In größeren Staaten wie Lanitia werden die Verfahren jedoch meist an professionelle Stadtgerichte delegiert, die im Namen der Herrschenden urteilen. Dort verhandeln Richter sowohl schwere Strafsachen als auch Zivilprozesse von Bürgern und Bewohnern des Umlands. Zu den Kapitalverbrechen zählen neben Hochverrat, Mord, Raub und Falschmünzerei auch Delikte wie das Versetzen von Grenzsteinen oder wiederholtes Wildern und Fischen in herrschaftlichen Gewässern – also Vergehen, die sich direkt gegen die Privilegien der herrschenden Schicht richten und deshalb besonders hart verfolgt werden.

Bei Verfahren des Hohen Rechts ist *Folter* in Lanitia ein gängiges Mittel der Wahrheitsfindung, deutlich weniger reglementiert als in stärker formalisierten Rechtssystemen. Magie wird bei Verhören nur selten eingesetzt und meist nur dann, wenn der Beschuldigte selbst die Kosten für einen Magier des *Konvent* trägt. Der Konvent wiederum verzichtet in seiner eigenen Gerichtsbarkeit vollständig auf körperliche Folter und setzt ausschließlich auf magische Methoden. Für Adel und Diener der anerkannten Glaubensrichtungen gelten umfangreiche Sonderregelungen. Ein angeklagter Adliger kann verlangen, vom Landesherrn persönlich gerichtet zu werden, während Geistliche sich bei Glaubensvergehen zusätzlich innerkirchlichen Verfahren stellen müssen – auch wenn Anklagen gegen hochrangige Vertreter häufig durch Verzögerung versanden. Weltlich angeklagte Zauberer werden formal wie andere Bürger behandelt, doch bei allen Vergehen, bei denen Magie im Spiel war, entscheidet ausschließlich die arkane Gerichtsbarkeit des Konvents. Ausländer sind rechtlich Einheimischen gleichgestellt, doch hängt die tatsächliche Fairness stark davon ab, ob sie vor einem städtischen Gericht oder vor einem adligen Landrichter erscheinen.

Die Palette der Strafen in Lanitia ist breit und stark sozial differenziert. Sie reicht von Pranger, Geldbußen und öffentlicher Züchtigung über Brandmarkung, Verbannung, Zwangsarbeit und Leibeigenschaft bis hin zum Tod. Öffentliche Brandzeichen sollen Schuldige dauerhaft kennzeichnen und dürfen nur durch hohe Begnadigung oder verbotene Magie entfernt werden. Magische Kennzeichnungen treffen vor allem als unzuverlässig geltende Zauberer und verbieten ihnen jede weitere Ausübung von Magie. Freiheitsstrafen bedeuten für einfache Bürger meist Zwangsarbeit, da Kerkerhaft mit hohen Kosten verbunden ist, die nur Reiche tragen können. Besonders gefürchtet ist der zunehmende Brauch, Sträflinge als Galeerenruderer einzusetzen und sie wie Ware an Kapitäne zu versteigern. Entgegen verbreiteten Vorstellungen werden zum Tode verurteilte Zauberer

nicht verbrannt, sondern enthauptet oder gevierteilt, da dies als zuverlässiger gilt.

Das Hohe Recht kennt dabei drei Tode: Adlige werden geköpft, Bürger gehängt und alle anderen ertränkt. Zusätzlich existiert in Lanitia eine geheime Gerichtsbarkeit, die vor allem gegen hochrangige Personen Vergiftung und Enteignung verhängt oder aus politischer Rücksicht lebenslange Verbannung ausspricht. Kinder unter zwölf Jahren gelten im Duganat Lanitia als nicht strafmündig.



Die Dunkelwacht

Über jene Dinge, die jenseits des Sichtbaren lauern, wacht eine besondere Behörde: die *Dunkelwacht*, auch *Scurovardia* genannt. Ihre Existenz ist den meisten bekannt, doch ihr Wirken bleibt bewusst im Verborgenen. Im Volksmund bezeichnet man ihre Mitglieder als „Wächter über das Dunkle". Sie rekrutieren sich aus den fähigsten Zauberern des *Konvents*, aus Priestern und Ordensrittern des *Dius Valiande* sowie aus den *Entrevistadores* – hochrangigen Ermittlern aus dem Zuständigkeitsbereich der Lagunenstadt und der Lagune. Trotz dieser unterschiedlichen Herkunft eint sie ein gemeinsamer Auftrag: der Schutz der Welt vor übernatürlichen Bedrohungen.

Unauffällig patrouillieren die Angehörigen der Dunkelwacht durch Stadt und Land, stets wachsam und auf der Suche nach Anzeichen jenseitiger Gefahren. Wo andere wegsehen oder nichts bemerken, greift ihr geschulter Blick. Gefährliche Kreaturen werden auf der Insel der Zauberer, *Ilmira*, festgesetzt, bis über ihr weiteres Schicksal entschieden ist. Art der Strafe, Dauer der Haft und selbst eine mögliche Rückkehr in die Anderswelt *Ilantias* unterliegen geheimen Verträgen. Diese Abkommen, geschlossen zwischen der Dunkelwacht und den Vertretern der Mächte *Amanguas*, bilden eine fragile Allianz – getragen von Notwendigkeit, zusammengehalten von Furcht und jederzeit vom Zerbrechen bedroht.

Krakenmäuler im Stadtbild - akzeptierte Denunziation

Die Kammer der Zehn (*Diz*) wacht über Sicherheit und Wohlfahrt – mit geheimer Kasse, Sekretären, Vorführern. Hinweise wirft man anonym in *Krakenmäuler*: steinerne Schlünde, von Tentakeln umrankt, über die Stadt verteilt. *„Geheime Denunziationen gegen jeden, der Gefälligkeiten verschleiert oder Absprachen trifft, um Einnahmen zu verbergen"*, verkündet die Inschrift. Die Maulpost gelangt magisch ins Sekretariat der Encuesta. Hochverrat und die Bestrafung Adeliger fallen in erster und letzter Instanz an die Diz.

Encuesta - der staatliche Untersuchungshof

Die mächtigste und zugleich gefürchtetste Behörde des Duganats Lanitia ist der **Staatliche Untersuchungshof,** die *Encuesta*. Ihre Mitarbeiter werden im Volksmund teils mit Verachtung, teils aus blanker Furcht als „Nachtschatten" bezeichnet. An der Spitze dieser Institution stehen fünf Untersuchungsrichter, die sogenannten *Encuestadores*. Sie werden immer dann tätig, wenn nach einer Denunziation der Verdacht auf Hochverrat, Spionage oder eine Beleidigung der *Senhoria* besteht – ebenso jedoch in all jenen Fällen, in denen es nach Auffassung der Staatsmacht die Staatsräson verlangt. Jeder dieser Untersuchungsrichter ist einem klar abgegrenzten Zuständigkeitsbereich, einer *Iurisión*, innerhalb des Duganats zugewiesen:

- *Laguna*, das Lagunenarchipel mit Lanitia;
- dem Marschland *Pantanal*;
- der *Trizios* genannte Bereich aus den größeren Inselbesitzungen Calio, Ciafra, Cydríz und Trementera;
- dem Küstenlandstrich *Enganador* und
- dem *Autoridad* bezeichnete Bereich zur Überwachung der Obrigkeit mit einem eigenen Turm im Duganpalast.

In jedem Zuständigkeitsbereich wird die *Encuesta* von einer kleinen Zahl **hochrangiger Ermittler** unterstützt, den mit weitreichenden Befugnissen ausgestatteten *Entrevistadores*. Darüber hinaus unterhält sie ein dichtes Netz aus Spitzeln, den *Saquedores*, sowie aus Schlägern und Häschern, die als *Venadores* bekannt sind. Der Untersuchungshof ist befugt, Folter anzuwenden und verstümmelnde Leibesstrafen zu verhängen; auch

Herausragende Personen des Duganats

In diesem Überblick über Persönlichkeiten von Macht und Einfluss werden jeweils der Name, die ausgeübte Funktion sowie der Aufenthaltsort angegeben. Bei einzelnen Personen sind dabei mehrere Örtlichkeiten verzeichnet; in solchen Fällen wird stets zuerst jener Ort genannt, an dem sich die betreffende Person überwiegend aufhält.

Dugan Fracedro Cornar (1) - Dugan von Lanitia, Oberhaupt der Erneuerer (Hä, Grad 16) - Ma2, Ma18

Don Riniero Zana (4) - Generalkapitän der Flotte, Oberhaupt der Bewahrer (Kr, Grad 22) - Ma2, Se1, Se5

Don Arcàio Firèsco (6) - Wortführer und Kopf der politischen Fraktion der Erneuerer.(Gl, Grad 15) - M2, Ma19

Don Valèro Belèn (7) - Mäzen, Förderer, Wohltäter und enger Vertrauter des Dugan (Hx, Grad 28) - Ma20

Don Orzàbar Sanudàr (8) - Untersuchungsrichter für den Bezirk Laguna (Ma, Grad 22) - Ma8

Coinhor Don Alvìse (9) - Tin-Priester (Coinhor) und derzeitiger Kanzler Lanitias (PB, Grad 26) - Ma2, Ma3

Don Omangil Cornar (11) - Schatzmeister der staatlichen Münze und Betreiber eines Spielkasinos (Hä, Grad 27) - Gi2, Ma6, Ma13

Don Tiduàro Cantu (13) - Offizieller Vertreter der Sociedad Altira di Lanitia (Hä, Grad 18) - Ci7

Donja Naìa Rinàlu (14) - Patrizierin und Politikerin, (Dr, Grad 21) – Ma2, Ci8

Don Sandrìlo Mulàro (15) - Rechte Hand des Generalkapitäns (Kr, Grad 22) - Se1

Don Valèro Àiza (16) - Zweithöchster Befehlshaber der Lanitiainischen Kriegsflotte (Kr, Grad 21) - Se1

Don Anzò Inìgo (17) - Ermittler der Encuestadores und Mitglied der Dunkelwacht (Dr, Grad 30) - Ci1, Do1, Ma8

Grancoinhora Donja Zaburasca (19) - Oberhaupt des Dius Valiande in der Lagunenstadt & des Duganats (PB, Grad 28) - Ma2, Ma3, Ma11

Coinhora Gilèna (20) - Oberste Priesterin der Göttin Culsu und Oberin der Schlafgeber (PS, Gr 23) - Ma2, Ma3, Ma11, Iltato, Ilpaz

El Tipo (21) - Eine der zwei obersten Priester des Mysterienkults in Lanitia und des Duganats (PB, Grad 24) – in jedem Stadtneuntel unterschiedlich anzutreffen

Don Luys Pallega (24) – Stadtbekannter Arzt und Heiler (Ma, Grad 37) - Ma2, Ma9, Ma13, Gi9, Imira

Donja Duàrda Lardizàbar (25) - Berühmteste Kurtisane der Stadt, Mäzenatin und Muse (Ba, Hx, Grad 31) - Ci6

Erzmagier Ragnar Tausendwunder (27) - Großmeister der Thaumaturgie (Ma, Grad 34) - Ci5, Col1, Col3, Imira

Magister Don Cìbo Gridin (28) – Oberhaupt der Patrizierfamilie Gridin, (Ma, Grad 27) - Ma2, Ci4, Imira

Don Zòaro (38) - Einflussreicher und zwielichtiger Händler (Hä, Grad 27) - Ce2, Gu1, Ma1, Ma13, Ma15, Se2

Kro´gan (39) - Geschäftspartner der Patrizierfamilie Cornar, Freibeuter (Gl, Grad 27) - Gu1, Gu4, Ma13, Se1, Se2

Amangua (42) - Die Dunkle Fey, Herrscherin über *Ilantia* (Dr, Grad 40) - Ci1, Ilantia

Jaretto (43) - Feenfürst und Sohn der Dunklen Fey Amangua (Dr, Grad 33) - Do1, Se5, Aitinal

Don Arbor (44) - Zwergenhändler, Sammler und Strippenzieher (Ma, Grad 24) - Ci9, Gu1, Ma9, Ma13, Se2

Don Olarrea (53) - Skrupelloser Kapitän und Freibeuter (Gl, Grad 24) - Gu1, Gu6, Ma9, Ma13, Se1, Se2

Don Nicàdo Parùta (55) - Oberinspekteur der Flotten- und Handelsaufsicht des Duganats (Hä, Grad 17) - Ci6, Ma2, Ma9, Ma13, Se1, Se2, Se9

Magister Don Giacomo Incanto (56) – Lebemann und Verführer (Ma, Grad 25) - Do7, Ma9, Ma13, Imira

Don Franas Draga (60) – Legendärer Kapitän und Freibeuter (Gl, Grad 25) - Ma1, Do5, Gu1, Ma13, Se1, Se2

Zogador (64) – Mäzen, Sammler und Strippenzieher (Ma, Grad 36) - Ma1, Ma9, Ma13, Ma16

Erzmagierin Pitura (65) – Oberhaupt des Convendo Mageo (Ma, Grad 37) - Col1, Col3, Ma17, lmira

Erzmagier Don Seradin (66) – Seradin gilt als der fähigste Alchimist der Stadt (Ma, Grad 29) - Co1, Co3, lmira

die Todesstrafe fällt in seinen Zuständigkeitsbereich. Deren Vollstreckung bedarf jedoch der ausdrücklichen Zustimmung des *Kleinen Rats.*

Jeder der *Encuestadores* bewohnt gemeinsam mit seinen Untergebenen einen eigenen *Palador de Encuesta* innerhalb der jeweiligen *Iurisión*. Diese im lokalen Dialekt schlicht *Palon* genannten, schwer befestigten Bauwerke gelten in der Bevölkerung weithin als Orte des Schreckens. Kein Wunder, denn sie beherbergen die berüchtigte „Schwarze Kammer" – jenen Sitzungssaal, in dem der Untersuchungsrichter der *Encuesta* gemeinsam mit seinen Hohen Ermittlern, magisch abgeschirmt hinter der sogenannten „Schwarzen Pforte", unter vollständigem Ausschluss der Öffentlichkeit tagt. Unmittelbar angrenzend an diesen Kammersaal befinden sich sowohl die Folterkammern als auch die Kerkeranlagen, was den düsteren Ruf der Palon weiter nährt. Der im ganzen Duganat gebräuchliche Ausspruch, jemand habe „die Schwarze Pforte durch Meteren", ist daher zu einer geflügelten Redewendung geworden – und meint nichts anderes, als dass man einen solchen Menschen niemals wiedersehen wird.

Doch auch die nahezu unumschränkte Macht der Untersuchungsrichter ist nicht grenzenlos. Sämtliche Beschlüsse, Maßnahmen und Urteile müssen stets im Einvernehmen, also einstimmig, mit den Hohen Ermittlern des jeweiligen Bezirks gefasst werden. Zudem genießen selbst ehemalige Untersuchungsrichter keinen dauerhaften Schutz: Nach dem Ende ihres Dienstes können auch sie jederzeit als Angeklagte vor den *Encuesta* geladen werden und sind damit ebenso wenig vor Denunziationen gefeit wie jeder andere Bewohner des Duganats.

Die fünf Untersuchungsrichter werden aus dem Kreis ehemaliger Vorsitzender der als *Diz* bekannten *Kammer der Zehn Gewählten* rekrutiert. Ihre Ernennung erfolgt durch eben dieses Gremium in geheimer Abstimmung und gilt für eine Amtszeit von mindestens vier Jahren; je nach Fall werden ihnen darüber hinaus zusätzliche Sonderbefugnisse eingeräumt. Als äußeres Zeichen ihres Amtes tragen die Untersuchungsrichter eine schwarze Amtsrobe samt entsprechender Kopfbedeckung. In jedem Bezirk steht ihnen zudem eine eigene Einheit aus mehreren Dutzend gut ausgerüsteter *Scassinadores* zur Verfügung – handverlesene Spezialisten, die nicht nur im Nah- und Straßenkampf versiert sind. Diese Truppen übernehmen sowohl den Schutz des jeweiligen *Palador de Encuesta* als auch besonders heikle Einsätze. Für Aufgaben von außergewöhnlicher Schwierigkeit greifen die Scassinadores mitunter zur eigenen Entlastung auf externe Spezialisten zurück.

Wehrhaftes Lanitia

Sollte es eines Tages tatsächlich zu einem Aufstand der Bürgerlichen kommen, so wird er mit Sicherheit im Schutze der Nacht beginnen.

- Ranieri Zana, Flottenadmiral von Lanitia -

Die Einwohner des Duganats gelten seit jeher als wehrhaft, was nicht zuletzt eine Folge des verheerenden Kriegs der Magier und der damit verbundenen Fluchtbewegungen sein dürfte, die eine tiefe, im kollektiven Bewusstsein verankerte Grundangst hinterlassen haben. Gleichwohl ist das offene Tragen von Waffen im Duganat Lanitia ein streng reglementiertes Privileg, das ausschließlich Patriziern, Angehörigen der Milizen, Berufssoldaten, Würdenträgern sowie den in ihrem Dienst stehenden Leibwachen vorbehalten ist. Reisenden wird lediglich gestattet, ihre Waffen auf direktem Weg vom Hafen oder den Anlegestellen zu ihrem Quartier bei sich zu führen.



Wie vielerorts in den Küstenstaaten erfreut sich auch in Lanitia das *Rapier* großer Beliebtheit. In Verbindung mit der lanitianischen Fechtkunst hat diese Waffe eine breite Anhängerschaft gefunden. Weiterhin findet die *Ochsenzunge* weite Verbreitung, da sie – im Gegensatz zum Langschwert – einfacher zu handhaben und schneller zu erlernen ist. Daneben finden in der Lagunenstadt selbst auch *Enterbeil, Hellebarden, Harpunen, Rundschilde, Wurfnetze* sowie der *Zweizack* Verwendung – Waffen, die den maritimen Gegebenheiten angepasst sind und sowohl im Gedränge der Stege als auch auf Booten ihre Wirkung entfalten.

Gefürchtet ist Lanitia jedoch vor allem für eine vom Gedanken der Niedertracht geprägte Kampfweise aus dem Hinterhalt. Berüchtigt ist dabei der Springdolch **Stiletto**, die bevorzugte Waffe geübter Straßenkämpfer ohne Ehrbegriff. Ebenso gefürchtet ist der vollständig aus Glas gefertigte Meucheldolch **Datal** (*Dago de cristal*), der mit Gift oder Säure gefüllt ist und

beim Eindringen in den Körper des Opfers leicht zerbricht. Nicht minder verrufen ist der Einsatz der **Sfera,** einer mit Gift gefüllten Glaskugel. Zerbricht sie, tritt die giftige Substanz mit der Luft in Kontakt und entfaltet augenblicklich ihre Wirkung – eine Methode, die den finsteren Ruf der lanitianischen Unterwelt zusätzlich nährt.

Im Verlauf der Stadtgeschichte entwickelte sich in Lanitia eine schlagkräftige Miliz, die bis heute unter dem Namen **Oza** bekannt ist. Jedes Stadtneuntel stellt dabei ein eigenes Aufgebot aus Wehrfähigen. Als wehrfähig gelten alle steuerpflichtigen Männer und Frauen im Alter zwischen 15 und 50 Jahren. Die Kosten für ihre qualitativ hochwertige Ausrüstung werden von den Zünften und Gilden des jeweiligen Stadtneuntels getragen. Nach einem festen Rotationsplan hat jeweils jeder fünfte Wehrfähige eine bestimmte Dienstzeit abzuleisten, die in Friedenszeiten eine volle Trideade umfasst. Nach einer Ruhephase von zwei Monden folgt der nächste Waffendienst, sodass dauerhaft rund ein Fünftel der Wehrfähigen unter Waffen steht. Auf diese Weise bleibt die Oza jederzeit einsatzbereit, ohne die Wirtschaft der Stadt zu stark zu belasten.

Zur Ausrüstung der lanitianischen Wehrfähigen zählen der typische *Morion*, ein offener Helm mit charakteristischer hoher Kammverstärkung und nach oben gebogener Krempe, sowie am Körper getragene metallene oder lederne Schuppenpanzer oder alternativ eine Brigantine. Diese Kombination bietet guten Schutz bei vergleichsweise hoher Beweglichkeit, was den Anforderungen des Stadt- und Lagunenkampfes entgegenkommt. Zum Aufgebot der Oza gehören außerdem Seeleute sowie die freien lanitianischen Ruderer, die **Galeoti**. Diese sind – im Gegensatz zu Rudersklaven oder Galeerenhäftlingen – deutlich besser motiviert und bilden das Rückgrat der staatlichen Kriegsflotte, der **Flota Lanitiana**.

Man kann kaum behaupten, der Dienst in der Miliz erfreue sich besonderer Beliebtheit. Wer über die nötigen Mittel verfügt, schließt daher häufig einen Vertrag mit Personen ab, die sich stärker zu Waffengängen berufen fühlen oder die aus Geldmangel bereit sind, als Stellvertreter für zahlungskräftige Unwillige einzuspringen. Auf vertraglicher Grundlage übernehmen diese Personen den Dienst in der Oza und erhalten dafür eine festgelegte Entlohnung. Damit dieses Verfahren geordnet abläuft, führt die Senhoria ein offizielles Register über sämtliche Stellvertreterdienste. Jeder Stellvertreter ist verpflichtet, sich dort eintragen zu lassen. Aus diesem bürokratischen Vorgang heraus hat sich auch die gebräuchliche Bezeichnung für diese Dienstleister entwickelt: *Conscriptores*, also „die Eingetragenen“, was im lanitianischen Dialekt bald zu dem schlichten Ausdruck **Conres** verkürzt wurde.

Die Befehlsgewalt über die Oza liegt in den Händen eines **Gonfalon,** der als militärischer Führer fungiert und von den in den jeweiligen Stadtneunteln ansässigen Gilden und Zünften gewählt wird. Seine Anordnungen unterliegen jedoch der Aufsicht staatlich eingesetzter Beauftragter, des sogenannten *Conseljo di Oza,* die befugt sind, Weisungen eines Gonfalon außerhalb einer unmittelbaren Gefechtssituation aufzuheben. In den Festlandsgebieten sowie auf den Inselbesitzungen des Duganats übernehmen die jeweils mit der zivilen Verwaltung betrauten Patrizier den Oberbefehl über die dort stationierten Einheiten der Oza. Militärisch gliedert sich eine Truppe der Oza zu je einem Drittel in leichte Infanterie, schwere Infanterie sowie in Armbrustschützen, die als *Arbalestraros* bezeichnet werden und im Dialekt meist nur **Arleros** heißen.

Neben ihren vielfältigen militärischen Aufgaben zum Schutz des Duganats stellt die Oza in Lanitia traditionell auch die Stadt- und Nachtwachen. In beiden Funktionen werden ihre Angehörigen vom gemeinen Volk als **Senotti** bezeichnet, was wörtlich „Nachtwächter“ bedeutet. Darüber hinaus sind sie für die Brandbekämpfung zuständig und übernehmen hoheitliche Aufgaben innerhalb der einzelnen Stadtneuntel, etwa die Bewachung staatlicher Einrichtungen oder die Erhebung von Zöllen. Vor wenigen Jahren jedoch erließ der Dugan per Dekret die Aufstellung einer neuen Stadtwache, der sogenannten **Guardia de Nono**, für jedes Stadtneuntel. Mit dieser Maßnahme verfolgte der Herrscher das Ziel, den militärischen Einfluss der Gilden, Bünde und Zünfte zugunsten der Senhoria spürbar zu schwächen – ein Vorhaben, das auch tatsächlich Wirkung zeigte. Im Gegensatz zur Oza besteht die Guardia aus festangestellten Wachleuten im unmittelbaren Dienst der Stadt. Sie werden von den jeweiligen Cabezas de Nono (vom Dugan direkt eingesetzte staatlicher Beauftragte für ein Stadtneuntel) ausgewählt, eingestellt und befehligt. Entsprechend ist es üblich, dass mit der Wahl eines neuen Cabeza de Nono auch die gesamte Guardia des betreffenden Stadtneuntels ausgetauscht wird. Die Guardia de Nono versieht tagsüber den Wachdienst in der Stadt, patrouilliert in einigen Neunteln auch nachts vor besonders wichtigen Einrichtungen und übernimmt aus Sicht der Senhoria zentrale hoheitliche Aufgaben wie den Schutz staatlicher Gebäude oder die Kontrolle von Abgaben

Sfera (mit Gift gefüllte Glaskugel)

Der Inhalt der mit Flüssigkeit gefüllten Glaskugel entfaltet beim Aufprall und dem darauffolgenden Zerspringen einen feinen Nebelschleier. Dieser wirkt wie eine Verbindung der Zaubersprüche *Hauch der Betäubung* und einem *Zauberschlaf*. Jeder, der mit dem sich pro Runde um **sechs Meter** ausbreitenden Dunst in Kontakt gerät, muss einen **WW:Resistenz Körpermagie** bestehen. Misslingt dieser Wurf, bricht die betroffene Person zusammen, ist für **1W6+1 Minuten betäubt** und fällt anschließend in einen tiefen, festen Schlaf. Aus diesem Zustand kann sie nur durch kräftiges Schütteln oder erhebliche Schmerzen geweckt werden. Da die Perle geworfen wird, ist ein hastiges Zurückweichen des Werfers nicht erforderlich. Dennoch sollte er darauf achten, nicht selbst in den Wirkungsradius zu geraten, der sich auf bis zu zwölf Meter ausdehnen kann.

und Zöllen. Die Senotti hingegen beschränken sich seither auf die Brandbekämpfung und die nächtliche Überwachung der Nachtruhe der Bürger. Diese Neuordnung hat zwangsläufig zu Spannungen geführt. Die beiden Formationen sind einander spinnefeind und arbeiten kaum je reibungslos zusammen. So liegt die Macht über die Stadtneuntel am Tage fest in den Händen der Cabezas de Nono und ihrer Guardia, während in der Nacht jene Senotti, die den Gilden, Bünden und Zünften nahestehen, über die Einhaltung von Recht und Ordnung wachen.

Zu den Höhepunkten des zivilen Lebens der Oza zählen ihre Auftritte bei staatlichen und religiösen Feiertagen. In Form von Festzügen, öffentlichen Musterungen, Paraden und Wettkämpfen zeigt die Miliz dabei Präsenz und Stärke. Bei diesen Wettbewerben messen sich die Einheiten der Oza aus den verschiedenen Stadtneunteln in ihrem Können und ihrer Disziplin. Mit großer Leidenschaft feuern die Bewohner jeweils „ihre" Truppe aus dem eigenen Neuntel an. Nicht selten entlädt sich dieser Eifer jedoch in handfesten Auseinandersetzungen: Sowohl während als auch nach den Wettkämpfen kommt es unter den Zuschauern immer wieder zu Schlägereien, die sich mitunter zu regelrechten Scharmützeln ausweiten können.

Eine Eliteeinheit innerhalb der lanitianischen Miliz stellt die **Senali** dar, eine Truppe ausgewählter Waffenknechte für besondere Aufgaben. Sie rekrutiert sich aus den Reihen jener Arsenalarbeiter, die sich während ihres Dienstes in der Oza in besonderem Maße bewährt haben. Die Senali übernehmen zudem hochsymbolische Funktionen: Sie bilden die Ehrengarde des Dugans bei dessen Wahl und versehen ebenso den Dienst als Totengarde bei seiner Beisetzung.

Kommt es zu größeren kriegerischen Auseinandersetzungen, greift man im Duganat häufig zusätzlich auf Kontingente von Hunderten, mitunter sogar Tausenden von Söldnern zurück, die im Volksmund als *Cumpanjores* bekannt sind.

Die Patrizier Lanitias sind berechtigt, zu ihrem persönlichen Schutz Söldner als Leibwachen zu beschäftigen, wobei ihre Gefolgschaft bis zu fünfzig bewaffnete Mietlinge umfassen darf. Unter diesen finden sich häufig Spezialisten für ungewöhnliche oder besonders heikle Aufgaben. Der Bedarf an derartigen Fachkräften ist im intrigenreichen Lanitia ausgesprochen hoch und wird in der Regel entsprechend großzügig entlohnt. In den Landgebieten des Duganats Lanitia dürfen die Garden der Patrizier sogar mehrere Dutzend Kämpfer umfassen. Dies geht auf ein Dekret zurück, das auf Initiative des Dugans vor etwa einer Generation im Großen Rat ausgearbeitet und mehrheitlich verabschiedet wurde. Vor allem in Städten und Siedlungen des Hinterlands konnten Patrizier so aus eigener Tasche finanzierte Ordnungskräfte etablieren, den Einfluss der Oza zurückdrängen oder deren Entsendung in diese Gebiete sogar ganz verhindern.

Dieses Vorgehen folgt einem klaren Kalkül der herrschenden Cornar. Langfristig ist geplant, ein ähnliches Modell auch auf die Stadt Lanitia selbst auszuweiten, da die Macht der Oza den Cornars seit Langem ein Dorn im Auge ist und ihren Anspruch auf uneingeschränkte Herrschaft beschneidet. Eine offene Konfrontation scheut man jedoch bislang. Stattdessen wird versucht, die Milizen Meterweise auf politischem Wege zu entmachten. Den Auftakt bildete das erwähnte Dekret, das die Leibwachen der Patrizier legalisierte und ihre zulässige Stärke erhöhte. Weitere Maßnahmen sollen bereits vorbereitet und ausformuliert in den Schubladen des Herrschers liegen. Gerüchten zufolge soll die Duganessa Emilia Cornar zu ihrem persönlichen Schutz deutlich mehr als fünfzig Leibwächter unterhalten.

Wer nicht dem Patriziat angehört, ist dennoch in der Lage, für eigene Zwecke professionelle Schläger anzuwerben. Diese als Schergen berüchtigten Mietlinge werden im Duganat Lanitia ebenso wie die offiziell erlaubten Leibwächter der Patrizier unterschiedslos als **Espadores** bezeichnet. Das Unterhalten einer solchen privaten Truppe ist zwar illegal und grundsätzlich strafbar, doch mangelt es keineswegs an zwielichtigem Personal, das sich für solche Dienste anheuern lässt. Nicht selten genügt zudem eine angemessene Geldsumme für die zuständigen Funktionsträger, damit es gar nicht erst zu Anzeigen oder Ermittlungen kommt. Aus diesem Grund sind Rotten bezahlter Schläger im Dienst skrupelloser Privatpersonen weder in der Stadt noch im Hinterland des Duganats eine Seltenheit.

Wer in der Stadt Lanitia nach massiven Mauern oder festen Verteidigungsanlagen Ausschau hält, wird vergeblich suchen. Die Lagune selbst und die besondere Lage der Stadt bilden eine der wirksamsten Bastionen, die man sich denken kann, denn auf dem Wasser sind alle gleichgestellt und auf Schiffe angewiesen, um die Stadt zu erreichen. An solchen Schiffen mangelt es Lanitia nicht, ebenso wenig an erfahrenem Personal, um sie in ausreichender Zahl zu bemannen. Folgerichtig unterhält das Duganat zur See eigene Truppen zur Sicherung seiner Interessen. Diese Seetruppen werden **Pronati** genannt und kommen sowohl bei der Bemannung der staatlichen Kriegsschiffe als auch im Garnisonsdienst im Hinterland zum Einsatz. Die Pronati rekrutieren sich aus professionalisierten, also fest besoldeten Mitgliedern der Oza sowie aus ehrgeizigen Angehörigen des Patriziats. Ihre derzeitige Mannstärke entspricht in etwa jener der Oza und beläuft sich auf jeweils rund 1.500 Bewaffnete. Der überwiegende Teil der Pronati versieht seinen Dienst innerhalb der Flotte, während etwa ein Drittel in den Garnisonen der Inselbesitzungen eingesetzt wird – ein Dienst, der unter den Betroffenen als wenig attraktiv gilt.

Gerade für junge Patrizier eröffnet der Dienst bei den Pronati hervorragende Chancen, eine regelrechte Ämterlaufbahn einzuschlagen. Während ihres militärischen Einsatzes erhalten sie Gelegenheit, ihre Fähigkeiten und ihre Führungsqualitäten unter Beweis zu stellen, um sich nach dem Ende der Dienstzeit für Posten in der städtischen Verwaltung zu empfehlen. Zur gezielten Förderung und Ausbildung des nautischen wie auch militärischen Nachwuchses unterhält das Duganat seit mehr als fünfhundert Jahren die weithin gerühmte **Scudiguema**, die man in Lanitia schlicht *Scuma* nennt. Diese Akademie gilt als eigentliche Kaderschmiede der kommenden Eliten des Duganats und prägt maßgeblich die zukünftigen Entscheidungsträger von Staat und Flotte.

Handel und Seefahrt

„Sie säen nicht, sie ernten nicht und dennoch besitzen sie alles im Überfluss“ – mit diesen Worten lässt sich treffend beschreiben, wie Handelssinn und Weltbild des Lanitianers ineinandergreifen. Wer einwendet, eine solche Haltung passe nicht mehr zur gegenwärtigen Lage des Duganats, verkennt die Wirklichkeit. Zwar liegt Lanitia als politische Großmacht weitgehend am Boden, doch beherrscht es bis heute die Schifffahrt auf der Isada und nimmt im sereneischen Binnenhandel weiterhin eine Rolle von beachtlichem Gewicht ein.

Das Zentrum der lanitianischen Handelsmacht gründet sich, neben der Kontrolle des *Verkehrs auf der Isada*, vor allem auf der **staatlichen Handelsflotte**. Eine Eigenheit des Duganats besteht darin, dass Seefahrt und Fernhandel weitgehend staatlich organisiert und finanziert sind. Abgesehen von einigen wenigen privaten Reedern sowie den Booten der Fischer befinden sich nahezu alle hochseetüchtigen Schiffe im Besitz des Staates. Diese Schiffe samt ihrem Frachtraum werden jeweils für die Dauer eines Jahres an den oder die Meistbietenden verchartert. Die entsprechende Versteigerung ist fester Bestandteil des alljährlichen Festes der *Gamos del Mar* und findet in feierlichem Rahmen im Nothunstempel von Lanitia statt. Die auf diese Weise vergebenen Schiffe werden anschließend in regelmäßig verkehrende staatliche Geleitzüge eingebunden, die bedeutende Häfen am Meer der Fünf Winde anlaufen. Diese als **Muda** bezeichneten Konvois umfassen mitunter mehr als zehn Handelsschiffe und werden zum Schutz von mehreren Kriegsschiffen der Flota begleitet. Die Einnahmen aus den Versteigerungen dienen schließlich der Finanzierung der Mannschaften sowie dem Unterhalt und der Instandsetzung der staatlichen Schiffe.

Dem Nothunskult fällt eine besondere, ehrenvolle Rolle zu, denn er dient dem zentralen Lebensnerv Lanitias: dem Handel. Durch Rituale, Segnungen und magische Handlungen soll der Warenverkehr unter den Augen der Gottheit gefördert und geschützt werden. Auf jedem größeren hochseetüchtigen Schiff der *Senhoria* versieht daher mindestens ein Nothunspriester seinen Dienst. Auf besonders wichtigen Schiffen sind es mitunter sogar zwei oder mehr, um den göttlichen Beistand auf allen Etappen der Reise zu sichern.

Die Liege-, Dock- und Werftzeiten der staatlichen Handelsflotte wurden traditionell im Alten Arsenal abgewickelt. Seit einiger Zeit ist man jedoch dazu übergegangen, diese Aufgaben Meterweise in das Neue Arsenal zu verlagern, was offiziell mit angeblich geringeren Kosten begründet wird. Seit nunmehr sieben Jahren treten bei den Charterversteigerungen vor allem die für ihr aggressives Handelsgebaren berüchtigten Altiras aus dem Duganat Diatrava als Meistbietende auf. Auf indirektem Wege werden diese diatravischen Handelsgesellschaften damit durch den Dugan subventioniert – ein Entgegenkommen gegenüber seinen einflussreichen Geldgebern aus Diatrava, das im Duganat zunehmend kritisch gesehen wird.

Gewandt wie ein kleiner, flinker Fisch versteht es das Duganat Lanitia, die sich auftuenden Lücken im Handel der Schwergewichte am Meer der Fünf Winde für sich zu nutzen. Auf diese Weise fungiert es als bewegliches, bestens geschmiertes Scharnier des Fernhandels: Waren, die etwa nach Meknesch bestimmt sind, werden von Lanitia aus nach Westen und Norden weiter verfrachtet, während Güter aus diesen Regionen ihren Weg umgekehrt nach Meknesch und sogar bis nach Nihavand finden. Dabei stützen sich lanitianische Kaufleute auf ein dicht geknüpftes Netz aus Niederlassungen und verlässlichen Handelspartnern und müssen den Vergleich mit den meisten konkurrierenden Handelsmächten keineswegs scheuen.

Neben dem reinen Transportwesen und dem Handel mit fremden Gütern produziert das Duganat Lanitia auch selbst landwirtschaftliche Grundstoffe sowie daraus hervorgehende Enderzeugnisse. Auf den der Stadt Lanitia vorgelagerten Inseln werden unter anderem Zuckerrohr und Baumwolle kultiviert, die anschließend in der Hauptstadt zu vielfältigen Waren weiterverarbeitet werden. Besonders geschätzt sind zudem die handwerklichen Erzeugnisse und Luxusgüter aller Art, die aus Lanitia stammen. Dazu zählen vor allem die begehrten Glas-, Leder-, Stoff- und Waffenprodukte, aber auch kunstvolle magische Automaten sowie Zaubermittel und Elixiere, die den Ruf der Stadt als Zentrum von Handwerk, Handel und arkanem Können festigen.

In mehreren Wirtschaftszweigen erzielen Patrizierfamilien aus Lanitia – die jeweiligen Namen stehen in Klammern – beträchtliche Handelsgewinne mit Geschäften, deren Reichweite weit über die Grenzen des Duganats hinausgeht. Besonders lukrative Kontrakte bestehen für Alaun (Badinjo), Marmor (Cornar), Mastix (Zian), Salz (Senhoria Lanitia), Sklaven (Cornar), Wein (Foscar) und Zucker (Cornar). Mit Ausnahme von Salz und Sklaven werden diese Waren auf den großen Inseln des Duganats gewonnen. Entsprechendes gilt für den Marmor, der als wertvolles Handelsgut ausschließlich für den Weiterverkauf bestimmt ist und in den Kaf-Bergen des Herzogtum Serenea abgebaut wird. Der Zwischenhandel mit den in Lanitia hergestellten oder dorthin verbrachten Gütern erfolgt überwiegend auf dem Seeweg und wird entweder über private Handelskontakte oder über die Seehandelsbörse im Herzen der Stadt abgewickelt.

Zur Handelsflotte Lanitias zählen neben den staatlichen Schiffen auch private Reeder, wodurch dem Duganat zusätzlicher Schiffsraum von gut einhundert Fahrzeugen unterschiedlicher Größe und Klasse zur Verfügung steht. Diese Reeder sind jedoch selbst für die Bemannung und die Sicherheit ihrer Schiffe verantwortlich und unterliegen zudem einer um drei bis fünf Prozent höheren Besteuerung. Im Gegenzug sind ihre Schiffe auf See nicht an staatliche Vorgaben oder Sachzwänge gebunden, und die Reeder können ihre Fahrtrouten eigenständig und frei bestimmen.

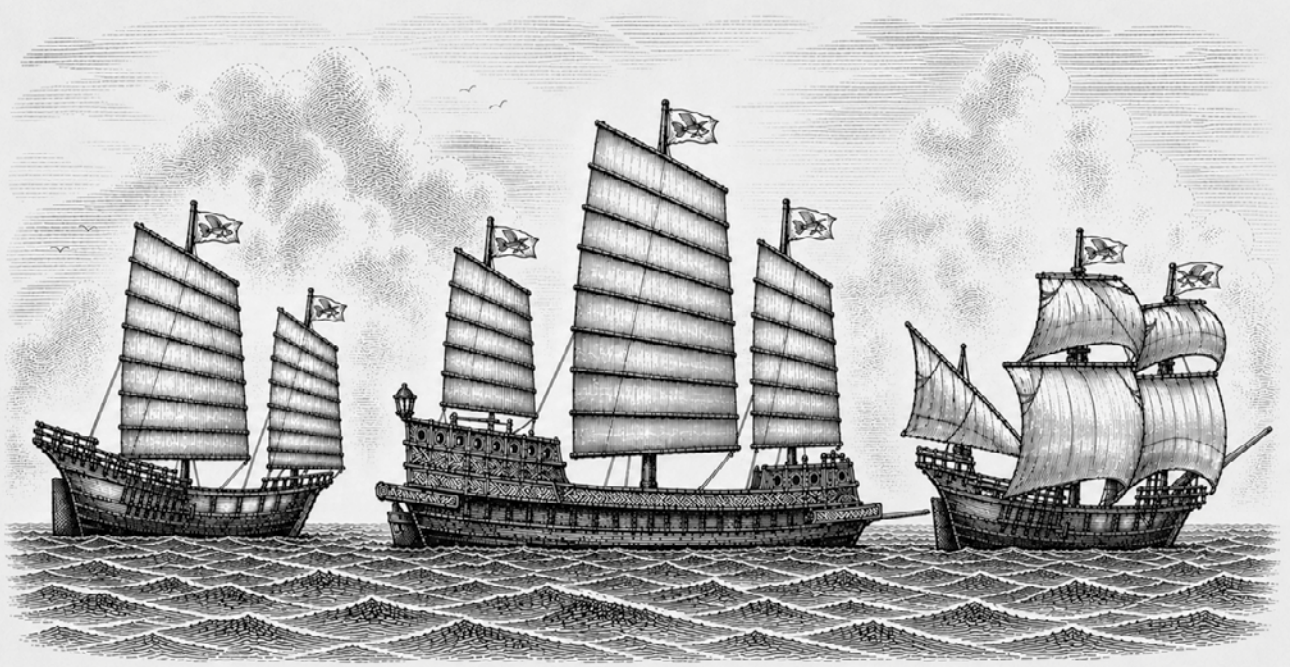
Eine weitere einträgliche Einnahmequelle stellt die Jagd auf Piraten dar. Mit dem sogenannten *„Privileg zur Piratenjagd“* ist

La Flota Lanitiana

„…, Schariden, Chryseier und andere Seeungeheuer. So oder ähnlich lautet die Aufzählung, wenn man all jene Wesen benennt, die in Erzählungen und Gerüchten in einem Atemzug genannt werden und gemeinsam ein Bild von Fremdheit und Schrecken heraufbeschwören.“

- aus dem Tagebuch der Alessina -

Verglichen mit dem sogenannten Goldenen Zeitalter des Duganats ist die Flotte heute nur noch ein blasser Abglanz ihrer einstigen Stärke; ihr Umfang beträgt kaum mehr als ein Drittel dessen, was sie damals ausmachte. Der überwiegende Teil der noch einsatzfähigen Schiffe der *Flota* liegt im Inselarchipel Lanitias vor Anker, um den Fluss Isada, das Lagunenarchipel sowie die Küstengewässer der Inselbesitzungen gegen Piraten und allzu neugierige Nachbarn zu sichern. Darüber hinaus werden einzelne Kriegsschiffe für die staatlichen Geleitzüge, die sogenannten *Mudas*, abgestellt. Den Oberbefehl über die Flotte führt Riniero Zana, unterstützt von den ihm unterstellten Kapitänen zur See. Die politische und administrative Kontrolle der Flotte obliegt jedoch einem staatlichen Beauftragten, dem *Conseljo di flota*. Ähnlich wie die Beauftragten der Miliz besitzt auch dieses Gremium das Recht, den Admiral in allen nicht unmittelbar militärischen Belangen zu überwachen und ihm gegebenenfalls Weisungen zu erteilen.



Das Fundament der Flota und damit der gesamten Seemacht Lanitias bildet das **Alte Arsenal**. Es wurde bereits in der Gründungszeit der Stadt nach valianischem Vorbild errichtet und im Laufe der Jahrhunderte kontinuierlich erweitert und modernisiert. Ein wohlgehütetes Geheimnis innerhalb der Flotte stellen die fünf **Großen Galeeren** dar: Sie sind deutlich größer und robuster als gewöhnliche Galeeren und jeweils mit einer mächtigen Ballista ausgestattet. Ihre eigentliche Besonderheit liegt jedoch unter Deck, denn anstelle menschlicher Ruderer werden sie vollständig von eigens entwickelten Automaten angetrieben. Dadurch spart man nicht nur erhebliche Kosten für Nahrung und Wasser, sondern verfügt zudem über niemals ermüdende Ruderkräfte – ein Vorteil, der sich insbesondere bei Verfolgungsjagden als entscheidend erwiesen hat. Die bisherigen Einsätze dieser Automaten-Galeeren verliefen überaus erfolgreich, dennoch wird dieser Teil der Flotte aufgrund der enormen Anschaffungs- und Wartungskosten derzeit nicht weiter ausgebaut. Offiziell gelten diese Schiffe noch immer als geheimes Projekt, doch haben sich längst hartnäckige Gerüchte über ihre Existenz verbreitet. Seit nunmehr knapp zehn Jahren werden zudem alle Schiffe des Duganats nach Art der Dschunken KanThaiPans getakelt. Diese Umstellung erwies sich für die chronisch knappe Staatskasse gleichermaßen als finanzieller wie als symbolischer Gewinn: Die neue Takelage ist nicht nur praktischer und kostengünstiger, sondern erfüllt auch einen echten Lanitianer mit Stolz, da sie eine bewusste seemännische Abgrenzung von den verhassten Diatravern darstellt. Die staatliche Flotte besteht heute zu einem sehr großen Teil aus wendigen Karavellen sowie kleineren, schnellen Galeonen, die sich besonders gut für Patrouillen, Geleitdienste und den Kampf in den engen Gewässern der Lagune und des Inselarchipels eignen.

der Inhaber eines lanitianischen Kaperbriefes befugt, Piraten außerhalb der Hoheitsgewässer des Duganats aufzubringen, die daraus erzielten Erlöse innerhalb des Duganats gewinnbringend zu verwerten und sein Schiff im Neuen Arsenal Lanitias zu besonders günstigen Konditionen ausrüsten und instand halten zu lassen – Preisnachlässe von bis zu fünfzig Prozent sind dabei möglich. Der Erwerb eines Kaperbriefes schlägt einmalig mit 10.000 Goldstücke zu Buche; für jeweils weitere Jahre kann er gegen eine Gebühr von 5.000 Goldstücke verlängert werden. Selbstredend handelt der Inhaber eines solchen Briefes jenseits der Hoheitsgewässer des Duganats auf eigenes Risiko und muss damit rechnen, von fremden Mächten als gewöhnlicher „Seeräuber" aufgegriffen und entsprechend abgeurteilt zu werden.

Ausländische Kaufleute dürfen ihren Handel in der Stadt Lanitia nur unter bestimmten Einschränkungen ausüben. Sie unterstehen dabei der strengen Reglementierung durch die Senhoria und werden je nach Herkunft in abgeschlossenen Niederlassungen untergebracht, den sogenannten **Fondaci** (Pl.; Sg.: *Fondaco*). Ein Fondaco vereint Unterkünfte, Schreine, Handelskontore, Lagerhäuser, Tavernen, Lebensmittelläden, Badehäuser und Bäckereien in einem einzigen, abgeschlossenen Komplex und kann dabei die Ausdehnung mehrerer Straßenzüge oder sogar einer ganzen Stadtinsel erreichen. Innerhalb eines Fondacos gilt eine eigene Gerichtsbarkeit, welche Streitigkeiten und Angelegenheiten unter den Bewohnern nach heimischem Recht und den vertrauten Gebräuchen regelt. Zahlreiche Länder unterhalten derartige Niederlassungen in der Lagunenstadt, was Lanitias Rolle als internationaler Handelsplatz eindrucksvoll unterstreicht.

Das Banken- und Kreditwesen ist in Lanitia zwar weit verbreitet, erreicht jedoch bei Weitem nicht die Raffinesse, wie sie in anderen Metropolen der Küstenstaaten üblich ist. Im Vergleich etwa zu Diatrava gelten die Lanitianer zwar als gewitzte und erfahrene Geschäftsleute, doch fehlt ihnen der Ruf wahrer Finanzkünstler. Auf diesem Wege ist es Bankiers aus Diatrava gelungen, über indirekte Beteiligungen und verschlungene Konstruktionen im lanitianischen Kapitalsystem Fuß zu fassen und mittlerweile erhebliche Teile des Bank-, Kredit- und selbst des Fiskalwesens Lanitias zu kontrollieren. Über den diatravischen Einfluss hinaus wirkt jedoch eine weitere Macht im Hintergrund: das berüchtigte **Bankhaus Maduce** mit Stammsitz in Estoleo, dessen Einfluss sich über den gesamten Handelsraum des Meer der Fünf Winde und den Golf der Blauen Wellen erstreckt.

Einen bedeutenden wirtschaftlichen Faktor Lanitias bildet die Stadt selbst mit ihren Bildhauern, Malern, Musikern und Theaterleuten – und nicht zuletzt der *Caraljo*. Diese besonderen Festtage gelten als gesellschaftliches Ereignis von höchstem Rang und ziehen Scharen wohlhabender Reisender aus nahen wie fernen Ländern nach Lanitia. Dort tauchen sie in eine geheimnisvolle, von Masken und Ausgelassenheit geprägte Welt ein, in der sie für kurze Zeit den Zwängen des Alltags entfliehen und ihren verborgenen Gelüsten freien Lauf lassen können.

Kaltes Eisen

Die Obrigkeit, die *Senhoria*, kontrolliert streng den Handel mit *Kaltem Eisen,* einem Stoff von großer Macht und ebenso großer Gefahr. Kaltes Eisen vermag die Kräfte der Natur- und Feenwesen zu schwächen und wird daher nur in Ausnahmefällen zugelassen. Sein Einsatz dient nicht dem alltäglichen Schutz, sondern ist als letztes Mittel gegen bösartige oder außer Kontrolle geratene Naturgeister gedacht. Ein unbedachter oder missbräuchlicher Gebrauch könnte das empfindliche Gleichgewicht zwischen Menschen und *Ilantia* schwer stören. Dennoch floriert der illegale Handel. Schmuggler und Schwarzhändler bringen gefälschte oder verunreinigte Waren in Umlauf, und selbst einige Anhänger der *Fey Amangua* sollen ihre Finger im Spiel haben. Nicht selten endet der Glaube an einen schützenden Talisman tragisch, wenn sich dieser als wertlos erweist – oder schlimmer noch: als Beleidigung der Geister, gegen die er schützen sollte.

Lanitia hinter den Spiegeln

Wie alles seinen Anfang nahm

Noch bevor die Flüchtlinge aus Thalassa – aus denen später die Lanitianer hervorgingen – die Lagune erreichten, galt die Wasserlandschaft an der Mündung der Isada als verwunschener Ort. Sie war der Sitz der mächtigen Fey **Amangua**, deren Herz durch den dämonischen Krieg der Magier und seine verheerenden Zerstörungen schwarz und verbittert geworden war. In alten Sagen wird diese Fey auch als *Raina de laguna*, die Lagunenkönigin, bezeichnet; im Volksmund kennt man sie jedoch eher als *Maga Oscura* („die dunkle Zauberin") oder fürchtet sie gar unter dem Namen *La Oscura* („die Dunkle"). Mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln versuchte Amangua damals, die Neuankömmlinge aus der Lagune zu vertreiben. Doch ihr Widerstand blieb letztlich erfolglos: Die Gründung Lanitias konnte sie nicht verhindern, und sie sah sich gezwungen, sich vorerst in die Gefilde der *Anderswelt* zurückzuziehen. Gleichwohl hat Amangua seither immer wieder schädlichen Einfluss auf die Stadt genommen und ist aus ihrer Geschichte niemals ganz verschwunden.

Der Zorn auf die Menschen des aufstrebenden Lanitias wuchs in ihr mit jedem Jahrhundert, und so begann sie, zahlreiche Naturgeister um sich zu scharen und ihre Kräfte zu bündeln, mit dem erklärten Ziel, die Menschen aus der Lagune zu vertreiben oder gänzlich zu vernichten. Zu diesem Zweck erschuf Amangua in der *Anderswelt* über lange Zeit hinweg einen eigenen Zufluchtsort, ein Abbild eines dem Untergang geweihten Lanitias. Dieses sogenannte „verkehrte Lanitia" trägt den Namen **Ilantia** und ist ein von Menschen verlassener Ort. Wasser hat dort die Plätze und Gassen überflutet, tangbewachsene Häuser zerfallen und stürzen bröckelnd in sich zusammen. Das langsam versinkende

Ilantia wird von Amanguas Gefolgsgeistern bewohnt und stellt jenes düstere Zukunftsbild dar, das die Fey für das wahre Lanitia vorgesehen hat.

Als Schutz gegen die Einflüsterungen Amanguas, die die überschäumende Lebensfreude der Menschen kaum zu ertragen vermag, und gegen die von ihr ausgesandten bedrohlichen Geister aus der *Anderswelt* ersannen die Bürger Lanitia im Laufe der Zeit vielerlei Gegenmittel. Die bedeutendste und bis heute wirkungsmächtigste Tradition ist jedoch der laute, farbenprächtige *Caracholho*, den die Lanitianer liebevoll nur *Caraljo* nennen. Während dieses mehrere Tage währenden Freudenfestes verleihen die Lanitianer ihren düsteren Vorstellungen von den Wesen der *Anderswelt* ein freundlicheres, oft sogar lächerliches Antlitz aus Masken, Federn und kunstvollen Gewändern. Auf diese Weise stellen sie sich bewusst der Furcht und der Verbitterung entgegen, welche Amangua und ihre dunklen Abgesandten in die Herzen der Menschen tragen wollen. Der *Caraljo* gilt der finsteren Fey als die ihr verhassteste aller lanitianischen Traditionen. Wenn das Fest seinen Höhepunkt erreicht, öffnet Amangua aus Zorn die Übergänge nach *Ilantia*, um leichtsinnige Menschen zu verderben. Ihre Naturgeister mischen sich dann unter die Maskierten in Lanitia, stiften Verwirrung und säen Unfrieden. Unter ihnen befinden sich auch Geschöpfe aus uralten Tagen, deren Verachtung für die Menschheit so weit geht, dass sie unter dem Schutz von Masken und Verkleidungen zu wahrhaft schrecklichen Taten fähig sind.

Die erbarmungslose Herrschaft der dunklen Fey brachte ihr jedoch nicht nur Gefolgsleute ein, sondern ließ zugleich die Zahl ihrer Gegner unter den Naturgeistern der Lagune anwachsen. Ausgerechnet ihr eigener Feyenspross **Jaretto** erhob sich mit der Zeit zum Wortführer der Opposition gegen die Macht Amanguas. Jaretto ist ein lebensfroher Naturgeist, der häufige Streifzüge in die Welt der Menschen unternahm und in dessen Wesen der Keim der Bitterkeit niemals Wurzeln schlagen konnte. Immer öfter stellte er sich offen auf die Seite der Lanitianer und teilte ihre Sicht auf den Konflikt zwischen Menschen und Naturgeistern. Diese Auflehnung erzürnte seine Mutter und deren Anhänger zutiefst. Schließlich wurde Jaretto aus Amanguas ureigenem Machtbereich, *Ilantia*, in der *Anderswelt* verstoßen. Im wirklichen Lanitia, das ihm längst vertraut geworden war, fand er daraufhin vorübergehend eine neue Heimstatt. In jenen Tagen knüpfte Jaretto enge Beziehungen zu den Bewohnern der Stadt, die so weit gingen, dass er zahlreiche Liebschaften und Affären mit Bürgerinnen Lanitias unterhielt.

Von einigen der Wissenden unter den Bewohnern erfuhr Jaretto auch von einer Stadt an den *Gestaden der Träume*, erschaffen als glanzvolles Gegenbild der wirklichen Stadt: ein traumhaftes Lanitia hinter den Spiegeln, ein verklärter Sehnsuchtsort vieler Einwohner. Dort erscheint Lanitia so, wie es nach ihrem Empfinden sein sollte, aber niemals gewesen ist – eine helle Stadt ohne Verfall, mit verspiegelten Hallen, in denen zahllose Lichter funkeln. Für die Schlafenden und Tagträumer Lanitias ist dieser Ort die sagenumwobene Spiegelstadt **Aitinal**, wie sie von den Wissenden genannt wird, eine Besuchswelt, in der man im Schlaf Trost und Hoffnung finden kann. Schon von Kindesbeinen an werden die Kinder der Stadt mit Märchen und Erzählungen behutsam an diese Traumstadt herangeführt. In dieser Stadt, die Jarrettos lebensfrohem Wesen sowie seiner Liebe zu Kunst und Kultur der Lanitianer mehr entsprach als jeder andere Ort, errichtete er sich einen schillernden Palast als Zentrum seiner Macht. Von dort aus begann er, Freude und Zuversicht in die Herzen der Bewohner zu tragen. Es ist durchaus ihm und seinen zaubermächtigen Gefährten aus der *Anderswelt* zuzuschreiben, dass *Aitinal* zu einem dauerhaften, weniger flüchtigen Ort an den *Gestaden der Träume* wurde und dass sich dort die Vorstellungen der Träumer von „ihrem Lanitia“ mit den farbenprächtigen und magischen Schöpfungen der *Anderswelt* vermischten. Bis heute gilt Jaretto in *Aitinal* als strahlende Lichtgestalt, wird dort als Fürst verehrt und hält seit seiner Verbannung aus *Ilantia* einen eigenen Hof.

Da die Bewohner der *Anderswelt* nahezu alle Bereiche der *Spirituellen Gefilde* auch leibhaftig betreten können, erstreckt sich der Einfluss Amangua jedoch selbst auf das sogenannte „Lanitia der Spiegel“. In diese Traumstadt entsendet sie ihre Dienergeister, um Dornen des Unheils in die Träume der Besucher der Spiegelstadt Aitinal zu säen. Auf diese Weise vermag sie es, Melancholie und seelische Schwere in die Herzen mancher Lanitianer zu tragen. Jene, die auf diese Art an der Seele erkranken, sehen dem schleichenden Verfall ihrer Stadt tatenlos zu und suchen stattdessen nach freierer Luft auf dem Festland. So verlassen sie nicht selten Lanitia, die Stadt in der Lagune, und tragen ihrerseits zum fortschreitenden Rückgang ihrer Bevölkerung bei.

Von der Feyenkraft Amanguas und Jarettos

Sowohl die dunkle Fey Amangua als auch ihr Sohn Jaretto besitzen die Macht, die Entsprechungen weiter Teile des *Pantanal* mitsamt der gesamten Lagune in der *Anderswelt* sowie die Übergänge nach *Midgard* nach ihrem Willen zu formen. Amanguas Kraft allein reichte aus, um über die Jahrhunderte hinweg die Stadt *Ilantia* genau so zu gestalten, wie sie es begehrte. Ihr Sohn Jaretto verfügt in dieser Hinsicht über weniger Erfahrung und eine geringere Tiefe an Macht, stützt sich dafür jedoch auf seine zaubermächtigen Freunde und Gefährten unter den Naturgeistern, um Orte der *Anderswelt* rasch, wenn auch weniger dauerhaft, umzuformen. Besonders an den *Gestaden der Träume* kann Jaretto auf die Hilfe zahlreicher Traumfahrer zählen und dort in wenigen Wochen oder Monaten Luftschlösser und Paläste nahezu aus dem Nichts erschaffen, die mit der Zeit an Beständigkeit gewinnen. Wo jedoch der verderbte Same Amanguas in *Aitinal* oder *Ilantia* Wurzeln schlägt, breitet sich die Düsternis aus und wächst langsam, aber unaufhaltsam weiter.

Der lebensfrohe, zugleich jedoch launische Jaretto verfolgt sehr wohl seine eigenen Ziele. Er bemüht sich, das „Lanitia der Spiegel“ vor den Angriffen Amangua zu bewahren, indem er selbst Einfluss auf die Träume der Lanitianer nimmt – allerdings in wohltuender, stärkender Weise, um ihnen Mut und innere

Kraft im Widerstand gegen Amangua zu verleihen. Gleichwohl ist Jaretto keineswegs lediglich ein gütiger oder selbstloser Beschützer. Vielmehr strebt er danach, die Spiegelstadt als sein eigenes Refugium zu sichern und sie zu seinem alleinigen Machtbereich zu machen, über den er uneingeschränkt zu herrschen gedenkt.

Zwischen die Frontlinien dieses Ringens zwischen Mutter und Sohn, zwischen Hoffnung und Finsternis, ziehen die mächtigen Naturgeister immer wieder auch einzelne Menschen hinein. Sie tun dies, indem sie ihnen unvermittelt Zugänge zwischen Lanitia, *Ilantia* und *Aitinal* eröffnen. Häufig sind es gerade diese widerwilligen Helfer, die – ohne es zu wollen oder zu begreifen – der einen oder der anderen Seite einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Doch nicht nur Menschen geraten in diesen Sog: Auch die Naturgeister selbst sind stets der Gefahr ausgesetzt, dem Einfluss der jeweils gegnerischen Macht zu erliegen. Verweilen sie zu lange im Wirkungsbereich der antagonistischen Fraktion, kann es geschehen, dass sie ihre Loyalität verlieren und schließlich die Seiten wechseln.

Durch das über Jahrhunderte währende Wirken der beiden widerstreitenden Mächte auf Lanitia, *Ilantia* und *Aitinal* sind zahlreiche Verbindungen zwischen diesen drei Orten entstanden. Diese Übergänge bewirken, dass Einflüsse von jenseits der Schwellen – insbesondere zwischen *Ilantia* und *Aitinal* – hinübergreifen und die Städte sich stellenweise stark gegenseitig durchdringen. So ist es mitunter äußerst schwierig, jederzeit verlässlich zu erkennen, ob man sich gerade in *Aitinal* oder in *Ilantia* aufhält – oder ob man womöglich unbemerkt bereits wieder nach Lanitia zurückgekehrt ist.

Auch Alessina, die gelehrte Kartographin, schildert in ihrem Tagebuch eine Begebenheit, die eindrücklich auf die Nähe Lanitia zu den *Spirituellen Gefilden* hinweist:

„Ich betrat den kleinen Laden in Codon mit der festen Absicht, einen neuen Handspiegel zu erwerben, denn meiner war am Morgen in zahlreiche Splitter zersprungen – nur Nothuns weiß, weshalb. Das Geschäft quoll über vor allerlei Kram und war bis unter die Decke mit Spiegeln der unterschiedlichsten Formen und Größen angefüllt. Während ich mich umsah, fiel mein Blick auf ein besonderes Kleinod: einen Kristall, geschliffen in der Gestalt einer Taube, der unter einem Tuch hervorlugte, mit dem der übrige Spiegel verhängt war. Als ich den Stoff anhob – oh Graus, Alpanu sei meine Zeugin –, blickte mir aus dem Spiegel etwas Hässliches und Abscheuliches entgegen. Vergeblich suchte ich nach dem Abbild, das ich erwartet hatte; mit mir hatte das, was ich sah, keinerlei Ähnlichkeit, und es war alles andere als prächtig oder schön.

Ich muss wohl einen Laut des Entsetzens ausgestoßen haben, denn der Ladenbesitzer beeilte sich, mich zu beschwichtigen, redete eindringlich auf mich ein und mahnte, man dürfe nicht alles für bare Münze nehmen, was sich in diesem Spiegel offenbare. Das Stück sei nicht ohne Grund verhangen gewesen, erklärte er weiter, um die Besucher vor schädlichen Blicken in das elende Ilantia zu bewahren, einem Ort, von dem man sich besser fernhalte. Als er den Spiegel erneut mit dem Tuch bedeckte und ich noch einmal einen Blick auf die kunstvoll gearbeitete Taube werfen wollte, hatte sich diese verwandelt: An ihrer Stelle zeigte sich nun das fein ausgearbeitete Abbild eines Fischweibs. Dieser vermaledeite Ort ist verhext – und Alpanu stehe mir bei!“

Im Laufe der Geschichte Lanitias haben sich in den Weiten der *Spirituellen Gefilde* zwei besondere Refugien herausgebildet, die unauflöslich mit der Lagunenstadt verflochten sind. Das eine ist *Ilantia*, die düstere Anderswelt der Lagune, die wie ein verzerrtes Zukunftsbild des im Niedergang begriffenen Lanitias wirkt und von böswilligen Naturgeistern beherrscht wird, die Amanguas Gefolge angehören.

In **Ilantia** bevölkern zahlreiche vogelartige Kreaturen mit Marabu- oder Reiherschnäbeln, stelzenhaften Beinen und grotesken Körperformen die versunkenen Plätze und Gassen, ebenso wie Wassergeister, darunter Nereiden und Luàrachmänner, die die dunklen Spiegel der Lagune durchstreifen. Das andere Refugium ist *Aitinal*, die glänzende Spiegelstadt in den Traumgestaden, die aus den Wünschen und Imaginationen der träumenden Bewohner hervorgegangen sein soll, zugleich aber durch die Einmischung und eigenen Schöpfungen des Feenfürsten Jaretto zahlreiche fantastische Elemente der *Anderswelt* enthält.

Aitinal gleicht auf den ersten Blick einem idealisierten, märchenhaften Lanitia, wie es in Geschichten und Legenden besungen wird, ist jedoch keineswegs nur eine perfekte Kopie der Stadt im Diesseits, sondern weicht in zahllosen Details von ihr ab. Viele Wesen, Bauwerke und Objekte dieser Spiegelstadt sind so flüchtig wie ein Traum selbst und bestehen oft nur für kurze Zeit, während einzelne Stadtteile aus den Albträumen ihrer Bewohner hervorgegangen sind, etwa aus den Ängsten und Demütigungen der Bati, andere hingegen durch übersteigerte Perfektion, Eitelkeit und Selbstverblendung geprägt wurden. Wieder andere Neuntel tragen deutlich Jarettos Handschrift und enthalten Formen, Farben und Strukturen, die dem träumenden Lanitianer fremd und bisweilen befremdlich erscheinen.

Beide „Schwesternstädte“ liegen dabei nur einen Augenaufschlag in spiritueller Richtung von Lanitia entfernt, wie es der Gelehrte Kerimon Casonubal (vgl. *Die Magie der Sphären,* S. 7 f.) in seinen berühmten Vorlesungen beschrieb, sodass ein Übergang in die *Spirituellen Gefilde* bisweilen ebenso beiläufig wie unbemerkt geschieht.

Wege in die Anderswelt

In der Lagunenstadt sind verschiedene Wege bekannt, um die Grenze zur *Anderswelt* zu überschreiten. Ein einheitliches Wissen darüber existiert jedoch nicht; stattdessen beruhen die Kenntnisse auf mündlichen Überlieferungen, die sich je nach Ort unterscheiden können. Die folgenden vier Methoden gelten in der Lagunenstadt als die bekanntesten und am leichtesten zugänglichen:

- Mächtige **Naturgeister** und ähnliche Wesen der *Anderswelt* verfügen über die Fähigkeit, Übergänge in ihre eigene Sphäre zu eröffnen. Allerdings ist es äußerst schwierig, ein derart einflussreiches Wesen dazu zu bewegen, einem Sterblichen diesen Zugang zu gewähren.
- Feenzauberer und Dryaden sind ebenfalls in der Lage, Tore zur *Anderswelt* zu öffnen und Reisenden den Weg zu weisen. Hat man sich ihr Wohlwollen erst einmal verdient, können sie ihre Gunst in Form eines besonderen **Talismans** verleihen. Ein solcher Gegenstand wirkt ausschließlich für die beschenkte Person und nur für begrenzte Zeit. Seine Kraft schwindet nach etwa einem Monat, ermöglicht dem Träger in dieser Zeit jedoch zweimal das Überschreiten der Grenze – einmal hin und einmal zurück. Die Gestalt dieser Talismane variiert je nach Herkunft. Ein Geschenk eines Feenzauberers kann etwa wie ein kleiner, grün schimmernder Edelstein erscheinen, dessen Leuchten mit der Zeit verblasst. Der Talisman einer Dryade hingegen zeigt sich meist als zarter, grüner Zweig ihres Baumes, dessen Blätter erst nach seiner Nutzung welken.
- In der Lagunenstadt und der umliegenden Region ist zudem der Glaube an die Kraft des **Haselzweigs** weit verbreitet. Man nimmt an, es genüge, einen Wunsch zu äußern, während man einen solchen Zweig im Haar trägt, damit er in Erfüllung geht. Tatsächlich besitzt jedoch nur ein Zweig von einem Haselstrauch, der in der Nähe eines Dryadenbaums wächst, eine besondere Wirkung: Er kann seinem Träger den Zugang zur *Anderswelt* eröffnen, sofern dieser es wünscht. Der verbreitete Volksglaube entstand vermutlich daraus, dass Naturgeister in früheren Zeiten gelegentlich bereit waren, den Menschen einzelne Wünsche zu erfüllen.

Reisen in der Anderswelt

Beim Übergang wird dem Wanderer für einen kurzen Moment schwarz vor Augen; kurz darauf kehrt die Wahrnehmung zurück – doch die Wirklichkeit hat sich gewandelt, fremd und schwer greifbar. Die Luft ist durchzogen von unzähligen Düften, und die **Farben der Natur** erscheinen intensiver, während alles Künstliche verblasst, fast durchsichtig wirkt. Bei näherem Hinsehen scheint alles lebendiger zu sein; selbst die Rinde der Bäume hebt und senkt sich, als würde sie schwer atmen, und überall flackern und tanzen schimmernde, geheimnisvolle Lichter in Grün, Blau und Violett. Die Atmosphäre der *Anderswelt* überfordert die menschlichen Sinne und entzieht sich jeder Form von Kartierung. Selbst geübte Reisende verlieren hier ihren Orientierungssinn, ebenso wie ihr Gefühl für Entfernung und Zeit. Zwar liegt diese Welt über der stofflichen, doch sie ist nicht mit ihr identisch. Orte, die in der materiellen Welt unsichtbar bleiben, treten hier hervor – blühende Dornenhecken, wispernde Baumgruppen mit sich windenden, greifenden Ästen oder gewaltige Pilzwälder von der Höhe eines Menschen. Auch die Entfernungen entsprechen nicht denen der realen Welt. Manche Weltenwanderer berichten, sie seien nur eine Stunde unterwegs gewesen, doch bei ihrer Rückkehr fanden sie sich mehr als eine Tagesreise von ihrem Ausgangspunkt entfernt wieder. Die *Anderswelt* ist zudem ein gefährlicher und trügerischer Ort, in dem sich ein Mensch leicht verlieren kann. Das menschliche Wesen ist nicht für die Magie dieser *Spirituellen Gefilde* geschaffen; verweilt ein Wanderer zu lange dort, beginnt er sich langsam und kaum merklich zu verändern. Die Magie dringt schleichend in sein Bewusstsein ein und lässt seine Erinnerungen verblassen, wobei jeder unterschiedlich widerstandsfähig gegenüber diesem Einfluss ist. Doch selbst die Willensstärksten bleiben nicht verschont – es ist nur eine Frage der Zeit. Jene, deren Erinnerungen verblasst sind, dehnen ihre Wanderungen immer weiter aus, bis sie schließlich die Grenze zwischen materieller und immaterieller Welt vollständig hinter sich lassen und für immer aus der Welt der Menschen verschwinden.

Bewohner der Anderswelt

Die *Anderswelt Ilantias* ist Heimat einer kaum fassbaren Vielfalt an Wesen. Einige von ihnen existieren ausschließlich in den Geisterwelten, während andere sowohl in der stofflichen Welt als auch in der *Anderswelt* leben und nach Belieben zwischen beiden Sphären wechseln. Auch ihre Lebenszyklen unterscheiden sich in nahezu unendlicher Weise. Viele der magischen Geschöpfe des Stillen Volkes ähneln in ihrer Existenz den Menschen und Tieren: Sie haben Eltern, werden geboren und sterben. Andere hingegen entstehen aus einzigartigen Augenblicken oder manifestieren sich an besonderen Orten; sie kennen weder Alter noch Krankheit. Manche schließen sich zu Völkern oder Gemeinschaften zusammen, während andere als Einzelgänger existieren und vergehen. Darüber hinaus gibt es Naturgeister, die sprießen oder schlüpfen – Wesen, die untrennbar mit den Zyklen der Natur verbunden sind und gemeinsam mit ihr entstehen und vergehen. Besonders mächtige Geister entspringen der gebündelten Lebenskraft einer gesamten Art; sie werden als Totemgeister oder Pflanzenbogs bezeichnet.

Die Heimstätten der Naturgeister sind ebenso vielfältig wie die Wesen selbst. Die meisten von ihnen existieren nicht ausschließlich in der *Anderswelt*, sondern zugleich in der stofflichen Welt und beanspruchen daher auch dort ihren eigenen Raum innerhalb des Reiches der Menschen. Den Bewohnern Lanitias sind neben kleineren Wohnstätten – wie den Kanalläufen der Nixen oder den Baumheimen der Dryaden, um nur einige Beispiele zu nennen. Viele dieser Behausungen erstrecken sich gleichzeitig über die materielle und die immaterielle Ebene und sind für Menschen nur selten unmittelbar als solche zu erkennen. So kann ein unscheinbarer Felsen in Wahrheit das Heim einer ganzen Gemeinschaft von Naturgeistern sein und sich in der *Anderswelt* als prächtiger Palast offenbaren. Ebenso mag sich der Stamm eines alten Baumes dort als gewaltiger Turm mit zahlreichen Räumen und Kammern darstellen.

Obwohl Naturgeister ihren Platz in der materiellen Welt beanspruchen, zeigen sich die meisten von ihnen wenig besitz-

Leben zwischen den Welten

Ilantia und Aitinal im täglichen Leben

Für die Bewohner Lanitias sind *Ilantia* und *Aitinal* Bestandteile des alltäglichen Lebens. Geschichten, Erzählungen und Sagen werden ihnen von Kindheit an erzählt, und die von ihren Eltern und Großeltern gemachten Erfahrungen werden weitergegeben. So ist es verständlich, dass die Bewohner Lanitias – meist – über ein angeborenes Empfinden für das **Übernatürliche** (*Sechster Sinn+6*), ein **Gespür** für gefährliche Orte (*Gassenwissen+8)* und einen gesunden **Menschenverstand** (*Menschenkenntnis+8*) verfügen. Weiterhin bestehen **Möglichkeiten** (*z. B. Culsus Wahrwerdungen, Kaltes Eisen, Statuen des Dius Valiande*) und **Organisationen** (z. B. *Covendo Mageo, Dius Valiande, Dunkelwacht)*, welche die Gefahr *Ilantias* einschränken. Schließlich gibt es noch die Traumstadt *Aitinal,* wo ihre Besucher sich an der Pracht und Schönheit geistig erbauen und so innerlich gestärkt in den Alltag zurückkehren können.

Culsus Wahrwerdungen

Lanitia ist eine Stadt der Masken, der Intrigen und der erzählten Wahrheiten, deren verborgenes Spiegelbild in der düsteren Feenstadt *Ilantia* liegt. Diese Spiegelstadt ist kein Reich des Todes, sondern eines der Verzerrung, in dem Schuld folgenlos bleibt und Enden systematisch verweigert werden. Ein solcher Zustand stellt eine Grenzverletzung dar, die die Ordnung der Totengöttin *Culsu* nicht dulden kann. Dennoch greift *Culsu* nicht offen ein, da Gewalt, göttliche Zeichen oder eindeutige Offenbarung das *Feenreich* nur stärken und seine Verzerrung vertiefen würden. Stattdessen wirkt sie auf leisere Weise durch Erinnerung, Endgültigkeit und unumkehrbare Konsequenz.

Unter den Eingeweihten der lanitianischen Niederlassung des *Covendo Mageo* werden diese Vorgänge mit den Legenden der *Wahrleserei* und der *Wortwirkerei* erklärt. Die *Wahrleserei* gründet auf der Vorstellung, dass alles Geschaffene bereits niedergeschrieben ist: die Welt und die Menschen, ihre Schicksale ebenso wie die Stille zwischen den Dingen. Ein *Wahrleser* erschafft nichts aus eigener Macht, sondern liest und deutet, erkennt verborgene Absichten, unausgesprochene Vermächtnisse der Toten und das zukünftige Echo einer Handlung. Als Schwesterkunst gilt die *Wortwirkerei*, das schöpferische und zugleich gefährliche Wort, das Gedanken unter den richtigen Umständen in Wirklichkeit überführen kann. Beide Künste erklären die Gelehrten durch das Konzept einer *nicht-linearen Zeit*, in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zugleich bestehen und ineinander greifen. Wesen, die sich dieser Ordnung entziehen, vermögen zwischen diesen Zeiten zu wandeln, eine Fähigkeit, die man einst allein den Göttern zuschrieb.

In Lanitia nimmt *Culsu* immer wieder eine neue körperliche Form an, um die Grenze zwischen Ordnung und Verzerrung zu wahren. Der *Traumkörper* der Göttin ist niemals dauerhaft, sondern sucht sich stets von Neuem einen geeigneten Träger. In der gegenwärtigen Epoche ist es *Usòla*, eine gesellschaftlich Gestorbene, die alles verloren hat und deshalb nichts mehr verzerren muss. Ihre Geschichten verändern die Welt nicht willentlich, sondern machen verborgene Wahrheiten wirksam. Jede von ihr erzählte Geschichte schließt Schuld, lässt Masken fallen und entzieht *Ilantia* ein Stück seiner Macht.

ergreifend. Dennoch reagieren sie empfindlich auf Respektlosigkeit. Besonders die Dunkle Fey Amangua, die mitunter große Teile der Lagunen oder gar das gesamte Gebiet Lanitias für sich beansprucht, ist schnell erzürnt und sollte nicht leichtfertig gereizt werden.

Aufenthalt in die Anderswelt

Die *Anderswelt* lässt sich nur durch das Zutun bestimmter ihrer Bewohner oder über seltene, feste **Übergänge** betreten, oft unterstützt durch schamanische oder druidische Zauber. Mitunter ist es sogar notwendig, mehrere dieser Voraussetzungen gleichzeitig zu erfüllen. So könnte ein Zauberer mithilfe einer *Seelenreise* theoretisch dorthin gelangen – vorausgesetzt, er wüsste überhaupt, wohin er sich wenden muss oder wo dieser Ort zu finden ist. Dafür benötigt er meist die Hilfe besonderer magischer Artefakte oder Führer aus der jenseitigen Sphäre, etwa Naturgeister oder göttliche Boten, die ihm den Weg weisen. Zauber wie *Reisen zu den Sphären* oder das Durchschreiten magischer Tore beziehungsweise Weltentore (vgl. *Das Arkanum – Ergänzungen*) führen hingegen nicht in die *Anderswelt*, da diese ein Teil *Midgards* selbst ist.

Für Besucher wirkt die *Anderswelt* ebenso real wie die materielle Welt; die eigene Körperlichkeit wird als vollkommen wirklich wahrgenommen und hat – unabhängig von der Art der Reise – tatsächliche Auswirkungen. Wer mit seinem **physischen Körper** in die *Spirituellen Gefilde* gelangt, etwa über einen Übergang wie in der Lagunenstadt Lanitia oder durch Zauber wie *Geisterlauf*, unterliegt dort denselben körperlichen Gesetzen wie auf *Midgard*. Er besitzt Lebenspunkte und kann verwundet oder **getötet** werden. Anders verhält es sich bei einer Reise in Form einer Seelenprojektion, etwa im Traum oder durch eine geführte **Seelenreise**: In diesem Fall verfügt der Reisende lediglich über einen Projektionskörper, während sein eigentliches Lebenszentrum weiterhin in der materiellen Welt verbleibt.

Dies entspricht der Art, wie auch höhere Dämonen oder Elementarwesen *Midgard* betreten (vgl. *Das Arkanum*, S. 31). Ein solcher Projektionskörper weist zwar dieselben Eigenschaften, Bedürfnisse und Verwundbarkeiten wie ein echter Körper auf, besitzt jedoch **keine Lebenspunkte**. Sinken seine Ausdauerpunkte auf null, ist der Reisende nicht länger in der Lage, die Projektion aufrechtzuerhalten, und kehrt erschöpft in seinen wirklichen Körper zurück. Für den Verlauf von Abenteuern kann zudem von Bedeutung sein, dass die **Zeit** in der *Anderswelt* nicht immer im gleichen Maß vergeht wie in der materiellen Welt. Mitunter schreitet sie dort schneller voran, ein anderes Mal jedoch deutlich langsamer. Im Falle *Ilantias* vergeht die Zeit hier wie in ihrer Spiegelstadt *Lanitia*.

Gegenstände in der Anderswelt

Bei körperlichen Reisen sind Abenteurer in der Lage, ihre Ausrüstung mit in die *Anderswelt* zu nehmen – mit Ausnahme von Gegenständen aus **Kaltem Eisen**. Kleidung und alltägliche Gegenstände aus der Welt der Sterblichen erscheinen dort jedoch minderwertig und wirken beinahe schäbig. Vor allem leidet ihre Funktionalität: Der **Schutz durch Rüstungen** sowie der von Waffen verursachte **Schaden** (noch vor der Anrechnung persönlicher Boni) halbieren sich, wobei stets zugunsten des Trägers aufgerundet wird. **Magische** Ausrüstung ist von diesen Einschränkungen nicht betroffen. Gegenstände, die Abenteurer in der *Anderswelt* entdecken, können sie dort ohne Weiteres verwenden. Es ist ihnen zudem möglich, solche Dinge bei ihrer Rückkehr in die materielle Welt mitzunehmen – doch was letztlich aus ihnen wird, hängt von den jeweiligen Umständen ab und liegt im Ermessen der Spielleitung. So können etwa Goldmünzen, die ein Naturgeist großzügig verschenkt hat, sich in schlichtes Herbstlaub verwandeln, während ein Knochenamulett, das vor bösartigen Geistern schützt, seine Wirkung auch in der Welt der Sterblichen beibehalten kann.

Magie, Fertigkeiten und Sinne in der Anderswelt

Die magische Natur sowie die wandelbare Beschaffenheit der *Anderswelt* und ihrer Bewohner führen dazu, dass manche Zauber dort gar nicht oder nur eingeschränkt wirken, während andere dem Anwender deutlich leichter fallen. Besonders betroffen sind Wahrsagefertigkeiten, zahlreiche Erkenntniszauber und einige verwandte Fähigkeiten, ebenso wie der Einsatz bestimmter magischer Hilfsmittel – etwa Kristallkugeln. Der Gebrauch solcher Kräfte führt in der *Anderswelt* entweder zu keinen Ergebnissen oder zu merkwürdigen, kaum deutbaren Erscheinungen.

Die Anwendung von **Dweomer** hingegen ist in der gesamten *Anderswelt* erleichtert: Jeder entsprechende Zauber kostet den Anwender **einen Ausdauerpunkt** weniger als üblich, jedoch mindestens einen Punkt. Gleiches gilt für die Wundertaten von Schamanen und Tiermeistern innerhalb ihrer jeweiligen Geisterwelten. **Kraftlinien** existieren in der *Anderswelt* nicht, da sie vollständig von der allgegenwärtigen Magie der Lebenskraft durchdrungen ist. Dennoch finden sich vereinzelt Orte, die den großen Linienkreuzungen *Midgards* entsprechen, an denen sich diese Lebenskraft stärker bündelt. Nur an solchen Punkten profitieren Druiden (vgl. *Das Arkanum*, S. 47 f) und Weise (vgl. *Das Mysterium*, S. 25) von denselben Vorteilen wie an Linienkreuzungen der materiellen Welt. Zauber wie *Liniensicht* oder *Linienlesen* offenbaren daher lediglich einen feinen blaugrünen Schleier, der sich über das gesamte Land legt, durchzogen von wenigen intensiver leuchtenden Knoten – den Entsprechungen bedeutender Linienkreuzungen *Midgards*. Magie hingegen, die unmittelbar auf das Vorhandensein von Kraftlinien angewiesen ist, wie etwa *Linienwanderung*, bleibt in der *Anderswelt* vollständig wirkungslos.

Geisterlauf

Der Zauber *Geisterlauf* entzieht ausschließlich beseelten Wesen ihre stoffliche Form und versetzt sie in die Geisterwelt. Abenteurer, die tierische Begleiter oder Vertraute mit sich führen, müssen daher Vorsicht walten lassen: Wesen mit einer geringeren Intelligenz als t90 besitzen keine ausreichend ausgeprägte Seele und können folglich nicht durch diesen Zauber in die Geisterwelt mitgenommen werden. Der Zauber lässt sich auch innerhalb der *Anderswelt* einsetzen. In diesem Fall versetzt er den Zaubernden sowie seine Gefährten unmittelbar in die entsprechende Geisterwelt der jeweiligen Zaubervariante – unabhängig davon, an welchem Ort der *Anderswelt* die Reise begonnen wurde. Naturgeister und Naturhexer nutzen *Geisterlauf*, um selbst in die Geisterwelten zu gelangen. Dabei würden sie niemals ungefragt andere Wesen mit sich führen. Nur in seltenen Ausnahmefällen könnten sie versuchen, im Vorfeld die Zustimmung des am Zielort herrschenden Totemgeistes einzuholen – etwa dann, wenn ein gewichtiger Grund besteht, Begleiter auf diese Reise mitzunehmen.

Veränderte Zauberwirkungen

(vgl. *Moravod – Tor zur Anderswelt*, S.72 - 74)

Blendwerk: automatischer WW:Resistenz erlaubt.

Dinge wiederfinden: keine klare Anzeige

Drittes Auge: wirkt normal, aber üblicherweise gibt es keine Elementare und Dämonen in der *Anderswelt*.

Erkennen der Aura: –4 auf EW: Zaubern, und es gibt nur dann eine klare Anzeige, wenn sich innerhalb der Reichweite außer dem Zauberer selbst nur ein Wesen, Ort oder Gegenstand mit einer Aura befindet.

Erkennen von Leben: Der Zauberer bekommt heftige Kopfschmerzen (wie der Zauber *Schmerzen* mit 1W6 min Wirkungsdauer), aber keine klare Anzeige.

Erkennen von Zauberei: Der Zauberer erleidet einen Hitzschlag (2W6 AP & 1W6 min Ohnmacht), weil seine gesamte Umgebung magisch ist.

Erkennen von Besessenheit: –4 auf den EW:Zaubern, und es gibt nur dann eine klare Anzeige, wenn sich innerhalb der Reichweite außer dem Zauberer selbst nur ein Wesen oder Gegenstand mit einer höheren Seele befindet.

Erscheinungen: automatischer WW:Resistenz erlaubt.

Freundesauge: Es kann geschehen, dass beliebige andere Wesen auf die geistige Verbindung aufmerksam werden und sie mitbenutzen; der Zauberer merkt das, wenn ihm ein EW– 4:Resistenz gegen Geistesmagie gelingt.

Geisterhorn: die Kristallpyramide trübt sich sofort in ständig wechselnder Stärke, und die Neugier aller menschlich intelligenten Geisterwesen und Naturgeister in der Reichweite wird geweckt.

Juwelenauge/Seidenauge: Das Juwel zeigt nur Schlieren oder etwas, das der Zauberer zu sehen wünscht oder fürchtet (was nicht unbedingt begründet sein muss).

Lauschen: –4 auf EW:Zaubern, aber für die Wirkungsdauer entsteht tatsächlich ein Loch von etwa 30 cm Durchmesser in dem Hindernis.

Leuchtspur:* –4 auf den EW:Zaubern.

Liniensicht/Linienlesen: Da es keine Kraftlinien in der *Anderswelt* gibt, werden nur die besonderen Kraftknoten angezeigt.

Person wiederfinden: es wird mit 1W6 gewürfelt; bei 1-2 gibt es keine klare Anzeige, bei 5-6 wird der Fokus des Zaubers auf eine mächtige Wesenheit in derselben Region (Grad 6 oder höher) gelenkt, und nur bei 3-4 wirkt der Spruch wie beabsichtigt.

Rauchbild:* –4 auf den EW:Zaubern.

Seelenkompass: wie bei Person wiederfinden.

Sehen von Verborgenem: wie bei Lauschen.

Vision: Der Zauberer hat während der Vision entweder willkürliche Erlebnisse, die nichts mit seiner Frage zu tun zu haben brauchen, oder er erlebt etwas, das er sich wünscht bzw. fürchtet.

Wahrsehen/Klarlicht: –4 auf EW:Zaubern, und es gibt nur dann eine klare Anzeige, wenn sich innerhalb der Reichweite außer dem Zauberer selbst nur ein Wesen oder Gegenstand befindet, auf das bzw. den der Zauber reagieren kann.

Warnung: –4 auf EW:Zaubern, und der Zauber gibt nur dann eine klare Anzeige, wenn sich innerhalb der Reichweite nur ein Wesen menschlicher Intelligenz außer dem Zauberer selbst aufhält.

Zauberauge: Das Auge kann nicht durch Wände fliegen und ist für jeden in den *Spirituellen Gefilden* sichtbar, greifbar und angreifbar. Wird es zerstört, erblindet der Zauberer für 1W6 Tage, was aber mit *Allheilung* vorzeitig geheilt werden kann).

Zauberwirklichkeit: automatischer WW:Resistenz erlaubt.

*: vgl. *Das Arkanum - Ergänzungen*

Für **magisches Gerät** und **Hilfsmittel**, deren Wirkung einem oder mehreren der genannten Zauber entspricht – etwa einer Kristallkugel – gelten die gleichen Einschränkungen und Besonderheiten wie für die entsprechenden Sprüche selbst. Thaumagramme, Zauberlieder und Zaubersalze hingegen entfalten ihre Wirkung in der *Anderswelt* unverändert. Magie, die in der materiellen Welt lediglich Illusionen erzeugt, erschafft in der *Anderswelt* tatsächliche Wirklichkeit statt bloßer Täuschung. Dennoch wird diese erschaffene Realität nicht zwangsläufig von allen gleichermaßen wahrgenommen, da sie oft nicht den Erwartungen der Betroffenen entspricht. Für andere wird sie daher nur dann wirklich, wenn ihr WW:Resistenz misslingt.

Selbst bei mächtigen Zaubern wie *Erscheinungen* oder *Zauberwirklichkeit* ist ein automatischer WW:Resistenz zulässig, da es selbst für erfahrene Zauberkundige schwierig ist, die unstete Natur der *Anderswelt* gezielt zu formen. Illusionen, die für jemanden real geworden sind, bleiben es für ihn auch dann, wenn Ereignisse eintreten, die für andere – deren Widerstandswurf gelungen ist – unmöglich erscheinen. So kann jemand, der in der *Anderswelt* ein illusorisches Loch wahrnimmt, tatsächlich hineinstürzen, während es für seine Gefährten so aussieht, als würde er im festen Boden versinken. Illusionsmagie wirkt zudem auch auf ihren Urheber zurück. Der Zaubernde muss selbst einen WW:Resistenz gegen seinen eigenen EW:Zaubern ablegen, um festzustellen, ob seine eigene Illusion für ihn zur Wirklichkeit wird. Wer sich etwa mittels *Macht über die Sinne* das Erscheinungsbild eines Bären verleiht, kann in seinem eigenen Erleben tatsächlich zu diesem Tier werden. Sämtliche realitätsverändernden Effekte von Illusionszaubern verlieren jedoch ihre Wirkung, sobald die Betroffenen die *Anderswelt* verlassen und in die materielle Welt zurückkehren.

Veränderte Fertigkeiten & Sinneseindrücke

(vgl. *Moravod – Tor zur Anderswelt*, S.74-755)

Einige Fertigkeiten lassen sich in der *Anderswelt* nur eingeschränkt oder gar nicht einsetzen:

Naturkunde: Orientierung am Sternenhimmel, der teilweise völlig anders aussieht, und Vorhersagen des unkalkulierbaren Wetters sind nicht möglich.

Richtungssinn: –6 auf den EW.

Spurensuche: –4 auf den EW beim Verfolgen.

Wahrsagefertigkeiten: Erbringen kein Ergebnis. Ein positiver Effekt ist hingegen die Tatsache, dass Menschen und Angehörige

anderer intelligenter Völker, die sich in der *Anderswelt* aufhalten, sich verstehen können, als ob sie in ihrer Muttersprache miteinander sprächen. Dasselbe gilt auch für andere Wesen, die durch die Magie ihrer Umgebung sprechen können, seien es Tiere oder Naturgeister.

Die allerorten stärkere Wirkung der Lebenskraft führt dazu, dass in der *Anderswelt* alle Sinneseindrücke intensiver sind. Regeltechnisch bedeutet das, dass auf alle Erfolgswürfe für die Sinne, einschließlich des Sechsten Sinnes, +2 angewandt werden. Das hat zwar durchaus seine Vorteile, aber die Flut verstärkter Reize kann auf Dauer bei Besuchern, die so etwas nicht gewohnt sind, zu Beeinträchtigungen durch Überbeanspruchung führen. Am Ende jedes Tages in der *Anderswelt* würfelt jeder menschlich intelligente Besucher einen **PW:Willenskraft**, bei dessen Misslingen er den ganzen nächsten Tag lang an leichten Nebenwirkungen leidet. Die Spielleitung würfelt mit 1W6 oder wählt passend zu den Erlebnissen der Figur den betroffenen Sinn aus nachstehender Liste aus. Erfolgswürfe für den jeweils betroffenen Sinn erhalten einen Abzug von **–2** (anstelle des Zuschlags von +2).

1 Hören: leichte Schwindelgefühle

2 Riechen: leichte Übelkeit

3 Sehen: Flimmern vor den Augen

4 Schmecken: bitterer oder eklig süßer Nachgeschmack

5 Nachtsicht: partielle Nachtblindheit

*6 Sechster Sinn: s*chwaches Gefühl einer Bedrohung

Von einzelnen, besonders intensiven Sinneseindrücken, kann ein Besucher auch mehr oder weniger stark überwältigt werden: Wird beim Erfolgswurf für einen Sinn ein kritischer Erfolg erzielt, ist die Spielerfigur von den Eindrücken derart überwältigt, dass der betroffene Sinn für 1W6 Stunden völlig ausfällt. Tiere oder tierisch intelligente Lebewesen sind von den Nachteilen zu intensiver Sinneseindrücke nicht betroffen.

Gestade der Träume & Traumfahren

Die Gestade der Träume sind Regionen der *Spirituellen Gefilde*, jener übersinnlichen Welt jenseits von *Midgard*. Die träumenden Bewohner *Midgards* erschaffen sie jede Nacht neu und ihre träumenden Seelen reisen in die flüchtigen Landschaften ihrer Wünsche und Phantasie als Projektionen ihrer Körper. Dort haben sie keine Lebenspunkte und besitzen nur ihre Ausdauerpunkte. Abwehr und Rüstungsschutz spielen dennoch eine Rolle in Traumkämpfen, da sie darüber entscheiden, wann ein Kämpfer aufwacht (s. *Regeln für Traumfahrer*). Sinken die Ausdauerpunkte einer träumenden Seele auf 0, werden Astralleib und Seele in den schlafenden Körper zurückgerissen.

Normalerweise haben Träumer keine Kontrolle über das, was sie im Traum erleben. Mit der Fähigkeit **Traumfahren** können die Seelen träumender Wesen sich ihres Träumens bewusst werden und so Einfluss auf ihre Erfahrungen in den Traumregionen nehmen. Nur wenige Bewohner *Midgards* sind geborene Traumfahrer, die meisten lernen diese Kunst durch Übung und Einweisung durch andere erfahrene Träumer. Viele Traumfahrer stimmen sich mithilfe (mitunter nicht ungefährlicher) Rauschmittel auf die Reise als träumende Seele ein.

Regeln für Traumfahrer

Mit der Fähigkeit *Traumfahren* kann man kontrolliert träumen, d. h. sich darüber klar werden, dass man schläft und träumt, ohne dabei bzw. dadurch aufzuwachen. Um eine Traumfahrt anzutreten, d. h. sich seines Zustandes als träumende Seele in den *Spirituellen Gefilden* bewusst zu werden, muss dem Abenteurer in einem normalen Traum ein **EW:Traumfahren** gelingen. Dazu hat er genau **einen Versuch** zu Beginn des Traumes.

Der **Fertigkeitswert**, den ein Abenteurer für *Traumfahren* besitzt, ergibt sich aus dem Ausgangswert **Zaubertalent/25** (zwischen +0 und +4), zu dem die folgenden Zuschläge und Abzüge addiert werden:

–4: alle Kämpfer außer Ba, Gl, Tm

–2: Gl, Tm, Kampfzauberer, Hl, Ma, Ne, PC, PS, Th

+0: Ba, Dr, Hx, PB, Sc, Rm, Ws

–2: Wk 01-20

–1: Wk 21-40

+1: Wk 61-80

+2: Wk 81-00

+1: Meditieren+8 bis +11

+2: Meditieren+12 und besser

Abenteurer mit einem Endergebnis unter 0 können überhaupt nicht *Traumfahren*.

Die Erfolgschancen lassen sich mit bestimmten Rauschmitteln steigern (um bis zu +10 auf den Erfolgswurf). Diese Mittel sind aber mit Vorsicht zu genießen: Die meisten verursachen Abhängigkeit; viele verlängern den Schlaf auf *Midgard*, geben Abzüge auf *Wachgabe* und verlängern die Zeit, um nach dem Aufwachen einsatzbereit zu sein. Die genauen Auswirkungen legt die Spielleitung fest, aber die negativen Wirkungen sind umso höher, je stärker das jeweilige Mittel das Träumen erleichtert. Gefahrlos kann man sich mit dem Zauber *Vision* auf eine Traumfahrt einstimmen; eine erfolgreiche *Vision* verleiht in den nächsten 24 Stunden **+4** auf einen **EW:Traumfahren**.

Wer sich auf eine Traumfahrt begibt, kann sich an die Erlebnisse, die er dabei hat, später genauso erinnern, als hätte er sie im Wachzustand erlebt. *Traumfahren* hilft aber auch dabei, sich nach dem Aufwachen an einen normalen, unkontrollierten Traum zu erinnern. Dazu muss ebenfalls ein **EW:Traumfahren**

gelingen. Allerdings wird für jede volle halbe Stunde, die seit dem Aufwachen verstrichen ist, **–1** von diesem Wurf abgezogen.

Jedes Mal, wenn dem Träumer – in einem normalen Traum oder auf einer Traumfahrt – ein Widerstandswurf gegen *Schmerzen* bzw. *Namenloses Grauen* oder eine ähnlich stark wirkende Fähigkeit misslingt (magische *Angst* reicht nicht aus) oder wenn er schwere Treffer oder andere Verletzungen erleidet, durch die er auf *Midgard* mindestens ein Drittel seiner Lebenspunkte verlieren würde, würfelt er einen **EW:Traumfahren**, bei dessen Misslingen er aufwacht. Dieser Wurf ist nicht erlaubt, wenn seine Ausdauerpunkte durch die Verletzung auf 0 sinken. Dann kehrt er unweigerlich in seinen Körper zurück und wacht auf.

Der Träumer ist während einer Traumfahrt mit seinem *Astralkörper* in den Gestaden der Träume anwesend. Ähnlich wie die *Astralprojektion* eines Geistes oder empyrëischen Wesens auf der Welt *Midgard* reduziert die im Traum getragene Rüstung den erlittenen Schaden. Kritische Schäden oder schwere Treffer (mehr als ein Drittel seiner Ausdauerpunkte) führen zu einem frühzeitigen Aufwachen und zu der Möglichkeit – in Folge eines körperlichen Schocks – zu sterben. In diesen Fällen ist ein **PW: Konstitution** zu tätigen. Bei einem Misserfolg stirbt der Träumer unverzüglich.

Die Gestade der Träume und ihre Verbindung zur Anderswelt

Die vorstehenden Ausführungen stützen sich auf *Die Magie der Sphären*, insbesondere die Abschnitte über die Spirituellen Gefilde und die Gestade der Träume, sowie auf *Moravod – Tor zur Anderswelt* (Kapitel „Magie, Fertigkeiten und Sinne in der Anderswelt“ und „Reisen in die Anderswelt“).Ergänzend wurden die Regeln zu Traumreisen und Traumfahren (vgl. Kapitel „Reisen in den Spirituellen Gefilden“, *Meister der Sphären*) herangezogen, insbesondere im Hinblick auf die Beschaffenheit des Astralleibs und dessen untrennbare Bindung an den schlafenden Körper. Einzelne Interpretationen orientieren sich darüber hinaus an den allgemeinen Grundsätzen des Multiversums, wie sie im *Das Arkanum* und dessen Ergänzungen dargelegt sind.

Die Gestade der Träume gehören zu den *Spirituellen Gefilden* des Multiversums und entstehen aus den nächtlichen Visionen und Empfindungen der schlafenden Wesen *Midgards*. Jede Nacht formen die träumenden Seelen neue Landschaften aus Erinnerungen, Wünschen und Ängsten, die ebenso flüchtig wie wirklich erscheinen. Wer diese Regionen betritt, wandelt nicht mit seinem Körper, sondern als Projektion seines Selbst – als Astralleib, getragen vom Empyrëum und gebunden an den schlafenden Leib in der stofflichen Welt.

Die **Anderswelt** der Naturgeister und die **Gestade der Träume** sind beide Teil der **Spirituellen Gefilde** und stehen einander näher als den stofflichen Welten. Dennoch unterscheiden sie sich in ihrer Beständigkeit: Während die *Anderswelt* eine eigenständige, in sich gefestigte Ebene bildet, sind die *Traumgestade* wandelbar und von den Vorstellungen der Träumenden abhängig. Ein Übergang zwischen beiden Bereichen erfolgt daher selten durch feste Tore oder klar abgegrenzte Pforten. Vielmehr sind die Grenzen fließend und werden oft nur von jenen erkannt, die über Erfahrung in den Geheimnissen der Sphären verfügen. **Übergänge** können sich in verschiedener Gestalt zeigen:

- **Fließende Übergänge:** Traumlandschaften verdichten sich und nehmen die feste Struktur der *Anderswelt* an, oder lösen sich umgekehrt in chaotische Traumgebilde auf.
- **Schwellenorte:** Nebelverhangene Wälder, spiegelglatte Wasserflächen oder uralte Steinkreise markieren Orte, an denen die Ebenen ineinander übergehen.
- **Bewusste Reisen:** Traumfahrer, Schamanen oder andere Kundige vermögen durch Willenskraft oder Rituale gezielt von einer Ebene in die andere zu gelangen.
- **Führer und Mittler:** Naturgeister, Totemwesen oder Traumgestalten können als Wegweiser dienen und Reisende zwischen den Gefilden führen.

Der Übergang ist dabei stets ein Vorgang des Bewusstseins und der Wahrnehmung, nicht der Bewegung durch den Raum.

Wer die *Gestade der Träume* betritt, befindet sich dort **ausschließlich** mit seinem *Astralleib*. Der physische Körper verbleibt schlafend in *Midgard*. Verletzungen und Erlebnisse wirken sich daher nicht auf die Lebenspunkte aus, sondern erschöpfen die Ausdauer des Träumenden. Sinkt diese auf null, wird seine Seele unweigerlich in den Körper zurückgerissen, und er erwacht. Ähnliche Erscheinungsformen sind auch für Reisen in die *Anderswelt* bekannt, insbesondere bei schamanischen Ekstasen oder magischen Visionen. Allerdings existieren auch **Wege** – etwa durch mächtige Tore oder besondere Orte – die eine **körperliche Reise** erlauben. Ein Übergang von den *Gestaden der Träume* in die *Anderswelt* erfolgt hingegen **fast immer** in astraler Gestalt.

Fertigkeiten in den Gestaden der Träume

Die *Regeln für Fertigkeiten* gelten grundsätzlich auch in den *Gestaden der Träume*, doch unterliegen sie den Gesetzen dieser *formbaren Wirklichkeit.* Kampfhandlungen werden wie gewohnt abgewickelt, jedoch treten an die Stelle der Lebenspunkte die Ausdauerpunkte. Rüstung und Abwehr behalten ihre Bedeutung, da sie darüber entscheiden, wie lange ein Träumer in der Traumwelt verweilen kann, bevor er erwacht. Fertigkeiten wirken je nach ihrer Natur unterschiedlich:

- **Körperliche Fertigkeiten** sind den Gesetzen des Traumes unterworfen und können erschwert sein, insbesondere wenn sie nicht zur Traumumgebung passen.
- **Geistige und soziale Fertigkeiten** entfalten ihre Wirkung

meist ungehindert oder sogar verstärkt, da der Traum direkt auf Wahrnehmung und Vorstellungskraft reagiert.

- **Magische Fähigkeiten** sind besonders wirksam, da sie unmittelbar auf die Struktur der Traumrealität einwirken.

Die Spielleitung entscheidet im Einzelfall, inwieweit die Traumlogik eine Handlung begünstigt oder erschwert.

Wo keine eindeutigen Regelungen bestehen, können folgende Grundsätze angewendet werden:

- Die Gestade der Träume folgen dem Prinzip der **formbaren Realität**: Gelungene Fertigkeitswürfe spiegeln die Durchsetzungskraft des Willens wider.
- Körperliche Handlungen erhalten situative Abzüge, wenn sie der Traumlogik widersprechen.
- Geistige Stärke, insbesondere hohe Willenskraft, kann als Bonus auf passende Proben gewertet werden.
- Übergänge zwischen Traum und *Anderswelt* erfordern in der Regel einen Erfolgswurf auf *Traumfahren* oder eine vergleichbare Fähigkeit.

Misslingt ein solcher Übergang, kann sich der Reisende in instabilen Traumfragmenten verlieren oder ungewollt erwachen.

Obgleich der Körper unversehrt bleibt, sind die Gefahren der Traumgestade nicht zu unterschätzen. Schwere Verletzungen oder erschütternde Erlebnisse können den Träumenden abrupt in seinen Körper zurückreißen. In seltenen Fällen kann der Schock einer solchen Rückkehr so stark sein, dass er auch den Leib in *Midgard* gefährdet.

Tod und Eigenständigkeit in den Gestaden der Träume

Die *Gestade der Träume* sind von flüchtiger Natur und unterliegen anderen Gesetzen als die stofflichen Welten *Midgards*. Für gewöhnlich verweilt ein Träumender dort lediglich mit seinem Astralleib, sodass Verletzungen und selbst der scheinbare Tod nur ein jähes Erwachen nach sich ziehen. Gelangt jedoch ein Reisender unter außergewöhnlichen Umständen mit seinem körperlichen Leib in diese Gefilde, so verliert dieser Schutz seine Gültigkeit. In solchen Fällen hängt das Schicksal des Betroffenen von der Art seiner Bindung an die stoffliche Welt ab. Ist sein Körper vollständig in die *Traumwelt* überführt worden, bedeutet sein Tod dort in der Regel auch das Ende seines Lebens. Besteht hingegen noch eine Verbindung zu seinem schlafenden Leib, kann seine Seele gewaltsam zurückgerissen werden, was schwere Schäden oder gar den Tod nach sich ziehen kann.

Ebenso wandelbar wie die Landschaften der *Traumgestade* sind die Gestalten, die in ihnen erscheinen. Wiederkehrende Traumfiguren, genährt durch starke Emotionen und häufige Wiederholung, können sich in den *Gestaden der Träume* verfestigen und allmählich ein Eigenleben entwickeln. Solche Erscheinungen, nennen wir sie **Traumgestalten**, lösen sich mit der Zeit von ihrem Ursprung und handeln nicht länger im Einklang mit dem Willen des Träumenden. In den *Gestaden der Träume* können sie zu eigenständigen Wesen heranwachsen, die über Erinnerung, Eigenwillen und eine eigene Wahrnehmung verfügen. In seltenen Fällen überschreiten sie sogar die Grenzen ihres Ursprungs und bestehen fortan als unabhängige Entitäten innerhalb der *Spirituellen Gefilde* – ein Umstand, der selbst unter Gelehrten und Sphärenkundigen als ebenso faszinierend wie beunruhigend gilt.

Sotombra – Das verborgene Lanita

Licht und Schatten

Wo sich Gassen und Kanäle wie Blutbahnen durch den Leib einer Stadt ziehen, entstehen zwangsläufig Hohlräume. In ihnen sammelt sich alles, was verdrängt, vergessen oder bewusst beiseitegeschoben wird. Verlassene Speicher, aufgegebenes Mauerwerk und ganze Inseln, die langsam zu Ruinen zerfallen, formen in Lanita ein unsichtbares Reich. Seine Wege erkennt nur, wer gelernt hat, im Rhythmus der Nacht zu atmen. Dieses Reich nennt man **Sotombra** – ein Name, der zugleich Orte wie Menschen bezeichnet, Gewohnheiten wie Geschäfte, ungeschriebene Regeln ebenso wie deren Bruch.

Sotombra ist weniger ein einzelner Ort als ein Geflecht, ein Labyrinth, dessen Pfade im Zwielicht beginnen und selten dort enden, wo man sie erwartet. Selbst gebürtige Lanitianer verirren sich darin, wenn sie nicht von jemandem geführt werden, der dazugehört. Wer jedoch weiß, an welche Tür er klopfen muss, findet besondere Waren und diskrete Dienste – und manchmal auch eine Hand, die Dinge oder Menschen endgültig aus der Welt entfernt: lautlos, unauffällig, ohne Wiederkehr. Dieses Wissen bleibt nicht im Dunkel. Es sickert hinauf in Wohnstuben und Hinterküchen, in Gespräche, Drohungen und Erzählungen. Mütter mahnen ihren aufsässigen Nachwuchs mit der *Fratzenfrau von Dolo*, die unartige Kinder holt; die Geschichten der Sotombra werden zu Werkzeugen der Erziehung – und damit zu stiller Macht im Alltag. Zugleich steht Sotombra in Lanita für die Gesamtheit der organisierten Halbwelt: Schattenbünde, Bettlerorden und fremdländische Syndikate teilen die Stadt, ringen um Einfluss und Territorien, und wenn es nicht anders geht, beugen sie sich dem Urteil des **Consiglio d'Sotombra**, des *Schattenrates*, der selten zusammentritt und niemals offen agiert.

Die verborgenen Schatten

Wie jede große Handelsstadt, in der Reichtum und Elend dicht beieinander liegen und Warenströme die Wasserwege füllen, zieht Lanita jene an, die jenseits der Gesetze Profit suchen. Aus alten Zünften und Bündnissen entwickelten sich Organisationen, die neben ehrbarem Handwerk dunklere Geschäftsfelder erschlossen. Der Konkurrenzkampf war erbarmungslos; nur

Das Reisen der Traumgestalt

Eine träumende Seele kann aus den *Gestaden der Träume* in andere Bereiche der *Spirituellen Gefilde* gelangen und dort umherwandern. Der Übergang in die **stoffliche Welt** ist ihr jedoch ohne besondere magische Einwirkung verwehrt, da ihr die körperliche Substanz fehlt. Nur durch mächtige Zauber, Artefakte oder außergewöhnliche Sphärenphänomene kann ein solcher Astralleib in *Midgard* in Erscheinung treten oder gar einen Körper annehmen. In diesen Fällen gleicht der Vorgang einer *Reise der Seele* und ist mit erheblichen Gefahren verbunden.

In Schriften, Aufzeichnungen und beeideten Aussagen wird immer wieder von Wanderern berichtet, die auf solchen Wegen den Rückweg nicht mehr fanden und als heimatlose Geister zwischen den Sphären verblieben. Andere wiederum kehren verändert zurück, als hätten die fremdartigen Kräfte der Gefilde ihr Wesen berührt und neu geformt. Je weiter sich die Seele von ihrem schlafenden Leib entfernt, desto schwächer wird das unsichtbare Band, das beide verbindet. Reißt dieses Band, so bleibt der Körper leblos zurück, während die Seele dem unendlichen Strom des Empyrëums anheimfällt.

Die Gesetze Aitinals

Aitinal ist kein gewöhnlicher Ort, sondern ein Reich der Spiegelungen und inneren Wahrheiten. Es bildet Lanitia nicht exakt ab, sondern zeigt Orte, Menschen und Ereignisse in verzerrter, idealisierter oder enthüllter Form. Was in der Wirklichkeit verborgen bleibt, kann hier sichtbar werden.

Die Gestalt *Aitinals* wird maßgeblich durch das Innere seiner Besucher bestimmt. Gedanken, Erinnerungen, Wünsche und Ängste formen sowohl die Umgebung als auch den Traumkörper, den ein Reisender annimmt. Mit zunehmender Verweildauer schwindet jedoch die Bindung an die reale Welt: Erinnerungen verblassen, Prioritäten verschieben sich, und *Aitinal* erscheint immer wirklicher, während Lanitia an Bedeutung verliert. Ein Traumkörper kann auch dann fortbestehen, wenn sein Ursprung vergeht, verliert jedoch nach und nach die Erinnerung an sein früheres Leben. Wahrheiten offenbaren sich in *Aitinal* selten direkt. Sie zeigen sich in Symbolen, Wiederholungen und Andeutungen und müssen gedeutet werden. Mächtige Wesen dieses Reiches sind in ihrem Einfluss beschränkt. Sie können nicht unmittelbar eingreifen, sondern wirken durch Zeichen, Träume und subtile Lenkung. Entscheidungen müssen stets von den Betroffenen selbst getroffen werden. Dabei gilt: Gleiches zieht Gleiches an. Innere Zustände prägen, was ein Reisender erfährt – Angst gebiert Angst, Hoffnung eröffnet Wege. *Aitinal* strebt nach Ausgleich. Extreme Zustände rufen Gegenkräfte hervor, die das Gleichgewicht wiederherstellen, wenn auch nicht immer sanft. Unvollendete Bindungen, unerfüllte Versprechen und verlorene Beziehungen hallen in dieser Welt nach und manifestieren sich als Orte, Begegnungen oder wiederkehrende Muster. Schließlich gilt: Nichts in *Aitinal* besteht länger, als es gebraucht wird. Sobald ein Zweck erfüllt ist, vergeht, was ihn getragen hat.

wenige überdauerten. Die verbliebenen Mächte teilen heute, notdürftig ausbalanciert, die ertragreichen Bereiche der Unterwelt.

In *Senal* und *Guza* bewegen die Schauerleute ihre Kähne nicht nur bei Tageslicht. Nachts werden sie zu den **Sotoaqua**, den *Nachtschwimmern*, die den Schmuggel mit ruhiger Hand lenken – ein Gewerbe, das im Nebel ebenso gedeiht wie Schilf im Brackwasser.

Ganz anders organisiert ist der *Einladerbund*, die **Portaçé**: Künstler, skrupellose Patrizier der Bati-Familien und einzelne Zauberer, geeint durch ihren Zugang zur *Gralia*, jener feinen Verbindung in die höchsten gesellschaftlichen Kreise. Sie beschaffen Eintrittspapiere, genealogische Andeutungen und „Anlässe“, die Türen öffnen, die anderen verschlossen bleiben. Für ehrgeizige Bürgerliche ist dies ein Aufstiegspfad – oft zu ruinösen Kosten. Seit Papier aus *Ce* für seine Qualität gerühmt wird, richten die *Portaçé* ihr Augenmerk auf die Mühlen im Süden des Neuntels.

Die **Lobrìa** ist ein Syndikat, das ursprünglich von diatravischen Geschäftsleuten gegründet und geführt wurde und heute den Bereich des Glücksspiels sowie der organisierten Prostitution im Stadtzentrum dominiert. Insbesondere im geschäftigen Stadtteil Cia ist es der Organisation gelungen, nahezu sämtliche beliebten *Tavernas* unter ihre Kontrolle zu bringen. Dort, wo das lanitianische Leben pulsiert, erwirtschaftet die *Lobrìa* entsprechend hohe Gewinne aus Glücksspiel und Prostitution.

Innerhalb eines vergleichsweise kurzen Zeitraums von etwa zehn Jahren hat sich das Syndikat zudem im Fälschergeschäft etabliert und dabei den *Einladerbund* schrittweise in den Nordwesten der Stadt zurückgedrängt. Über eine der angeschlossenen Familien verfügt die *Lobrìa* außerdem über die Konzession für eine der großen Papiermühlen Lanitias, was ihre Stellung in diesem Geschäftsfeld zusätzlich festigt. In Cia sowie den angrenzenden Stadtteilen, insbesondere Gida, ist die *Lobrìa* auch in der Schutzgelderpressung aktiv. Außerhalb des belebten Stadtzentrums steht sie jedoch in einem erbitterten Machtkampf mit den Schattenbünden um die Vorherrschaft. Zur langfristigen Ausweitung ihres Einflusses setzen die zur *Lobrìa* gehörenden Familien bereits seit geraumer Zeit auf gezieltes Einheiraten in lanitianische Familien sowie auf die Übernahme traditionsreicher Geschäfte. Auf diese Weise sind sie im Laufe der Jahre zu einem festen Bestandteil der lanitianischen Mittelschicht geworden.

Doch in diesem Geflecht erhebt sich eine neue, aggressive Kraft, die sich nicht an alte Gleichgewichte hält: die **Comreda Noctina**. Ursprünglich aus *Tura* stammend, hat sich dieses Syndikat im Herzen Lanitas festgesetzt. In *Cia*, wo der Pulsschlag der Stadt am stärksten zu spüren ist, stehen die gefragtesten Tavernen unter ihrer stillschweigenden Aufsicht. Glücksspiel, verbotene Wetten und organisierte Prostitution münden dort in denselben Kassen, sorgfältig getrennt nach außen, eng verflochten im Inneren. Anders als die verschwiegenen Bruderschaften alter Prägung setzt die *Comreda Noctina* auf sichtbare Präsenz. Ihre Eintreiber zeigen sich offen, markieren Reviere und scheuen weder Drohung noch Blut, wenn Widerstand aufkommt.

Innerhalb eines Jahrzehnts drang sie auch in die Kunst der Fälschung vor, verdrängte den *Einladerbund* Meter für Meter und sicherte sich über eine ihrer Familien die Konzession für eine der großen Papiermühlen – ein strategischer Griff nach Identität, Herkunft und Ansehen zugleich. Die *Comreda Noctina* wächst nicht leise, sondern allgegenwärtig. Sie heiratet sich in alte Betriebe ein, übernimmt ehrwürdige Namen, setzt Strohleute in der Mittelschicht ein und streckt ihre Fühler bis in die Handelshöfe aus. Dass ihr eigentliches Machtzentrum in *Mamoz*, mitten im prunkvollen Kern der Stadt, liege, gilt längst nicht mehr als bloßes Gerücht. Man raunt von einem hochgeachteten Patrizier als ihrem lokalen Haupt, diskret gestützt durch die Kaufmannsvereinigung **S.A.L.** (*Sociedad Altira di Lanitia)* – mit Geld, Schutz und Rückzugsorten. Gerade diese Offenheit aber ruft Widerstand hervor: Alte Schattenbünde, verschworene Gemeinschaften und jene, die an ein Gleichgewicht der Mächte glauben, stemmen sich gegen die Vorstellung, Lanita könne von einem einzigen Arm umklammert werden.

Zwischen der wuchernden Macht der *Comreda Noctina* und der alten, harten Gewalt des Hafens wirkt jedoch eine andere Kraft – eine, die nicht mit der Faust herrscht, sondern mit dem Gesicht, das sie gerade trägt: die **Roten Masken** *(Mascare Rosse)*. Ihre Bruderschaft, hervorgegangen aus einer wandernden Truppe von Artisten und Abanzzi, folgt einem Prinzip, das älter ist als viele Gesetze: Schweigen, Verschleierung, Dienst im Verborgenen. Sie handeln im Schatten, schaffen neue Identitäten, tilgen Vergangenheiten, fälschen Stimmen und Erinnerungen. Ihre rote Halbmaske ist Zeichen und Warnung zugleich.

Ob die Roten Masken tatsächlich von der rätselhaften **Sabetha Marri** geführt werden oder ob sie nur als fernes Ideal über ihnen schwebt, weiß niemand mit Gewissheit. Sicher ist nur: Sie handeln mit Lügen, die wahr werden – und selbst der *Consiglio d'Ombra* kann nie sicher sein, ob nicht längst eine Maske unter den Seinen sitzt.

Alt, hart und zutiefst lanitianisch ist der **Bund des Schwertfischs** (*Pesse Spada)*. Schutzgeld, eiserne Disziplin und uralte Ansprüche prägen sein Revier in *Senal* und *Dolo*. Seine Reihen füllen Werftarbeiter, Arsenalwachen und Söldner. Ein Triumvirat aus Ankermeister, Fischermeister und Wachtmeister führt den Bund. Die Nähe zur Familie Cornar wird offiziell bestritten – und inoffiziell täglich bestätigt.

Am unteren Rand der Gesellschaft sammelt sich das **Strandgut** *(Ramegi)*. Bettler, Taschendiebe und Kleinkriminelle durchkämmen die Kanäle nicht nur nach Münzen. Wer glaubt, ein Körper im Wasser verschwinde spurlos, irrt. Vieles wird gefunden, manches verschwiegen, anderes gegen eine milde Gabe weitergereicht. Ihre Treffpunkte liegen vor allem in *Ce*, wo sie auch den Schwarzmarkt streifen. Einmal im Jahr bestimmen sie nach alten Bräuchen zwei Oberhäupter – jene, die der Gemeinschaft am meisten eingebracht haben.

An der Grenze zur Respektabilität bewegt sich die **Liga Sagur**, ein geheimer Zirkel gelangweilter Adliger, die sich an riskanten Coups berauschen. Urteile fallen manchmal milder aus, als sie sollten, und manches wird jenseits des Gerichts geregelt. Im Schattenrat sitzen sie nicht, doch ihr Einfluss ist spürbar.

Über den Alltag der Lagunenstadt ist die unaufdringliche und stetige Gegenwart der Gemeinschaft der **Windreicher** (*Ventozo*) zu spüren. Tagelöhner unterhalten in einem alten Speicher eine einfache Suppenküche, einen Schlafsaal sowie eine Vermittlungsstelle für Tagesarbeit – ein dürftiges Hospiz und zugleich ein Knotenpunkt für Gerüchte und Nachrichten. Wer eine Spende entrichtet, erkauft sich hier Augen und Ohren. Mit dem *Schwertfisch* pflegen die *Windreicher* eine vorsichtige Koexistenz: Man legt sich nicht mit jenen an, die den Göttern nahestehen, und man weiß Hinweise zu schätzen, die einen Sturm ankündigen, noch bevor der Mast zu bersten droht.

Damit dieses fragile Gleichgewicht nicht zerreißt, existiert der **Schattenrat** (*Consiglio d'Ombra)*. Er tagt selten, unregelmäßig und ohne Ankündigung. Jede Macht entsendet zwei Abgesandte. Dort werden Waffenruhen ausgehandelt, Fehden geschlichtet und im äußersten Fall gemeinsames Handeln beschlossen.

Käufliche Liebe

Auch die Liebe folgt in Lanita festen Regeln – und festen Preisen. Drei Formen unterscheidet man: *Viole*, *Cortigiane* und *Fiore Nòbil.* Die *Viole*, im Volksmund Veilchen genannt, stehen im Wind der Gassen. Sie leben vom Schutz grober Schläger, Söldner oder kräftiger Handwerker, oft auch von den wortgewandten Ruderleuten. Für viele ist die Stunde der einzige sichere Lohn. Die *Cortigiane*, die Kurtisanen, arbeiten hinter verschlossenen Türen. Ihre Bordelle sind feste Häuser mit gedecktem Tisch. Berühmt ist das Etablissement an der Brücke der gebrochenen Herzen, wo Versprechen offen am Fenster präsentiert werden – eine in Stein gefasste Verlockung. Die *Fiore Nòbil*, die Rosen, stehen über allem. Sie leben in eigenen Häusern, gepflegt und gebildet, und werden von Gönnern gehalten. Der Preis ist nicht der Körper, sondern die Präsenz: ein Platz bei Tisch, ein Arm im Theater, ein Geist für die Soirée. Schönheit, Witz und Mysterium sind ihre Währung. Manche bedienen sich magischer Mittel, um Augen glänzen und Herzen weicher wer-

den zu lassen. Ihr Zeichen ist oft rotblondes Haar und Schmuck in Rosenform. Ihre Zahl schwankt, doch einige Namen leuchten hell: *La Inparagonàe*, die Unvergleichliche, oder *El Versàtil*, der Vielseitige. Kleine Geschenke pflegen Beziehungen und öffnen Türen. Nicht selten führen Rosen ihre Vertrauten bis an den Rand des Patriziats – und von dort weiter.

Der *Covendo Mageo* von Lanitia ist sich nur allzu gut der Häufigkeit bewusst, mit der die *Cortigiane* und *Fiore Nòbils* auf magische Kunstgriffe und allerlei Mittelchen zurückgreifen und dabei mitunter auch vor unerlaubtem Zauberwerk nicht zurückschrecken. Zudem verschaffen sich viele *Cortigane* ihre Pülverchen und Zauber heimlich und unter der Hand, wodurch dem Konvent nicht unerhebliche Einnahmen entgehen. Dies ist die offiziell verlautbarte Erklärung des lanitianischen Konvents auf die Frage, weshalb sich seine Ermittler so häufig mit Rosas und Adornos einlassen. Nur wenige Eingeweihte wissen jedoch, dass der Konvent zugleich ganz anderen, weitaus düstereren Spuren folgt, die auf das Wirken bösartiger Naturgeister und Dämonen in diesem Milieu hindeuten. In den Akten ist von Mänaden und Melusinen die Rede, ja sogar von Inkubaren, die sich eingeschlichen haben sollen und ihrer Kundschaft Antrieb, Handlungsfähigkeit und bisweilen selbst die Lebenskraft rauben. Manche Passagen in den streng geheimen Unterlagen des lanitianischen Konvents deuten darüber hinaus darauf hin, dass ein Vucub der Wollust in der Stadt sein Unwesen treibt.

Hinterleute der Cortigiane

Würde sich jemand die Mühe machen, genauer zu untersuchen, wem jene Häuser gehören, in denen der Großteil der Cortigiane lebt, so würde er feststellen, dass überraschend viele davon im Besitz der Familie *Fiorezza* sind, an deren Spitze *Donja Margha(rita) Fiorezza* steht. Ebenso wenig ist es ein Geheimnis, dass die Donja selbst einen Liebhaber unterhält: den Cortigane und Künstler *Favio Rovazzo*, einen belesenen, gebildeten und politisch engagierten Jüngling. Seine Kunstwerke gelten als eher mäßig, doch sein Kunstverständnis, seine Kultiviertheit und seine galante Art sind weithin anerkannt. Gerüchteweise heißt es, Favio habe die sonderbare Angewohnheit, stets in neuer Garderobe zu erscheinen und niemals ein Outfit ein zweites Mal zu tragen. Man erzählt sich sogar, er zerreiße seine „alten Sachen“ eigens. Ob an diesem Gerede etwas Wahres ist, bleibt allerdings unklar.

Was bislang nicht an die Öffentlichkeit gedrungen ist: Donja Margha(rita) Fiorezza ist ein Katzenmensch. Dieser „Fluch“, eine Erbkrankheit, ist in ihrer gesamten Familie präsent und kommt im Norden Lamarans in einigen Geschlechtern durchaus häufiger vor. Ihren außergewöhnlichen sexuellen Appetit hat die Donja weitgehend unter Kontrolle, doch genau hier liegt der Ursprung des Gerüchts um Favios angebliches „Kleiderzerreißen“. In Wahrheit ist es die Donja selbst, die dahintersteckt. Favio spielt dieses Spiel mit – gegen ein wahrlich enormes „Taschengeld“, das ihm seine Gönnerin zukommen lässt – und streut das Gerücht bereitwillig weiter, indem er seine Kleidung mitunter absichtlich zerreißt, um jeden Verdacht von der Donja fernzuhalten. Tatsächlich mag er seine Förderin auch aufrichtig, und trotz des beträchtlichen Altersunterschieds ist die körperliche Beziehung für ihn ausgesprochen erfüllend. Insofern handelt es sich für beide Seiten um eine gleichermaßen angenehme und nützliche Verbindung.

Die Hohe Loge der Goldmacher (Altaloga)

Die *Hohe Loge der Goldmacher* fügt sich nicht offen, sondern wie ein leiser Katalysator in das Geflecht der lanitianischen Schatten ein, indem sie Wissen, Ressourcen und Diskretion anbietet, wo rohe Gewalt an Grenzen stößt. Über *Heilkunst*, *Alchimie* und scheinbar legitime Forschung unterhält sie Berührungspunkte zu nahezu allen Mächten der Stadt – von der *Lobrìa,* die medizinische Dienstleistungen und diskrete Mittel schätzt, bis zu den *Portaçé*, deren gesellschaftliche Aufstiege ohne logistische und genealogische „Nachhilfe“ kaum denkbar wären. Den *Sotoaqua* und anderen Schmuggelnetzwerken begegnet die Loge als Abnehmerin seltener Substanzen, Leichen oder Artefakte, die offiziell nicht existieren dürfen. Gegenüber der *Comreda Noctina* wahrt sie eine vorsichtige Distanz, da deren offene Machtausübung den verdeckten Interessen der *Altaloga* widerspricht, zugleich aber beobachtet sie deren Expansion mit großem Interesse. Die *Roten Masken* nutzt die Loge gelegentlich als Mittler, wenn Identitäten bereinigt, Zeugen ausgelöscht oder Forscher „neu verortet“ werden müssen. Mit dem *Bund des Schwertfischs* verbindet sie eine nüchterne Zweckgemeinschaft, in der Schutz, Transport und Schweigen gegen alchimistische Unterstützung getauscht werden. *Das Strandgut* dient der Loge als stilles Frühwarnsystem, denn was in den Kanälen gefunden wird, kann für Forschung wie Erpressung gleichermaßen wertvoll sein. Im *Schattenrat* selbst tritt die *Altaloga* selten direkt in Erscheinung, doch ihre Einflüsse wirken über Stellvertreter, Abhängigkeiten und Versprechen – und nicht selten wird dort ein Gleichgewicht gewahrt, das in Wahrheit längst von Gold und Erkenntnis gelenkt wird.

Abanzzi

Ein Ableger der **Dhinrotima-Sippe** hat sich bereits vor mehreren Generationen in den Lagunen und Marschen rund um Lanitia niedergelassen. Ursprünglich als Teil der wandernden Sippe in die Region gekommen, entschied sich ein Teil der Gemeinschaft, dauerhaft zu bleiben – nicht aus Sesshaftigkeit im klassischen Sinne, sondern als Anpassung an eine Umgebung, die ihrer Lebensweise erstaunlich entgegenkam. Statt weiterhin durch die Küstenstaaten zu ziehen, entwickelten sie eine semi-nomadische Lebensweise innerhalb der Lagune selbst. Ihre „Wagen“ wurden durch flache Boote, schwimmende Plattformen und auf Pfählen errichtete Siedlungen ersetzt. Sie ziehen nicht mehr über Land, sondern wechseln je nach Jahreszeit, Wasserstand und politischen Umständen ihre

Liegeplätze innerhalb des Lagunenarchipels. Über die Generationen hinweg entstand so eine eigenständige Untergruppe: die **Pantanal-Sippe**, die sich kulturell von anderen Abanzzi-Sippen unterscheiden, ohne ihre Wurzeln verloren zu haben. Ihren Lebensunterhalt verdienen sie als Unterhalter, Wahrsager und Schausteller. Besonders während der Feste und des *Caraljo* prägen sie das Bild der Straßen mit Musik, Tanz und geheimnisvollen Darbietungen.

Darüber hinaus sind viele Abanzzi der *Pantanal-Sippe* in das zwielichtige Netzwerk der *Sotombra* eingebunden. Sie kennen verborgene Wasserwege und versteckte Zugänge, die anderen verschlossen bleiben. Dadurch werden sie zu wertvollen, wenn auch zwielichtigen Akteuren. Ihre Herkunft macht die Abanzzi zudem zu erfahrenen Sumpfexperten und zuverlässigen Führern in gefährlichen Regionen. Reisende, Händler oder Abenteurer sind oft auf ihr Wissen angewiesen, wenn sie sich in die Marschen wagen. Sie bewegen sich mühelos zwischen Zivilisation und Natur und verbinden beide Welten miteinander.

Wichtig ist dabei, dass die Abanzzi nicht als zentraler Teil der Machtstruktur auftreten. Vielmehr bleiben sie bewusst außerhalb der etablierten politischen Ordnung und bewahren so ihre Unabhängigkeit. Diese besondere Stellung hat auch die Aufmerksamkeit der *Dunklen Fey Amangua* und ihres Widersachers *Jaretto* auf sich gezogen. Beide nutzen die Pantanal-Sippe für ihre Zwecke und treten zugleich als **Mentoren** und **Sippengeister** in Erscheinung. Dies ist für die Pantanal-Sippe Fluch und Segen zugleich und wird zwischen der *Shepantei* und den *Senanthin* kontrovers diskutiert, da man sich in einem tiefen Loyalitätskonflikt befindet und jede Entscheidung wohlüberlegt sein muss. Es ist sprichwörtlich ein Ritt auf der Messerklinge:

Man darf es weder dem einen noch der anderen verscherzen und muss dennoch der eigenen Sippe treu bleiben. Die beiden Feyenfürsten wissen sehr wohl um diese Situation und haben innerhalb der Pantanal-Sippe ihre jeweiligen Anhänger. Nur der Führungskraft und Klugheit der derzeitigen Shepantei ist es zu verdanken, dass sich die Abanzzi-Sippe bislang nicht in zwei unversöhnliche Lager gespalten hat.

Zwei weitere Persönlichkeiten, *Luys Pallega (24)* und *Duàrda Lardizàbar (25)*, haben ein begehrliches Auge auf die Pantanal-Sippe geworfen und beabsichtigen, diese langfristig in ihre Intrigen und Pläne einzubinden. Bisher beschränkte sich dies auf kleinere Dienstleistungen, doch sowohl *Pallega* als auch *Lardizàbar* verfolgen weitreichendere Ziele. insbesondere *Duàrda Lardizàbar* weiß als *Begabungsvampirin* (Vucub) um die *Schwarzen Sippen* (Sadh Kerent) und strebt danach, ein verfluchter Beschützer (Sadh Famanth) der Pantanal-Sippe zu werden.

Gesellschaft und Kultur in Lanitia

Wesensart

Der typische Lanitianer ist ein Mensch mit Stolz – und einem Herzen, das im gleichen Takt schlägt wie die Lagune: ruhig, tief, aber mit plötzlichen, leidenschaftlichen Strömungen. Er hat ein *ausgeprägtes Ehrgefühl* und vergisst selten, was man ihm angetan hat – weder Gutes noch Schlechtes. Wenn ihn jemand beleidigt, kann es geschehen, dass er den Moment mit einem Lächeln übergeht, nur um Jahre später in der passenden Situation die Rechnung zu begleichen. Doch häufiger überwiegt sein legendärer *Pragmatismus*: der schlaue, geschmeidige Sinn, der ihn befähigt, selbst aus widrigen Umständen einen Vorteil zu ziehen.

Trotz dieser Raffinesse ist der Lanitianer kein Zyniker. Er glaubt an das Gleichgewicht der Dinge, an die Güte seiner Götter und daran, dass auch Fremde, wenn sie ehrlich und rechtschaffen handeln, unter ihrem Schutz stehen. Höflichkeit, kultiviertes Auftreten und gepflegte Erscheinung sind für ihn selbstverständlich – Ausdruck von Würde und Selbstachtung, nicht bloßer Eitelkeit. So spiegelt sich sein Wesen auch im Stadtbild: großzügige Stiftungen, prachtvolle Fassaden, öffentliche Brunnen, die Namen und Wappen ihrer Wohltäter tragen. Wohltätigkeit ist hier eine Kunstform – eine Mischung aus sozialem Bewusstsein, Stolz und subtiler Selbstinszenierung. Wer in Lanitia Rang und Namen hat, lässt das nicht durch Reichtum erkennen, sondern durch Stil.

Kleines Glück – Felicità Pìcola

Wenn die Lanitianer von *Felicità Pìcola* sprechen, meinen sie mehr als nur Glück – sie meinen die Kunst, das Leben in seinen kleinen Momenten zu lieben. „Kleine, schöne Dinge steigern das Lebensglück“, sagen sie – und leben danach. Eine Blume in einem Tonkrug, das Spiel des Lichts auf dem Wasser, der Duft von frisch gebackenem Brot, das Lächeln eines Fremden – all das sind Zeichen der inneren Harmonie, die sie hoch schätzen. *Felicità Pìcola* ist keine Philosophie, sondern ein gelebtes Ritual: die Sorgfalt im Detail, die Liebe zur Form, der Genuss am Augenblick. Ein Lanitianer nimmt sich Zeit für das, was andere übersehen. Denn er weiß, dass aus diesen kleinen Dingen die große Kraft erwächst – Ruhe, Freude, Gelassenheit. Wer so lebt, sagen sie, ist nicht nur glücklich – er ist im Gleichklang mit der Lagune selbst. Und das, in Lanitia, ist vielleicht das größte Glück überhaupt.

Speisen & Getränke

Das Duganat Lanitia ist nicht allein ein Mittelpunkt von Kunst und Handel, sondern zugleich ein wahrer Tempel der Sinne, in dem das Essen als feierliche Kunstform zelebriert wird. Seine Küche spiegelt die Seele der Stadt und ihrer Regionen wider und präsentiert sich leicht, fantasievoll, maritim und von welt-

offener Eleganz. Meer und Wind vereinen sich mit den Düften ferner Länder zu Gerichten, die so schillernd sind wie Lanitia selbst. Die *lanitianische Küche* ist geprägt von Frische, feiner Schärfe und ausgeprägter Experimentierfreude. Meeresfrüchte und Fisch bilden ihr Fundament, bereichert durch exotische Zutaten aus den großen Seehandelsrouten wie Brotfrucht, Erdnüsse, Mandeln, Süßkartoffeln, Maniok und Yams. Über allem aber thront die goldene Mangofrucht, die vor hunderten von Jahren aus *Rawindra* und *Serendib* eingeführt wurde und bis heute auf keinem Fest fehlen darf.

Der Tag in Lanitia ist in vier Mahlzeiten gegliedert, die dem Rhythmus des Lebens folgen. *Cicchetti,* kleine kulinarische Häppchen, deftig am Morgen, süß am Nachmittag, deftig am Abend sowie die reichhaltige *Golosa* zur Mittagszeit strukturieren den kulinarischen Alltag. Gegessen wird stets gemeinschaftlich, im Familienkreis, mit Freunden, in *Bacaro (Sg; Pl: Bacari)*, *Trattorien (Pl; Sg: Trattoria)*, an *Cicchetti-Ständen* oder in der *Caffeteria*. Die Cicchetti zeigen die Leichtigkeit der Stadt mit Speisen wie frittierten Sardinen, Kabeljauaufstrich, Crostini, Polpettine, Lebergerichten, Weizenfladen, Insalata oder gefüllten Weinblättern. Das Herzstück bilden die Golosas, darunter Sarde in saor, Zuppa di pesce, gegrillte Muscheln, Süßkartoffelgerichte, Nero di seppia, Garnelenpüree und Langusteneintopf. Als klassisches Golosa gelten Langnudeln aus Brotfruchtmehl, ein Sinnbild lanitianischer Alltagsküche. Eine beliebte Süßspeise ist Speiseeis aus Früchten und Sahne, das seinen Ursprung ebenfalls in Lanitia haben soll.

Auch das Trinken ist ein gesellschaftliches Ritual, bekannt als *Ombra*, der „Schatten", den man gemeinsam genießt. Getrunken werden Wein, der sprudelnde Spumante di Lanitia, Spritz-Varianten, fruchtige Bellini-Mischungen und kräftige Negroni. Unter den Weinen schätzt man besonders frische Weißweine, würzige Rotweine sowie helle und dunkle aus Chryseia. Der aus dem scharidischen Kulturkreis stammende Kaffeegenuss gilt in Lanitia als eigene Kunstform und wird in den berühmten *Caffeteria-Häusern* gepflegt. Serviert wird Kaffee in Varianten wie Briki, Cezve, Mucha oder Kava, wobei man ihn nach der Mittagszeit traditionell ohne Milch trinkt. Ebenso beliebt ist die sündhaft teure Trinkschokolade aus gerösteten Kakaobohnen, die warm oder kalt in einer Tazza gereicht wird.

Essen in Lanitia ist stets ein kulturelles Ereignis, ein Spiel aus Aromen, Geschichten und Erinnerungen, das man mit dem Spruch zusammenfasst: *„Ein Tag ohne Genuss sei ein Tag ohne Wind."* Auch die Tischsitten folgen strenger, symbolischer Etikette und machen jede Mahlzeit zu einem gesellschaftlichen Schauspiel. Der gedeckte Tisch zeigt Stand und Bildung des Gastgebers, wobei Besteck, Geschirr und das eigene Messer jedes Gastes eine besondere Rolle spielen.

Zwei Tischtücher, eines zum Schutz der Kleidung und eines zur Reinigung von Mund und Händen, gelten als unerlässlich, während Nachlässigkeit als grober Fauxpas zählt. Bei einfachen Leuten teilt man Holzbrett und Schüssel, isst Fisch, Eintopf und Brot und nutzt stets die rechte Hand, da die linke als unrein gilt. So vereint Lanitia Genuss, Gemeinschaft und Lebensfreude zu einer Esskultur, die alle gesellschaftlichen Stände miteinander verbindet.

Familie und gesellschaftliche Ordnung

Das Herz Lanitias ist die Familie – klein im Kreis, groß im Geist. Eine typische Familie besteht aus zwei Ehepartnern und drei bis vier Kindern. Kinder gelten als Segen, Reichtum und Ausdruck sozialer Stärke. Wer viele Kinder hat und sie gut versorgt, dem gebührt Ansehen. Die Kinder werden nach Intellekt und Begabung in familiäre Rollen zugeordnet und in diesen ausgebildet.

So ist es Brauch, dass das älteste Kind den Beruf des Familienoberhauptes erlernt und später ausübt, das zweitälteste Kind eine kaufmännische, das drittälteste Kind eine militärische und das viertälteste Kind eine priesterliche Ausbildung erfahren. Den übrigen Kindern steht es frei, für welchen Beruf und Lebensweg sie sich entscheiden.

Über die Kernfamilie hinaus bilden *Großfamilien* und *Clans* (Casa) das Rückgrat der Gesellschaft. Die Großfamilie umfasst Eltern, Großeltern, Geschwister und Cousinen ersten und zweiten Grades. Die Clans reichen weiter – bis in entfernte Verwandtschaftsgrade, oft verbunden durch gemeinsame Herkunft, Beruf oder Schutzbündnisse. Ein Clan ist mehr als eine Abstammungsgemeinschaft – er ist rechtliche Instanz, soziales Netz und Identität zugleich. In Lanitia gilt: Wer seiner *Casa* Ehre macht, stärkt nicht nur seinen Namen, sondern das Ansehen aller.

Alter bedeutet Weisheit. Die Ältesten werden als lebende Bibliotheken verehrt, Träger von Erinnerung und Rat. Ihre Worte haben Gewicht, ihre Geschichten formen die Identität der Jüngeren. Man ehrt sie mit Fürsorge und Respekt – nicht aus Pflicht, sondern aus tief empfundener Dankbarkeit.

Kulturelles, Kunst und Literatur

Obwohl Lanitia längst von Verfall, wirtschaftlicher Schwäche und innerer Zerrissenheit gezeichnet ist, bleibt sie ein Leuchtfeuer der Künste in *Serenea* und darüber hinaus. Von überall her kommen junge Maler, Dichter, Musiker und Architekten, um hier ihr Glück zu suchen – oder wenigstens ein Stück Inspiration zu finden. Und über die Grenzen hinaus bewundern Mäzene und Fürsten die Werke aus Lanitia, bemüht, etwas von ihrem Zauber zu erwerben und damit ein wenig von Lanitias unsterblichem Ruhm auf sich selbst scheinen zu lassen.

In Lanitia ist das *Meer* allgegenwärtig – in der Luft, im Licht, im Atem der Stadt. Kein Wunder, dass es auch die Quelle ihrer Kunst ist. Die lanitianische Ästhetik ist fließend, beweglich, von Rhythmus und Spiegelung geprägt. Nichts ist starr, alles scheint im Werden begriffen: Wasser wird zu Stein, Stein zu Welle, Welle zu Musik. Besonders sichtbar wird dies in der Bildhauerei.

Hier strebt man nach Formen, die nicht gefangen, sondern in Bewegung begriffen scheinen – Figuren, die sich drehen, dehnen oder in sich zu fließen scheinen. Manche dieser Skulpturen wirken so lebendig, dass man schwört, sie hätten Atem. Und in seltenen Fällen trifft das sogar zu: Es heißt, einige lanitianische Meister – oder ihre Schüler in der Arkanen Kunst – hätten Statuen „belebt", sie mit einem Hauch Magie erfüllt, sodass sie ihre Haltung ändern, den Kopf neigen oder leise Lieder summen. Solche Kunst ist in Lanitia nichts Ungewöhnliches, sondern Ausdruck einer alten, fließenden Grenze zwischen Kunst und Zauberei. In den Gassen begegnet man Reliefs, die im Abendlicht zu atmen scheinen, oder Fresken, deren Farben sich verändern, wenn das Licht des Meeres sich auf ihnen bricht.

Die Künstler Lanitias sind vom tiefen Drang erfüllt, das *Alltägliche zu überwinden* und der Welt eine andere, höhere Gestalt zu geben. In ihren Werken lösen sich die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Traum auf; Kunst, Zauber, Diesseits und Jenseits greifen ineinander wie Strömungen in der Lagune. So entstanden in der Stadt unzählige verzauberte Kunstwerke: Gemälde, deren Farben sich im Mondlicht wandeln, Statuen, die leise zu flüstern scheinen, und Fresken, die im ersten Licht des Morgens neu erblühen. Möglich wurde dies durch Lanitias große Tradition der *Glasmacherkunst* und der *alchimistischen Farbenlehre*. Die Meister der Stadt verstanden es, Pigmente, Tinten und Glas mit magischen Essenzen zu durchdringen, bis ihre Werke von innen heraus zu leuchten begannen. Darum ist die Kunst in Lanitia niemals bloße Zierde. Sie ist geformte Magie, verdichteter Ausdruck der Seele der Stadt. Handwerk, Zauber und Glaube verschmelzen in ihr zu einem einzigen, atmenden Gefüge – einem lebendigen Organismus, der so wandelbar ist wie die Lagune selbst.

Während in anderen Regionen *Lidraliens* die Kunst weiterhin den Göttern, Helden und der überlieferten Geschichte gewidmet ist, beschreitet Lanitia bewusst einen anderen Weg. Hier richtet sich der Blick zunehmend auf den Menschen selbst: auf seine Gestalt, seinen Geist, seine Eitelkeit. Patrizier lassen sich nicht länger als mythologische Sinnbilder darstellen, sondern als das, was sie sind – stolz, nachdenklich, verführerisch, zeitlos. Der Mensch rückt ins Zentrum des Werkes und verdrängt das Göttliche; er erhebt sich selbst zum Maß aller Dinge. Die Kunst soll nicht mehr erziehen oder mahnen, sondern verherrlichen: das Individuum, den flüchtigen Augenblick, die eigene Bedeutung. Sie wird zugleich Spiegel und Bühne, auf der jeder Mäzen hofft, durch die Hand des Künstlers ein Stück Unsterblichkeit zu erlangen.

Traumkunst

Eine wiederkehrende Strömung der lanitianischen Kunst durchzieht seit Jahrhunderten Malerei, Skulptur und Architektur gleichermaßen – die Nähe zur *Anderswelt*, zu den geheimnisvollen Spiegelstädten *Ilantia* und *Aitinal*. Immer wieder erscheinen in den Werken der Lanitianer Motive aus der Welt der Feen und Fabelwesen: schimmernde Gestalten mit durchscheinenden Flügeln, schlafende Riesen aus Algenstein, muschelgekrönte Nymphen, die aus den Fassaden zu steigen scheinen. Spiegel, Tore, Wasserflächen – all das wird zum Sinnbild der Grenze zwischen den Welten, zwischen Sichtbarem und Verborgenen. Diese Traumkunst entzieht sich dem Zeitgeist. Ihre Künstler schaffen Werke, die aus der Zeit gefallen scheinen – anachronistisch, surreal, von Träumen durchdrungen. Sie malen Szenen, die sich zwischen Schlaf und Erwachen bewegen: Städte aus Nebel, Gesichter, die sich in Wasser spiegeln, und Gärten, die unter fremden Monden blühen. Doch der Einfluss dieser Kunst reicht weit über Leinwand und Stein hinaus. Auch in der Alltags- und Festmode zeigt sich ihre Wirkung: extravagante Schnitte, irisierende Stoffe, asymmetrische Formen und Schmuck, der an die Spiegel der *Anderswelt* erinnert. Der Traum, sagen die Lanitianer, sei der Geburtsort der Inspiration. In ihm erwachen die Ideen, die den Künstler leiten – und mit ihnen die sonderbare, schillernde Schönheit, für die Lanitia im ganzen Archipel bekannt ist.

Wettstreit der Kunst

In Lanitia ist die Kunst eng mit *Leben, Macht und Leidenschaft* verwoben. Hier scheint selbst die Lagune ein Gemälde zu sein, und das Licht, das auf den Wellen tanzt, wirkt wie ein niemals vollendetes Mosaik. Ansehen misst man nicht in Münzen oder Ländereien, sondern im feinen Gespür für Schönheit. Ein wohlhabender Bürger, der keine Künstler, Dichter, Musiker oder Gelehrten fördert, gilt als grob und ungebildet – als jemand, dem es an wahrer Kultur mangelt. Reichtum zeigt sich in Lanitia vor allem darin, Schönheit zu erkennen, zu bewahren und zu vermehren. So umgeben sich Mäzene mit Malern, Architekten, Philosophen und Schriftstellern, deren Werke den Namen ihrer Förderer über Generationen hinweg veredeln.

Zwischen den großen Häusern entspinnt sich ein stiller Wettstreit, getragen von Eitelkeit ebenso wie von ehrlicher Bewunderung: Wer vermag es, das Erhabenste zu schaffen, das Feinste zu fördern, das Dauerhafteste zu hinterlassen? Was einzelne Patrizier im Kleinen mit persönlichen Günstlingen tun, führen die mächtigsten Familien, Zünfte, Bünde und Tempel im Großen fort. Ganze Vermögen fließen in monumentale Vorhaben, in Fassaden, Skulpturen und Heiligtümer, die nicht allein der Schönheit dienen, sondern dem Ruhm.

Seit Jahrhunderten wetteifert Lanitia auf diese Weise mit sich selbst. Tempel wachsen zu steinernen Manifesten des Glaubens und der Macht, Paläste werden zu Bühnen des Geschmacks, und selbst öffentliche Plätze tragen den Anspruch, Kunstwerk zu sein. So wird die Stadt selbst zur *Galerie* – ein lebendiges Zeugnis dafür, dass in Lanitia Schönheit nicht bloß Zierde ist, sondern Ausdruck von Herrschaft, Selbstverständnis und unvergänglichem Ehrgeiz.

Literatur

In Lanitia ist es seit hundert Jahren Brauch, Wissen nicht zu hüten, sondern zu teilen. Zwischen Kanälen, Stegen und Werkstätten hat sich eine *Kultur des gedruckten Wortes* entwickelt, die das geistige Leben der Stadt prägt. Bücher entstehen hier nicht nur als Handelsware, sondern als Mittel der Verständigung. Die Druckhäuser Lanitias stehen offen für Gelehrte, Kaufleute und neugierige Leser gleichermaßen. Seit Generationen gilt die Überzeugung, dass Vernunft durch Austausch wächst. Schriften über Moral, Glauben, Natur und Gemeinschaft zirkulieren frei und regen Diskussionen an. Diese Gespräche enden jedoch nicht auf dem Papier, sondern setzen sich im gesprochenen Wort fort.

Besonders sichtbar wird dies im *fliegenden Reim*, einem Spiel der Worte und Gedanken, das ebenso viel Geist wie Witz verlangt. Aus einfachen poetischen Anfängen hat sich diese Praxis zu einem festen Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens entwickelt. Ein vorgegebener Urvers bildet den Ausgangspunkt, an den sich Reim um Reim anschließt, bis aus vielen Stimmen ein gemeinsames Werk entsteht. Die Beteiligung steht allen offen, die Mut, Sprachgefühl oder Freude am öffentlichen Auftritt besitzen. Doch seit einiger Zeit betrachtet die Senhoria, die Obrigkeit der Stadt, diese offene Form der Meinungsäußerung mit wachsendem Argwohn. Was einst als harmloses Wortspiel galt, erscheint ihr nun als unberechenbare Kraft öffentlicher Gedankenbildung. So versucht sie, Urverse lenkend vorzugeben, Preise gezielt zu vergeben und bestimmte Themen zu begünstigen.

Auch in den Druckhäusern mehren sich subtile Eingriffe, bei denen Reihenfolgen, Vorworte und Zusammenstellungen gelenkt werden. Nach außen wahrt die Ordnung der Stadt den Anschein von Offenheit und greift nur ein, wenn der Frieden gefährdet scheint. Im Inneren jedoch wächst der Wunsch, das freie Wort in geregelte Bahnen zu lenken. Reformen sollen nicht länger allein aus Überzeugung entstehen, sondern im Sinne der Senhoria gelenkt werden. Kleine, handliche Bücher und flüchtige Verse bleiben zwar beweglich, tragen nun aber oft verborgene Akzente. Lanitia gilt daher zugleich als Stadt der Denkfreiheit und als Ort, an dem seit hundert Jahren um die Deutung der Worte gerungen wird.

Das lanitianische Theater - Brennpunkt zwischen Alt und Neu

Die **Comyda delarte** bezeichnet das volkstümliche, professionelle Theater der Küstenstaaten, ein Begriff, der seit gut hundert Jahren wie ein Lauffeuer die Küste *Lidraliens* entlangzieht und unaufhaltsam Eingang in die städtische Gesellschaft gefunden hat. Wer nach der Wiege dieses lebendigen und derben Schauspiels fragt, stößt unweigerlich auf die Lagunenstadt Lanitia.

Dort verband sich die alte, formengebundene Schauspielkunst chryseischer Zuwanderer aus der Frühzeit der Stadt mit dem freien Stegreiftheater der fahrenden Abanzzi. Während andernorts die *Comyda heruda* als religiöses und staatstragendes Theater vorherrschte, bot Lanitia mit seiner bürgerlichen, regelbewussten und zugleich genussfreudigen Gesellschaft einen besonders fruchtbaren Nährboden für eine Kunstform, die weniger belehren als entlarven wollte. Aus diesem Zusammenspiel konnten sich jene markanten Bühnenfiguren herausbilden, die den Kern der heute gefeierten *Comyda delarte* ausmachen.

Die Ursprünge im Improvisationstheater, wie man es bei den Abanzzi bis heute bewundern kann, sind in der *Comyda delarte* deutlich erkennbar. Im Mittelpunkt der meist kurzen Stücke stehen nicht große Schicksalsfragen oder göttliche Ordnung, wie sie die *Comyda heruda* verhandelt, sondern die handelnden Figuren und die Possen, Intrigen und Wortgefechte, die sie miteinander treiben. Handlung und Entwicklung ergeben sich weniger aus einem strengen Plot als aus dem Aufeinanderprallen charakterlicher Eigenheiten. Gleichwohl ist auch die *Comyda delarte* häufig in Akte und Szenen gegliedert, eine Reminiszenz an die klassischen Tragödien und Komödien Chryseias und Valians. Anders als in der heruda fehlt ihr jedoch jede starre Moral, jede festgelegte Lehre und jede pathetische Strenge. Diese Freiheit macht einen wesentlichen Teil ihres Reizes aus und erlaubt schnelle Wendungen, Übertreibung und unerwartete Brüche.

Zu den bekanntesten Figuren zählen Gestalten, deren Erfindung teils lanitianische Künstler, teils diatravische Meister und teils beide für sich beanspruchen. Besonders berühmt ist *Arlecinho*, ein zugleich komisches und feenhaft-dämonisches Wesen, das mühelos zwischen sozialen Schichten und Weltbildern wechselt. Er oder sie, als *Arlecinha*, erscheint in wechselnden Verkleidungen und trägt meist eine auffällige Maskerade, die Spott und Unberechenbarkeit verkörpert. Häufig steht ihm der *Bacarolon* gegenüber, der typische überhebliche Patrizier: alt, oft kränklich, modebewusst und von Geschäftssinn, Geiz und kaltherziger Selbstzufriedenheit geprägt. Eine weitere zentrale Figur ist der *Médigo*, der Gelehrte oder Arzt, der Wissen ohne Bauernschläue verkörpert. Er oder sie, die *Medigessa*, stellt akademische Gelehrsamkeit zur Schau, deren praktischer Nutzen jedoch gering ist und die ihn – im Gegensatz zum listigen Arlecinho – kaum voranbringt.

Daneben existiert eine ganze Reihe weiterer Typen, die je nach Region unterschiedlich ausgeprägt sind und lokale Eigenheiten widerspiegeln. In Lanitia selbst wird Arlecinho oft schlicht *Jaretto* genannt, und nicht wenige Schausteller behaupten augenzwinkernd, der Feenfürst habe sich selbst schon herabgelassen, diese Rolle auf der Bühne zu verkörpern. Gerade diese Durchlässigkeit zwischen Mythos, Gesellschaft und Spott unterscheidet die *Comyda delarte* von der ehrfurchtsvollen *Comyda heruda*. Während letztere in *Leonessa*, *Tevarra* oder *Valian* vor allem der moralischen Festigung, religiösen Erbauung und staatlichen Repräsentation dient, bleibt die *Comyda delarte* das Theater des Volkes. Sie lacht über Macht, entlarvt Heuchelei und gibt den Benachteiligten eine Stimme. So bleibt sie ein lebendiges Theater der Masken, Figuren und Improvisation, fest verwurzelt in Lanitia und zugleich weit über die Stadt hinaus wirksam.

Streit um die Comyda delarte

Zwischen den Gelehrten wie auch den Künstlern Lanitias und Diatravas schwelt ein offenkundiger Streit um die Frage, wo die *Comyda delarte* ihren Ursprung genommen hat. Die Lanitianer verweisen dabei auf die Verschmelzung der alten chryseischen Schauspielkunst mit der freien, improvisierten Darstellungsweise der allgegenwärtigen Abanzzi als maßgebliche Grundlage ihrer Entstehung, während man in Diatrava andere Erklärungen und Belege ins Feld führt. Für Fürsten, Patrizier und wohlhabende Bürger jedoch ist dieses gelehrte Ringen ohne größere Bedeutung, denn sie genießen das „moderne Theater" ebenso unbefangen wie das einfache Volk und zeigen keinerlei Neigung, entweder die lanitianischen oder die diatravischen Künstler durch Parteinahme vor den Kopf zu stoßen.

Schon lange vor dem triumphalen Aufstieg der *Comyda delarte* galt Lanitia als eine Hochburg des Theaterschauspiels. In ihrem berühmten Phönixtheater stehen seit mehr als fünfhundert Jahren die angesehensten Schauspieler Sereneas auf der Bühne, und eine tief verwurzelte Tradition von Tragödien über das Meer und die Seefahrer prägt bis heute das Repertoire. Ebenso fest verankert sind sakrale Aufführungen zu Ehren Nothuns und der Dius Valiande insgesamt, die einen ebenso selbstverständlichen Teil des lanitianischen Schauspielkanons bilden wie die eher getragenen Stücke über die heroisch verklärte Frühgeschichte der Stadt. Das Theater ist in Lanitia weit mehr als bloße Unterhaltung, denn es gewährt einen unmittelbaren Blick in die Seele der Stadt. Es erzählt nicht nur von Vergangenem oder belustigt das Volk mit Possen und Spott, sondern offenbart dem aufmerksamen Zuschauer, was die Lanitianer im Innersten bewegt: was sie erzürnt, was sie lieben und wovor sie sich fürchten.

In den Gängen des Phönixtheaters wird hinter vorgehaltener Hand ebenso wie in den zahlreichen Gärten und Anlagen Lanitias zunehmend von neuen, aufrührerischen humanistischen Stücken gesprochen, die im Verborgenen verbreitet werden. Diese Aufführungen prangern offen den Sittenverfall der Herrschenden und des Klerus an und richten sich bewusst an das einfache Volk, das sie aufzurütteln suchen. Der Dugan begegnet solchen künstlerischen Entgleisungen mit entschlossener Härte und duldet keinerlei offene Herausforderung seiner Autorität. Schauspieler und Mitwirkende, die bei derartigen Formen des Widerstands ertappt werden, müssen daher mit schweren Strafen rechnen.

Revolutionäre Gedanken...

In der gegenwärtigen Phase des Duganats Lanitia ist das gesprochene und geschriebene Wort zu einem politischen Raum geworden, in dem Machtansprüche formuliert, unterwandert oder legitimiert werden. Die alte Tradition des Teilens von Wissen wirkt dabei als Katalysator gleichermaßen für reformerische Hoffnung wie für restaurative Sehnsucht. Zwischen Druckhäusern, Bühnen und öffentlichen Wortspielen hat sich eine Öffentlichkeit gebildet, die nicht mehr kontrolliert, sondern nur noch gelenkt werden kann. Gerade diese Unlenkbarkeit macht Wort und Maske zu gefährlichen Werkzeugen im inneren Machtkampf.

Für die Bürgerlichen ist das *Wort* zur wichtigsten *Waffe* geworden, da ihnen formale Macht, Ämter und militärischer Einfluss verwehrt bleiben. Humanistische Gedanken aus *Parduna*, *Diatrava* und *Tura* finden in Lanitia fruchtbaren Boden und nähren Forderungen nach Vernunft, Gemeinwohl und politischer Teilhabe. Theater und Druckwesen dienen den Bürgerlichen dabei als Spiegel gesellschaftlicher Missstände und als Schutzraum indirekter Kritik. In der *Comyda delarte* werden Figuren wie Bacarolon zunehmend als Sinnbilder einer selbstzufriedenen Elite gelesen, während Arlecinho zur Stimme des Volkes reift.

Die *Senhoria* reagiert mit vorsichtiger Lenkung statt offener Zensur, um den Anschein der Denkfreiheit zu wahren. Den Anhängern *Riniero Zanas* hingegen gilt diese wortreiche Öffentlichkeit als Zeichen des Verfalls und der Schwäche. Sie setzen dem humanistischen Diskurs eine Rhetorik von Ordnung, Pflicht und maritimer Disziplin entgegen. Ihre Texte und Aufführungen greifen auf heroische Frühgeschichte, sakrale Stoffe und klare moralische Botschaften zurück. So wird auch das Theater von beiden Lagern als politisches Instrument genutzt, wenn auch mit gegensätzlichen Zielen. Bühne und Druckhaus sind damit zu Schlachtfeldern ohne Waffen geworden, auf denen Symbole länger wirken als Befehle. Lanitia lebt folglich in einem Zustand gespannter Gegenwart, in dem Freiheit sichtbar bleibt, Kontrolle unsichtbar wächst und das Wort jederzeit vom Ventil zum Zündfunken werden kann.

Lanitianische Musik – Zwischen Ritual und Traum

In Lanitia lassen sich die beiden großen musikalischen Ausprägungen der Stadtgeschichte zu klar unterscheidbaren Stilen zusammenfassen. Die ältere Form wird als *altvalianischer Stil* bezeichnet und wurzelt in der Musik der Zeit der Wiedergeburt der Küstenstaaten. Sie dient vornehmlich sakralen, staatlichen und herrschaftlichen Zwecken und ist Ausdruck von Ordnung, Maß und göttlicher Harmonie. Altvalianische Musik erklingt in Tempeln, bei Prozessionen, an Höfen und bei feierlichen Akten der *Senhoria*. Ihr Klang ist getragen, vielstimmig und auf Ausgleich bedacht, wobei die menschliche Stimme im Zentrum steht. Instrumente begleiten

und stützen, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Dieser Stil spiegelt die Weltanschauung des *Dius Valiande* wider, in der Hierarchie, Pflicht und kosmisches Gleichgewicht über dem Individuum stehen.

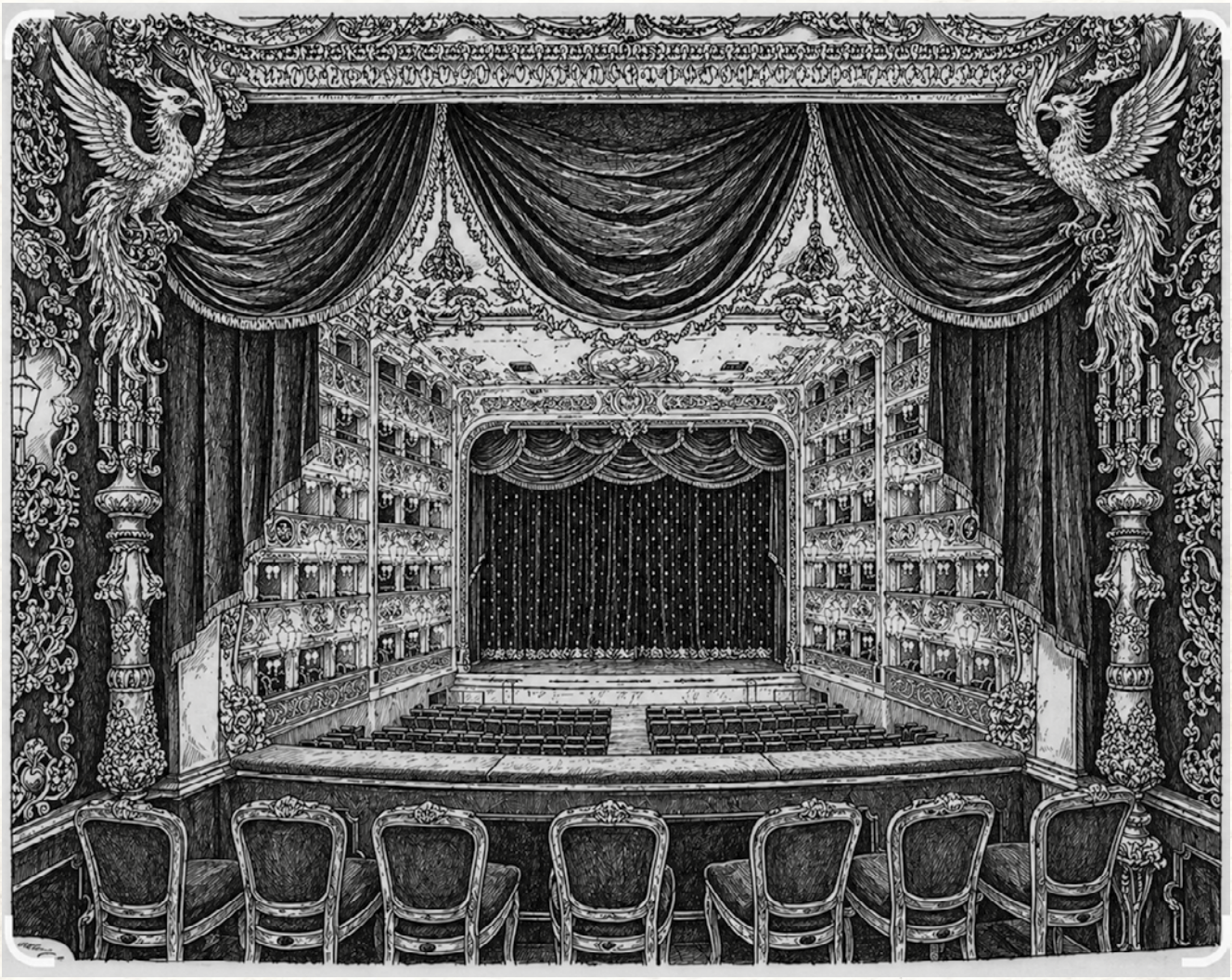
Demgegenüber entwickelte sich in Lanitia ein jüngerer Musikstil, der als der *Träumerische* bekannt ist. Er entspricht in Wesen und Ausdruck der Musik, wie sie sich vor dreihundert Jahren herausgebildet hat, und stellt Sinnlichkeit, Bewegung und persönliche Empfindung in den Mittelpunkt. Der Träumerische ist die Musik der Bürgerlichen, der Künstler, der Maskenfeste und der nächtlichen Gassen. Er sucht nicht nach göttlicher Ordnung, sondern nach innerer Regung, Freiheit und emotionalem Überschwang. Rhythmus, Kontrast und Virtuosität prägen diesen Stil, der das Publikum berühren und mitreißen will. Instrumente übernehmen eine führende Rolle und treten in Dialog oder Wettstreit zueinander.

Nach lanitianischer Überlieferung war es der Feenprinz *Jaretto*, der diesen Stil als Muse in die kreativen Köpfe der Stadt einpflanzte. Er tat dies vor mehreren Jahrzehnten, träumerisch und beinahe unmerklich, um der Schwerfälligkeit des *Dius Valiande* zu entkommen. Zugleich richtete sich dieser Impuls gegen die Schwermut seiner Mutter *Amangua*, deren Düsternis er mit Klang und Bewegung bekämpfen wollte. Für Jaretto ist der Träumerische eine Waffe aus Schönheit, Freude und Hoffnung. Durch diese Musik soll sein Reich *Aitinal* nicht nur in den Träumen, sondern auch im Wachzustand der Menschen gegenwärtig sein. So hallen seine Melodien durch Gassen, über Brücken und entlang der Kanäle Lanitias.

Darüber hinaus beeinflusste Jaretto auch die Instrumentenbauer der Stadt. Er lenkte ihre Einfälle und Hände, damit sie neue Klangkörper erfinden, bauen und verfeinern konnten. Diese Instrumente entsprechen jenen, die für den träumerischen Stil benötigt werden. Gefertigt werden sie aus den Materialien der Region, aus Hölzern der Inseln, Metallen aus dem Hinterland, Glas, Harz und Tierdärmen. So ist der Träumerische nicht nur ein Musikstil, sondern ein lanitianisches Gesamtkunstwerk.

Das Phönixtheater

Ein Bauwerk von überragender künstlerischer Bedeutung ist das *Phönixtheater* im Herzen Lanitias. Das große Theater im Stadtteil *Mamoz*, erst vor wenigen Jahren erneut aus Ruinen



erhoben, gilt heute als wohl bekannteste Bühne der gesamten Küstenstaaten. Den Wiederaufbau finanzierte großzügig der amtierende *Dugan Fracedro Cornar*, auch wenn man hinter vorgehaltener Hand munkelt, dass ein Teil der Mittel stillschweigend aus der Staatskasse geflossen sei.

Äußerlich erinnert der Bau an die monumentalen Arenen *Coruas*, doch wird seine Fassade von gewaltigen Bannern in Rot und Weiß dominiert, deren Stoffe und Farben thaumaturgisch behandelt wurden und während der Aufführungen einen Effekt wie flackernde Flammen auf ihrer Oberseite entfalten. Über dem runden Baukörper wölbt sich eine riesige Kuppel, deren Ausmaß und Gewicht in Lanitia allein vom großen *Nothunstempel* übertroffen werden. Berühmt ist das Phönixtheater jedoch nicht nur wegen seiner Größe oder seines Glanzes, sondern vor allem wegen seiner Geschichte: Schon mehrfach ist es in den Jahrhunderten Lanitias vollständig niedergebrannt. Jedes Mal aber haben die Lanitianer es wiedererrichtet, und jedes Mal erhob es sich prächtiger und strahlender als zuvor aus der Asche.

Einer alten Sage zufolge geht das Theater stets dann in Flammen auf, wenn dem Duganat tiefgreifende Umwälzungen bevorstehen. Auch im Inneren zeugt das heutige Phönixtheater von meisterhafter Baukunst. Logen, hoch angebrachte kleine Balkone und schmale Galerien erlauben Blicke über das Publikum hinweg direkt auf die Bühne. Diese selbst verfügt über ein komplexes System technischer wie magischer Zu- und Abgänge, die schnelle Szenenwechsel und überraschende Auftritte ermöglichen. Man sagt zudem, das Theater – wie alle seine Vorgänger – sei auf einem festen Felsengrund errichtet, in den über die Jahrhunderte zahllose Katakomben geschlagen wurden. Ein großer Teil dieser unterirdischen Gänge soll unterhalb des Wasserspiegels liegen. Im Stillen erwarten viele Lanitianer daher, dass auch dieses Phönixtheater eines Tages wieder den Flammen anheimfallen wird, um aus seiner Asche erneut geboren zu werden.

Mode als Ausdruck der Nobilität

In Lanitia gilt ein gepflegtes Äußeres als Ausdruck innerer Ordnung, Würde und Selbstachtung, ganz im Geiste der alten Moden aus der Zeit der Wiedergeburt der Küstenstaaten. Der *lanitianische Stil* wurzelt sichtbar in dieser Formensprache, geprägt von klaren Linien, handwerklicher Sorgfalt und einer betonten sozialen Lesbarkeit der Erscheinung. Kleidung ist hier niemals bloß Zierde, sondern stets auch Aussage über Herkunft, Haltung und Zugehörigkeit. Der gewöhnliche Mann trägt meist einen sorgsam gestutzten Oberlippenbart, häufig ergänzt durch einen kurzen Kinnbart, der geölt und in Form gehalten wird. Das Haupthaar wird lang oder schulterlang getragen, gelockt oder gewellt, was gleichermaßen der Mode wie dem feuchten Atem der Lagune geschuldet ist. Wer frühzeitig an Haarfülle einbüßt, greift ohne falsche Scham zu kunstvollen Perücken, die in Lanitia als Zeichen von Stilbewusstsein und nicht als Makel gelten.

Diese Perücken sind wahre Meisterwerke des Handwerks und erinnern in ihrer Qualität und Selbstverständlichkeit an höfische Moden vergangener Jahrhunderte. Besonders beliebt ist der sogenannte *Quallenschweif*, bei dem vom Mittelscheitel weiche Locken bis über die Schultern fallen und Eleganz wie Eitelkeit zugleich verkörpern. Unter der Haartracht wird das eigene Haar meist kurz gehalten, ganz pragmatisch und unsichtbar. Frauen zeigen in Lanitia ein ebenso ausgeprägtes Stilbewusstsein, wobei viele selbstbewusst kurze, männlich anmutende Frisuren tragen. Diese Praxis verweist auf Bildung, Eigenständigkeit und einen bürgerlichen Geist, der stärker an jüngere Strömungen erinnert. Die traditionell Gesinnten bevorzugen hingegen aufgesteckte oder mittellange Frisuren, geschmückt mit Nadeln, Perlen oder farbigen Bändern. Kinder tragen ihr Haar bis zum siebten Lebensjahr lang und offen, ein altes Zeichen von Unschuld und Ungebundenheit.

Die Kleidung folgt überwiegend den Idealen aus der Zeit der *Wiedergeburt der Küstenstaaten*: klare Schnitte, hochwertige Stoffe und eine bewusste Betonung von Stand und Rang. Doch seit dem Ausschluss der Bürgerlichen aus dem *Großen Rat* hat sich die Bedeutung der Kleidung spürbar gewandelt. Erst mit dieser politischen Zäsur entstand die heute so scharf empfundene Trennung zwischen Patriziat und Bürgertum, und erst seitdem entwickelte sich das Bedürfnis, Zugehörigkeit sichtbar zu machen. Während Patrizier ihre Kleidung zunehmend nutzen, um sich ohne echte Wappen oder ererbte Adelstitel an den Hochadel anzulehnen, markieren Bürgerliche ihre Identität über die Zugehörigkeit zu einer *Scuole*. Farben, Stoffe, Schnitte und Ausschmückungen fungieren dabei als Ersatz für heraldische Zeichen. Bestimmte Farbkombinationen, wiederkehrende Motive oder charakteristische Stoffe lassen Kenner sofort erkennen, welchem Bund oder welcher Familie jemand angehört.

Diese visuelle Sprache wird ergänzt durch bewusst gepflegte Gebräuche des Auftretens: durch Gesten, Sprachmelodie, Haltung, Grußformen und die Art, wie Masken, Fächer oder Umhänge getragen werden. So wird Zugehörigkeit nicht nur gesehen, sondern gelebt und offen zur Schau gestellt. Das Streben des Patriziats, sich als *„Geldadel“* dem echten Adel anzugleichen, gewann besonders an Kraft, seit die *Cornar-Herrscher* höfisches Zeremoniell, Lehensvergabe und fürstliche Inszenierung zu pflegen begannen. Kleidung wurde damit endgültig zu einem politischen Instrument, mit dem Nähe zur Macht behauptet und gesellschaftlicher Rang verhandelt wird.

Für Frauen höheren Standes ist ein heller, makelloser Teint weiterhin ein sichtbares Zeichen von Wohlstand und kultiviertem Leben. Weißpuder, Wangenrot und feine Duftessenzen gehören selbstverständlich zur täglichen Pflege. Der Sonnenschirm ist dabei nicht nur Schutz vor der Sonne, sondern ein unverzichtbares Statussymbol. Ebenso verbreitet ist die Gesichtsmaske, die Teint und Privatsphäre gleichermaßen schützt und Distanz wie Würde wahrt. Der Fächer vervollständigt das Ensemble und dient als Instrument feiner, nonverbaler Kommunikation.

Erst hier treten die Einflüsse des Beginns des *Träumerischen* deutlicher hervor, in spielerischer Leichtigkeit, Sinnlichkeit und individueller Note. Farben werden freier kombiniert, Stoffe beweglicher, Gesten ausdrucksstärker. Das Schneiderhandwerk Lanitias verbindet diese neuen Impulse mit alter Präzision und Raffinesse. Kaum ein Kleidungsstück verlässt eine Werkstatt ohne verborgene Taschen, doppelte Säume oder versteckte Scheiden. So wird Mode zur stillen Vorbereitung auf eine Welt voller Intrigen. Die Lanitianer gelten daher nicht nur als Genießer, sondern als Maßgeber der bekannten Welt.

Masken schließlich verbinden alle Stilepochen zu einem lanitianischen Ganzen und sind ein zentraler Bestandteil der städtischen Kultur, besonders während des großen *Caraljo*. Sie symbolisieren Freiheit und Anonymität, indem sie soziale Unterschiede zeitweise aufheben und Gleichheit zwischen Arm und Reich, Mann und Frau herstellen. Die bekannteste Maske der Lagunenstadt ist die *Masla*, klassisch weiß, mit markanter Kinnpartie, die sogar das Essen und Trinken erlaubt, meist getragen mit schwarzem Umhang und Hut. Daneben ist die *Moretta* verbreitet, eine kleine, ovale Maske aus schwarzem Samt, die von Frauen getragen wird und durch einen im Mund gehaltenen Knopf stumm macht. Ebenfalls bekannt ist die *Schnabelmaske*, deren Ursprung im Schutz vor Seuchen liegt *(Süßer Tod)*, die aber längst Teil des kulturellen Bildes geworden ist. Schlichte weiße Halbmasken, oft als *Volto* oder *Larva* bezeichnet, bedecken nur das Gesicht und lassen Raum für individuelle Ausgestaltung.

Alle diese Masken entstehen in aufwendiger Handarbeit und gelten als eigenständige Kunstwerke. In den Werkstätten der Maskenmacher, der *Mascarèr*, werden sie aus Leder, Gips, Porzellan oder feiner Pappe gefertigt und mit Federn, Kristallen, Spitze oder Gold verziert. Manche Masken werden nur ein einziges Mal getragen und danach sorgsam verwahrt, denn wer einmal erkannt wurde, kann dieselbe Maske nie wieder gefahrlos anlegen. In der Masla verschmelzen die Strenge vergangener Jahrhunderte mit der Sinnlichkeit neuerer Zeiten. So entsteht in Lanitia ein Stil, der Vergangenheit und Gegenwart vereint und die Stadt selbst widerspiegelt: elegant, vieldeutig und voller verborgener Geschichten.

Feste & Feiern

Caraljo - der Karneval

Der *Caraljo* wird im letzten Wintermond (Wolfsmond) begangen und dauert eine volle Trideade, in der sich das Fest über die Wasserstraßen, Plätze sowie durch Straßen und Gassen Lanitias ausbreitetet. Für viele gilt er als die größte und eindrucksvollste Attraktion der Stadt. Die Scharen wohlhabender Besucher machen ihn zugleich zu einer bedeutenden Einnahmequelle. Doch trotz dieses wirtschaftlichen Gewichts liegt sein eigentlicher Charakter jenseits des Geldes: In diesen ausgelassenen Tagen verwischen die Grenzen zwischen Arm und Reich ebenso wie zwischen Jung und Alt. Dann ist es das feiernde Volk selbst, das sich als Herr der Stadt versteht – nicht die Patrizier.

In den frühen Jahren lud man gezielt Spielleute und Fahrende ein, um das Volk zu erheitern und das Fest zu beleben. Mit der Zeit kamen die Angehörigen des fahrenden Volkes dann ganz selbstverständlich von selbst zum *Caraljo*. Heute ist der Karneval ein fester Sammelpunkt für umherziehende Musiker, Schausteller und Abanzzi – und nicht zuletzt für die weithin gerühmten Trobadores aus der gesamten Region.

Kennzeichnend für Lanitia sind eigentlich farbenprächtige, vielgestaltige Kostüme und Masken, die Individualität und Spiel ausdrücken. Anhänger der Cornar-Familie pflegen jedoch seit einiger Zeit bewusst einen strengen und reduzierten Stil. Dieser besteht aus der *Masla*, einer traditionellen weißen Gesichtsmaske, die bis zum Kinn reicht, dazu einem schwarzen Hut oder einer dunklen Kappe sowie einem schwarzen Ledermantel. Ihre Träger betonen, dies sei die ursprüngliche Form lanitianischer Maskerade, und bemühen sich zunehmend, entsprechende Verkleidungsvorschriften gesellschaftlich durchzusetzen. Die sogenannte „duganatstreue Tracht“ wirkt dabei beinahe wie eine Uniform. Parteigänger der Cornars sprechen einander in dieser Verkleidung konsequent mit *Senhor Masre* an – selbst dann, wenn es sich offenkundig um eine Frau handelt.

Auch mit Zauberei versehene Masken und Kostüme erfreuen sich großer Beliebtheit und sind in zahlreichen Varianten erhältlich. Manche dieser Stücke verleihen ihrem Träger Vorteile bei passenden Fertigkeiten, etwa beim *Verführen* oder beim ausdauernden *Trinken.* Andere Ausführungen sind deutlich ausgefallener und verstärken die Wirkung der Verkleidung durch magische Effekte, die an *Angst, Beeindrucken* oder *Blendwerk* erinnern. Wiederum andere erlauben besondere Kunststücke, indem sie dem Maskenträger *Geräusche dämpfen*, zeitweilige *Unsichtbarkeit* verleihen oder das *Sehen in Dunkelheit* zeitweilig ermöglichen.

Sobald der Karneval seinen Anfang nimmt, durchzieht eine wachsende Lebenslust die gesamte Stadt, und die Übergänge zwischen der Lagunenstadt und der *Anderswelt* beginnen sich zu lösen. Zunächst geschieht dies nur zaghaft und kaum merklich, doch mit jeder entfesselten Freude wird die Grenze durchlässiger. Meter für Meter verdünnt sich der Schleier zwischen den Welten, bis es möglich wird, unversehens von der einen in die andere hinüberzugelangen. Wenn in Gassen, auf Plätzen und in den Spielstätten geschäftiges Treiben herrscht, erwacht der Zauber, der seit jeher über der Lagunenstadt ruht.

Wenn die Menschen ausgelassen feiern, ihre Lieder durch die Nacht hallen und im Schutz der Dunkelheit mancher Kuss heimlich genommen wird, regt sich bisweilen der alte Zauber. Dann beginnt sich die Wirklichkeit zu verschieben, und uralte Naturgeschöpfe finden ihren Weg in die Gassen, auf die Kanäle oder in ihr dunkles Wasser. Die Spiegelstadt *Aitinal* und das *Ilantia* der *Anderswelt* rücken in solchen Stunden spürbar näher, und die Grenzen zwischen den Welten lassen sich leichter

überschreiten, ob aus freiem Willen oder unversehens. Träume nehmen Gestalt an oder das Leben selbst verwandelt sich in einen Traum, und wenn der Morgen graut, waren es nicht immer bloß flüchtige Bilder – manchmal bleibt nichts zurück als die Erinnerung an Magie, manchmal allerdings auch nur ein erbarmungsloser Kater.

Gamos del Mar

Einmal im Jahr – im Luchsmond – begeht Lanitia feierlich seine symbolische **Vermählung mit dem Meer** *(Gamos del Mar)*, ein Fest von großer Bedeutung, dessen Ursprünge bis in die frühesten Tage der Stadt zurückreichen. Damals suchten die Flüchtlinge aus Thalassa eine neue Heimat, und der Überlieferung nach war es Nothuns selbst, der ihnen den Ort in der Lagune offenbarte. Mit den Feierlichkeiten erweisen die Nachkommen dieser Geflüchteten dem Gott ihre Ehre und bringen ihm aus Dankbarkeit Opfergaben dar, begleitet von einer bewusst spirituellen Ausgelassenheit. Schon Wochen im Voraus beginnt die Stadt mit den Vorbereitungen. Kanäle, Boote, Plätze, Straßen und Gassen werden geschmückt, zumeist mit farbigen Stoffbahnen sowie hölzernen Figuren in Gestalt von Meerestieren und vertrauten Sagengestalten. Viele Fassaden besitzen kleine Nischen, in denen diese bemalten Figuren aufgestellt werden und so Teil des städtischen Bildes werden. Das Rot und Weiß der einzelnen Stadtneuntel verbindet sich dabei mit Purpur und Blau, den heiligen Farben Nothuns. Überall flattern Tücher, Flaggen und Wimpel im Wind und verleihen Lanitia ein lebendiges, farbenprächtiges Antlitz.

In jüngerer Zeit hat sich zudem eine neue Mode durchgesetzt. Öffentliche Einrichtungen und wohlhabende Bürger lassen von den kunstfertigsten Feinschmieden der Stadt kleine, verspielte Automaten anfertigen, die an ausgewählten Orten die traditionellen Holzfiguren ersetzen. Manche dieser Automaten beginnen im Abendlicht zu leuchten, vollführen einladende Gesten oder lassen ein leises Surren erklingen, in dem Weisen zu Ehren Nothuns mitschwingen.

Die eigentlichen rituellen Feierlichkeiten, die in ihrer Durchführung maßgeblich vom Kult des Nothuns getragen werden, ziehen sich über drei volle Tage hin. Am Nachmittag des ersten Festtages erklingen in allen Teilen der Stadt die Stimmen zahlreicher Chöre, deren Gesänge darauf abzielen, Nothuns Aufmerksamkeit zu wecken und seine Neugier zu gewinnen. Bis zum Einbruch des Abends setzen sich diese singenden Gruppen nach und nach in Bewegung und ziehen gemeinsam zum *Lareya*, dem zentralen Hafen Lanitias. Dort finden sie sich zu einem gewaltigen musikalischen Auftakt zusammen. Menschen füllen die Kais, drängen sich auf Booten und stehen dicht gedrängt auf den großen Balkonen, die weit über das weite Hafenbecken hinausragen. Die vielstimmigen Klänge tragen weit über das Wasser hinweg und sind noch in entfernten Neunteln der Stadt deutlich zu hören.

Am zweiten Festtag ziehen noch im Morgengrauen mehrere feierliche Prozessionen durch Lanitia, um die diesjährigen Opfergaben für Nothuns zu präsentieren. Meist handelt es sich dabei um kleine, aus Silber gegossene Figuren, die Meerestiere oder heilige Geschöpfe des Nothunskultes darstellen. Man sagt, das Silber erinnere an frühere Zeiten, als traditionell der Aguar mit dem Abbild Nothuns selbst als Opfer dargebracht wurde.

Zur Mittagsstunde begibt sich der Dugan, begleitet von Nothunspriestern und einer ausgewählten Schar von Gästen, unter denen sich zahlreiche Ehrenpriester befinden, gemeinsam mit den Opfergaben an Bord der eigens für diesen Anlass geschaffenen *Asterias*. Das Schiff, dessen altertümlicher Name „Seestern" bedeutet, läuft vor der Stadt hinaus in die Lagune und geht dort vor Anker. Ein Chor erhebt nun seine Stimmen, unterstützt von Musikern, die eigentümlichen Instrumenten tiefe, durchdringende Klänge entlocken, deren Gestalt an mächtige, ausgehöhlte Walknochen erinnert.

Zeitgleich wird ein kostbares und ehrwürdiges Artefakt, der sogenannte **Ring der Dromusa**, dem Wasser übergeben. Dabei handelt es sich um einen silbrig schimmernden, reich verzierten Reif von etwa drei Metern Durchmesser, zusammengesetzt aus dreizehn gebogenen, handspannenbreiten Gliedern und getragen von unauffälligen Schwimmern aus Kork. Üppige Darstellungen von Wasserwesen und Schiffen schmücken seine Oberfläche. Sobald der Reif auf dem Wasser ruht, glättet sich die See in seinem Inneren auf wundersame Weise. Für den Betrachter öffnet sich darin gleichsam ein Fenster in das Meer, und wer hindurchblickt, mag vielleicht die Götterboten Nothuns bei ihrem Spiel in den Tiefen erahnen.

Nachdem der Dugan die feierliche Dankesformel gesprochen hat, mit der die Gunst Nothuns für Lanitia erneuert werden soll, eröffnet er das eigentliche Zeremoniell. Als Zeichen des Beginns der Vermählung mit dem Meer wirft er einen lebendigen Seestern, außen golden schimmernd und im Inneren von tiefem Blau, in den *Ring der Dromusa*. Daraufhin übergibt er die zuvor geweihten Opfergaben dem Wasser. Eine nach der anderen gleiten sie durch den Reif und sinken hinab in Richtung Meeresgrund. Häufig haben ganze Familien, in seltenen Fällen auch einzelne Personen, eigene Opfergaben gestiftet, die der Dugan stellvertretend in ihrem Namen an Nothuns übergibt. Immer wieder versuchten in den Tagen nach der Zeremonie geübte Taucher, die Opfergaben unerlaubt zu bergen, doch sie kehrten ausnahmslos mit leeren Händen zurück. Der Überlieferung nach soll demjenigen, der eine dieser Opfergaben an einem Seestern wiederfindet, eine besondere Gunst Nothuns zuteilwerden. Bis heute jedoch hat noch niemand dieses sagenhafte Glück erfahren.

Der dritte Tag der Feierlichkeiten hebt mit einer feierlichen Zeremonie im Großen Nothunstempel an, bei der die Namen aller Spender von Opfergaben verlesen werden. Ihnen wird Glück gewünscht und der fortdauernde Segen Nothuns zugesprochen. Zum Abschluss des Ritus überreicht der *Grancoinhor*, der höchste Priester des Kultes im Duganat, dem Dugan

als Vertreter der Stadt eine kleine Statuette. Dieses Kunstwerk steht sinnbildlich für den Bund zwischen Nothuns und Lanitia. Gestalt und Ausführung der Statuette wechseln von Jahr zu Jahr, sodass jedes Exemplar ein einzigartiges Werk ist. Es heißt, diese Objekte seien nicht nur geweiht, sondern besäßen darüber hinaus eigene magische Kräfte. Der Dugan ist angehalten, diese Gabe sorgsam zu hüten, denn ihrem Verbleib im Amtssitz wird nachgesagt, das Wohlergehen der Stadt bis zur nächsten Vermählung mit dem Meer zu sichern. Im Anschluss an die Zeremonie findet im Tempel, unter der Aufsicht der Nothunspriester, die alljährliche Versteigerung der begehrten Schiffsanteile statt (siehe auch das Kapitel *»Handel und Seefahrt«*).

Zeitgleich mit dem Ritus im Tempel hat sich unter der Bevölkerung ein weitverbreiteter Brauch etabliert, die erneuerte Vermählung mit dem Meer mit einem groß angelegten Volksfest zu begehen. Den Auftakt bilden am Vormittag die Buchmacher der staatlichen Lotterie, die unter der Aufsicht des Nothunskultes steht. Vor allem die Ärmeren und Mittellosen setzen hier ihre Hoffnung darauf, mit dem Kauf eines Loses Nothuns Wohlwollen zu erlangen. In allen Stadtneunteln entstehen Stände, an denen Speisen und Getränke in schier unüberschaubarer Vielfalt angeboten werden. Oft scheint es, als habe sich ganz Lanitia einem ausgelassenen, feucht-fröhlichen Gelage verschrieben. Darüber hinaus erfreuen sich zahlreiche weitere Vergnügungen großer Beliebtheit, darunter Gondelrennen auf dem Großen Kanal, dem Serpe, Darbietungen von Gauklern sowie kostenfreie Theateraufführungen. Letztere werden jedoch nur genehmigt, wenn sie als tugendhaft und zur sittlichen Erbauung des Volkes geeignet gelten, wobei Nothuns, so sagt man, einen besonderen Sinn für feinsinnigen Humor besitzt.

Alljährlich ruft die Vermählung mit dem Meer die Erinnerung an jenen einstigen Reichtum und Glanz wach, in dem sich die Stadt von ihrer strahlendsten Seite zeigt. Während der Feierlichkeiten entfaltet Lanitia ihre ganze Pracht und wird zum Magneten für Reisende aus nahen wie fernen Gegenden. Neben einfachen Besuchern strömen auch zahlreiche hochrangige Staatsgäste und bekannte Persönlichkeiten aus anderen Teilen Lidraliens herbei. Sie erweisen Nothuns ihre Ehrerbietung und hoffen zugleich, einen Hauch seiner wohlwollenden Gunst auf sich zu ziehen.

Fèsta dei Fiòri – Das Blütenfest

Wenn in der zweiten Trideade des Einhornmondes die ersten milden Winde durch die Kanäle streichen, beginnt die *lichte Trideade*, und mit ihr das zarteste aller Feste: *Fèsta dei Fiòri,* das Blütenfest. Es ist die Zeit, in der Lanitia sich in ein Meer aus Farben verwandelt. Überall schmücken Blüten die Brüstungen der Häuser, Boote werden mit Blumengirlanden behangen, und die Luft ist erfüllt vom süßen Duft der Kirsch- und Zierapfelblüten.

Das Blütenfest markiert das Ende der dunklen Jahreszeit und ist Sinnbild des ewigen Werdens. Die Bewohner gedenken der Kraft des Lebens und des Wandels, feiern den Kreislauf der Natur und das Wiedererwachen der Hoffnung. In dieser Woche werden zahlreiche Vereinbarungen geschlossen – Handelsverträge, Verlobungen, Bündnisse –, denn die Blüte gilt als gutes Omen für Neubeginn und Beständigkeit. Besonders geschätzt sind die Felsenbirnen, die mit ihrem silbrigen Schimmer das Licht des Frühlings einfangen, und die aus Aran eingeführte Tulpe, die in allen Farben erblüht. Man sagt, wer eine Tulpe verschenkt, besiegelt eine Freundschaft, und wer sie pflegt, dem wird Treue und Glück zuteil. So ist das *Fèsta dei Fiòri* ein Fest der Schönheit und der Hoffnung – ein poetischer Ausdruck der Lebenslust Lanitias.

Regata del Feo Mese – Die große Regatta

In Lanitia fügt sich die *Regata del Feo Mese* harmonisch in das Geflecht aus Ritual, Selbstdarstellung und städtischer Tradition ein, das die Lagunenstadt prägt. Wie die Vermählung mit dem Meer und der *Caraljo* ist auch sie weit mehr als ein sportlicher Wettkampf: Sie ist ein öffentliches Bekenntnis zur Beherrschung der Wasserwege und zur Identität einer Stadt, die aus ihren Kanälen lebt.

Eingebettet ist die Regatta in die Trideade des *Feenmondes* und gilt als gesellschaftlicher Höhepunkt des lanitianischen Sommers. Eröffnet wird sie durch eine feierliche Prozession, in der reich geschmückte Boote, Abordnungen der Stadtneuntel, der *Nono,* und ihre Bewohner auftreten. Jedes Neuntel präsentiert dabei stolz seine Farben, Zeichen und Eigenheiten und macht sichtbar, welchen Rang, welches Selbstverständnis und welchen Ehrgeiz es für sich beansprucht. Farben, Embleme, Kleidung und Gesten sprechen eine soziale Sprache, die Zugehörigkeit und Konkurrenz gleichermaßen ausdrückt. Erst im Anschluss beginnt der eigentliche Wettstreit der Ruderer, bei dem Geschick, Ausdauer und das perfekte Zusammenspiel mit Wind und Wasser über Ruhm und Ehre entscheiden. Für das Volk ist dieser Tag ein Moment gemeinsamer Begeisterung, in dem jedoch jeder genau weiß, welches Neuntel für welchen Anspruch, welchen Stolz und welche Vorherrschaft über die Lagune rudert. So wird die *Regata del Feo Mese* in Lanitia zu einem fließenden Ritual, das sportlichen Ehrgeiz, städtischen Wettbewerb und den Stolz der *Nono* in einem einzigen, sommerlichen Höhepunkt vereint.

Bienala – Ausstellung der Handwerkskunst

In der Trideade des Hirschmondes, wenn der Sommer seinen Höhepunkt erreicht, öffnet Lanitia seine Tore für die *Bienala*, eine siebentägige Ausstellung des Handwerks und der Kunstfertigkeit. In den ehrwürdigen Hallen der Gilden werden die Werke jener präsentiert, die ihre Gesellen- oder Meisterprüfung bestanden haben. Die Ausstellung ist weit mehr als ein Schaulaufen der Zünfte – sie ist ein Fest des menschlichen Könnens, der schöpferischen Kraft und der Liebe zum Detail.

Hier zeigen die Schneider ihre feingliedrigen Stickereien, die Schmiede ihre glänzenden Klingen, die Glasmacher ihre schimmernden Gefäße. Besucher aus allen Teilen des Archipels strömen in die Lagunenstadt, um die Arbeiten zu bestaunen, Aufträge zu vergeben oder Lehrstellen zu vermitteln. Die Bienala steht unter dem Schutz Nothuns und gilt als geistiger Abschluss der Sommerfeste. Sie erinnert daran, dass Kunst und Handwerk in Lanitia keine Gegensätze sind, sondern Ausdruck einer gemeinsamen Seele: des schöpferischen Geistes, der die Lagunenstadt so einzigartig macht.

Architektur und Baukunst

Formen der Baukunst

Lanitia erhebt sich aus der Lagune wie ein steinernes Trugbild, dessen Architektur unauflöslich mit Wasser, Wind und Licht verflochten ist. Die Bauwerke der Stadt ruhen auf Pfählen und Fundamenten, die dem wechselnden Atem der Lagune nachgeben müssen, weshalb ihre Fassaden leicht, hochgezogen und vielfach von offenen Loggien, Arkaden und Balkonen durchbrochen sind. Seit der ersten großen Besiedlungswelle entwickelte sich hier eine eigenständige architektonische Ausdrucksform, der **Gotego Lanitian**, der nach und nach die ältere *altvalianische Bauweise* verdrängte. Deren dunkle, gedrungene Baukörper waren von Schwere, Wehrhaftigkeit und Abgrenzung geprägt, während die neue Baukunst mit dem Wachstum der Stadt und ihrer Macht bewusst auf Leichtigkeit, Durchlässigkeit und rhythmische Bewegung setzte. Spitzbögige Fenster, filigrane Maßwerke, schlanke Türme und reich gegliederte Fassaden strecken die Baukörper nach oben und verleihen der vom Meer geformten Gotik Lanitias eine Helligkeit, die andernorts selten ist.

Über den Kanälen reihen sich die Palazzi *(vgl. Palasses – der Stadtpalast)* der Patrizier, deren *Wasserfassaden* als steinerne Verdichtungen von Reichtum und Einfluss gelten. Feiner Karstmarmor, farbiger Putz, Maßwerk, Arkaden, Balkone und vielteilige Fenster bestimmen ihr Erscheinungsbild, während die rückwärtigen Mauern schlichter bleiben und dem Wasser trotzen. Farben dienen dabei nicht bloß der Zierde, sondern sprechen eine soziale Sprache: Sie zeigen Rang, Funktion, Stolz, bewusste Zurückhaltung oder beginnenden Verfall. Zahlreiche Symbole schmücken die Fassaden, darunter die Zahl Fünf als Zeichen der fünf Hauptgötter, mythische Wesen sowie maritime Formen als Verweise auf die Anderswelt *Ilantia*. Marmor, Ziegel und farbiger Stein verbinden sich mit Putzflächen in kräftigen Tönen wie Rot, Ocker, Grün, Gold, Blau oder Türkis, aus Gips, Marmorstaub und Pigmenten gemischt und in dünnen Schichten aufgetragen, sodass viele Fassaden beinahe poliert und vom Licht durchtränkt wirken. Terrazzoböden aus gebrochenem Ziegel, Marmor und Kieseln ergänzen diesen Eindruck von Glanz und Dauerhaftigkeit im Inneren.

Ein besonders markantes Element vieler Stadtpaläste ist das *Bovolo*, das sogenannte *Schneckenhaus*: ein Turm mit spiralförmiger Wendeltreppe, die sich wie ein Muschelgehäuse empor windet und auf einer Aussichtsplattform über den Dächern endet. Oft farblich hervorgehoben, verkündet es Anspruch und Sichtbarkeit des Hauses weithin. Die Landfassaden der Gebäude sind demgegenüber schlichter und funktionaler gehalten, doch auch hier sprechen subtile Details wie Fresken, Gesimse und eingefasste Fenster eine klare architektonische Sprache. Charakteristisch sind dabei die *Korda-Säulen*, gedrehte, seilartige Säulenformen, die Rang, Bauzeit und Geschichte eines Hauses verraten und zugleich die tiefe Verbundenheit der Stadt mit dem Meer symbolisieren.

Lanitias Baukunst lebt insgesamt von Bewegung und Rhythmus. Arkaden, Erker, Loggien, Pilaster, Lisenen und Balkone verbinden sich zu einem lebendigen Wechselspiel aus Linien, Licht und Schatten. Besonders prägend sind die dreiteiligen Fenster, die *Trifora*, mit einer hohen mittleren Öffnung, flankiert von zwei schmaleren Seitenfenstern, die den Fassaden eine fast musikalische Gliederung verleihen. Ergänzt wird diese Formensprache durch die aus dem scharidischen Kulturkreis stammende Kunst der *Orare*, geometrische und kreisförmige Muster, die sich endlos verweben. In Lanitia fand diese Ornamentik ihre vollendete Verbindung mit dem *Gotego Lanitian*: monumental und zugleich harmonisch, lichtdurchflutet und von beinahe tänzerischer Symmetrie.

Das Herzstück der städtischen Baukunst ist der **Stadtpalast** – anstatt *Palazzo* hier in Lanitia *Palasses (Palassis (Pl.)* – genannt, umgangssprachlich auch: *Palando* oder vereinfacht *Pa´*. Diese Paläste ruhen auf unzähligen Eichenpfählen, die tief in den schlammigen Grund der Lagune getrieben wurden. Viele Paläste und andere Gebäude besitzen einen Keller, in Lanitia Unterwassergeschoss genannt. Diese sind entweder auf natürliche oder magische Weise vor dem Eindringen von Wasser geschützt. Im Wassergeschoss, unmittelbar über den Kanälen, befinden sich Lagerräume, Wirtschaftsräume und die prächtigen Eingangshallen, die *Portegho,* die sowohl zum Wasser- als auch zum Landportal geöffnet sind und dem Bau eine doppelte Ausrichtung verleihen. Die oberen Geschosse, die *Piani nobili,* beherbergen Wohnräume und Festsäle, während schmale Zwischengeschosse, die *Mezzanini,* einst Unterkünfte für Bedienstete, Wachen und Verwalter boten. Den Abschluss bildet meist ein ziegelgedecktes Walmdach, gekrönt von den typischen *Comignolo,* trompetenförmigen Schornsteinen, die Funkenflug verhindern und den Rauch kunstvoll in den Wind leiten. Die Grundrisse passen sich dem Lauf der Kanäle an, häufig in L- oder C-Form, seltener T- oder U-förmig, und entfalten ihre ganze Pracht entlang des Großen Kanals. Indes werden die öffentlichen Stadtpaläste der Senhoria nicht *Palasses* sondern *Palador* benannt.

Das typische **bürgerliche Stadthaus** Lanitias wird *Erosoa,* „die Muschel“, genannt und prägt weite Teile der Wohnneuntel jenseits der großen Palassis. Diese Häuser sind schmal, hochgezogen und mehrgeschossig, da Baugrund in der Lagune kostbar ist und sich das Leben folglich in die Höhe entwickelt.

Wohnen und Arbeiten sind in der *Erosoa* untrennbar miteinander verbunden und bilden eine funktionale Einheit des städtischen Alltags. Das Erdgeschoss dient meist als Werkstatt, Lager oder Verkaufsraum und öffnet sich direkt zur Straße oder zum Kanal. Darüber liegen ein oder zwei Wohngeschosse, in denen Familie, Gesellen und Lehrlinge gemeinsam leben. Die oberen Etagen sind einfacher gehalten, oft mit kleinen Fenstern und schmalen Balkonen, die wenig Platz beanspruchen. Die Fassaden der *Erosoe* sind bewusst schlicht und verzichten auf reichen Schmuck, da Zweckmäßigkeit und Beständigkeit im Vordergrund stehen. Gebaut wird überwiegend aus Ziegel und verputztem Mauerwerk, das dem feuchten Klima der Lagune standhalten muss. Die Dächer sind niedrig geneigt und enden meist in einem einzelnen *Comignolo*, der zugleich Rauchabzug und Erkennungszeichen des Hauses ist. So verkörpert die *Erosoa* den bodenständigen, arbeitsamen Geist Lanitias und bildet das Rückgrat der bürgerlichen Stadt.

Die Stadtsilhouette Lanitias wird wesentlich von ihren **Türmen** bestimmt, den sakralen *Campanile* mit ihren strengen, rechteckigen Proportionen und den *Torri del Soffio*, den Türmen des Atems. Zwischen diesen beiden Turmarten besteht eine stille Übereinkunft: Die *Torri* dürfen niemals höher errichtet werden als die *Campanile*, um die Vorrangstellung des Sakralen zu wahren. Als nicht geweihte Bauwerke sind die Torri del Soffio bewohnt, spiralförmig gewunden, licht-durchflutet und von starker symbolischer Kraft geprägt. In jeder ihrer Strukturen trägt die Spirale das Sinnbild des Gleichmaßes von Natur, Magie und Stadt in sich. Mehr als fünfzig dieser Türme gelten als die eigentlichen Juwelen der Lagune, und man raunt, sie hielten Lanitia selbst am Atmen – ohne sie, so heißt es, wäre die Stadt längst in den Fluten versunken. In ihrer Bedeutung verbinden die Torri del Soffio lanitianische Traditionen freistehender Stadttürme mit dem Gedanken der *Geschlechtertürme*, durch die Rang, Einfluss und Anspruch weithin sichtbar gemacht werden. Dieses Motiv findet im kleineren Maßstab Eingang in die Architektur vieler Stadtpaläste. Dort erscheint es im Bovolo, dem sogenannten Schneckenhaus, einem Turm mit spiralförmiger Wendeltreppe, die auf einer Aussichtsplattform über den Dächern endet. Oft farblich hervorgehoben, verkündet ein *Bovolo* den Stolz, die Sichtbarkeit und den Anspruch seines Hauses weit über die Nachbarschaft hinaus.

Sakrale Bauten in Lanitia – Basiliken, Tempel, Pendeons, Kapellen, Klöster, Ordensburgen, Friedhofstempel, Schreine und Opferplätze – prägen das Stadtbild ebenso stark wie *Palassis*, *Campanile* und *Torres*. Ihre Architektur folgt entweder dem *altvalianischen* Stil oder der jüngeren *Gotego Lanitian*. Beide Baustile existieren seit Jahrhunderten nebeneinander und verleihen der religiösen Landschaft der Stadt eine vielschichtige Gestalt. Altvalianische Sakralbauten wirken schwer, erdverbunden und monumental, mit massiven Mauern, Rundbögen und klar gegliederten Baukörpern. Sie strahlen Dauer, Ordnung und eine fast wehrhafte Frömmigkeit aus, die den göttlichen Kosmos als fest gefügtes Gefüge begreift. Gedämpftes Licht, dicke Pfeiler und eine strenge Symmetrie prägen ihre Innenräume. Demgegenüber öffnet sich die Gotego Lanitian dem Licht, dem Wasser und der Bewegung der Lagune. Spitzbögen, filigranes Maßwerk und hohe Fenster lassen die Sakralräume hell und durchlässig erscheinen. Fassaden werden schlanker, Türme streben in die Höhe und scheinen sich dem Himmel entgegenzuwinden. Diese Bauweise verleiht den Gotteshäusern eine feierliche Leichtigkeit, die dem lebendigen Glauben der Stadt entspricht. Besonders in neueren Tempeln und Kapellen verbinden sich religiöse Symbolik und städtischer Stolz zu eindrucksvollen Bauwerken. So spiegeln die sakralen Bauten Lanitias zugleich die Bewahrung alter Ordnung und den stetigen Wandel einer Stadt wider, die ihren Glauben zwischen Stein, Wasser und Licht verankert.

Abseits der Stadt, auf den umliegenden Inseln und im lanitianisch geprägten Hinterland, liegen die **Landvillen** Lanitias. Sie sind Rückzugsorte des Adels, Orte des Lichts, der Muße und des Gartens, geprägt von der Erinnerung an das Goldene Zeitalter des Duganats. Umgeben von Wassergräben, durchzogen von Laubengängen, Brunnen und Pavillons, verbinden sie städtische Eleganz mit landwirtschaftlicher Funktion. Diese Villen liegen meist auf leichten Anhöhen oder sanften Hügeln mit weitem Blick über Weinberge, Olivenhaine und fruchtbare Felder, oft in Sichtweite alter Handels- oder Wasserwege. Es handelt sich bewusst nicht um Wehrbauten; Offenheit, Übersicht und geometrische Ordnung demonstrieren Sicherheit und Kontrolle über das Land. Die Architektur folgt strengen klassisch-valianischen Proportionen: ein symmetrischer, meist rechteckiger Baukörper mit dominantem Haupttrakt und niedrigeren Seitenflügeln. Im Inneren bildet die hohe *Sala Grande* das repräsentative Zentrum, während die privaten Gemächer schlicht gehalten sind. Wirtschaftshöfe mit arkadengesäumten *Barchesse* (funktionaler Seitenbau der Villa), Ziergärten, Nutzflächen, Obsthaine und Fischteiche ergänzen das Anwesen und verdeutlichen eine gezähmte, aber bewahrte Natur.

Die Lagunenstadt Lanitia

Leben im Lagunenarchipel

„Hör auf, allen Vorbeigehenden obszöne Einladungen zuzuflüstern, du lüsterne Kupplerin Lanitia, die du unter deinem fadenscheinig durchsichtigen Gewand statt verheißungsvoller Nächte heimtückische Hinterhalte bereit hältst!“

- aus dem Tagebuch der Alessina -

Wo Wege nur über das Wasser führen

Und wieder lassen wir die Gelehrte Alessina erzählen, wie sie vom Wasser her die Ankunft in Lanitia über die Lagune erlebt hat:

„Vor meinen Augen und denen meiner treuen Weggefährten erstreckte sich, so weit der Blick reichte, die Lagune von Lanitia. Dieses Archipel im Mündungsgebiet ist ein Werk der Isada und der unablässigen Gezeiten, geprägt von zahllosen Inseln, Sandbänken, Schilfflächen und salzigen Niederungen. Die Lagune umfasst ein weites Gebiet, das durch Landzungen und Nehrungsinseln größtenteils vom offenen Land abgeschirmt wird. In ihrem Inneren durchziehen silbrig schimmernde Wasserarme grüne Wiesen, breite Schilfgürtel und sogar kultivierte Ackerflächen.

… Schon bald bewegten wir uns stakend an einer weitläufigen Schilflandschaft entlang und glitten anschließend durch blasse Nebelschleier, die urplötzlich aufgezogen waren und auf gespenstische Art jedes Geräusch zu verschlucken schienen. Es war, als ruhten unsichtbare Blicke auf mir; mir lief ein Schauder über den Nacken, die Haare stellten sich auf. Doch nur wenige Ruderschläge später waren diese wie einer Schauergeschichte entlehnten Empfindungen verschwunden, und der Anflug des Übernatürlichen ließ mich wieder los

… Weiter voraus fiel mir eine stille, beinahe idyllische Insel ins Auge, unschwer auszumachen an ihren hoch aufragenden Zypressen. In Ufernähe hockten zwei betagte Männer in einer Nussschale, der eine mit kreideweißem, der andere mit rußschwarzem Haar. Mit schwieligen Händen verlasen sie auf einem Brett einen ganzen Haufen Krabben: die guten wanderten in den Kübel, die schlechten flogen zurück in die Wellen. Auf dem vermoderten Steg hinter ihnen fletschte ein halbes Dutzend ungewöhnlich großer Katzen erwartungsvoll die beunruhigend spitzen Zähne und leckte sie sich. Doch das Grauen, das erneut in mir aufstieg, wurde von den Worten unseres Bootsführers Danilo unterbrochen: „Männer wie diese Fischer wüssten genau, wohin sie rudern müssten. Mitunter blieben sie tagelang draußen auf dem Wasser. Sie kennen jedes Zeichen dafür, wann die Schalen der Krabben weich genug seien, um sie zu verzehren. Und sie wüssten auch, wie man die gefräßigen Katzenbestien von Burenjo zu besänftigen habe, damit sie schnurrten wie harmlose Hauskätzchen."

… Am Rand einer Briccola hockten Kormorane und Möwen träge auf den Holzpfählen, die eine solche Fahrrinne säumten, und spähten nach etwas Essbarem. „Abseits der Fahrrinnen müsse man in der Lagune unbedingt darauf achten, stets eine Handbreit Wasser unter dem Kiel zu behalten, wenn man nicht auf Grund laufen wolle", erklärte Danilo, „denn bei Ebbe sei das weite Gewässer kaum mehr als achtzig Zentimeter tief. Nur in den mühsam und künstlich von Menschenhand angelegten Briccoli bleibe die Lagune überhaupt schiffbar."

… Schließlich ließen sich in der Ferne bereits die zahlreichen Türme der Lagunenstadt erahnen. Je weiter wir uns dem immer höher aufragenden, weiß-rot gestreiften Gran Campanile mit seinem goldenen Dach näherten, desto dichter wurde der Verkehr auf dem Wasser. Unsere Rinne teilten wir uns mit Enten und Tauchhühnern, vor allem jedoch mit Kleinhändlern und Bauern in ihren zahlreichen geschwungenen Booten und farbenfrohen Kähnen, mit denen sie Kisten voller Obst und Gemüse zu den vom Wasser aus erreichbaren Märkten auf den Piatas brachten – jenen vielen wundervollen Plätzen, auf denen sich das Leben der Stadt abspielte.

… „Das Leben sei kein langer, ruhiger Fluss, sondern vielmehr ein Geflecht aus Hunderten von Kanälen", meinte Danilo. Und tatsächlich spielte sich der gesamte Verkehr auf dem Wasser ab. Lanitia erschien mir wie eine Welt aus Wellen, wie eine Stadt, deren eigentliches Zuhause das Wasser war. „Sie sei", so erklärte uns Danilo weiter, „auf zahllosen Holzpfählen errichtet und verteile sich über mehr als hundert Inseln, die wiederum von noch mehr Kanälen zerschnitten würden. Dieses scheinbare Inselchaos werde jedoch durch ein fein geknüpftes Netz von über 700 Brücken wieder zusammengehalten. Zudem existierten zahlreiche Straßen – genauer gesagt weit über tausend Gassen und Gässchen –, die



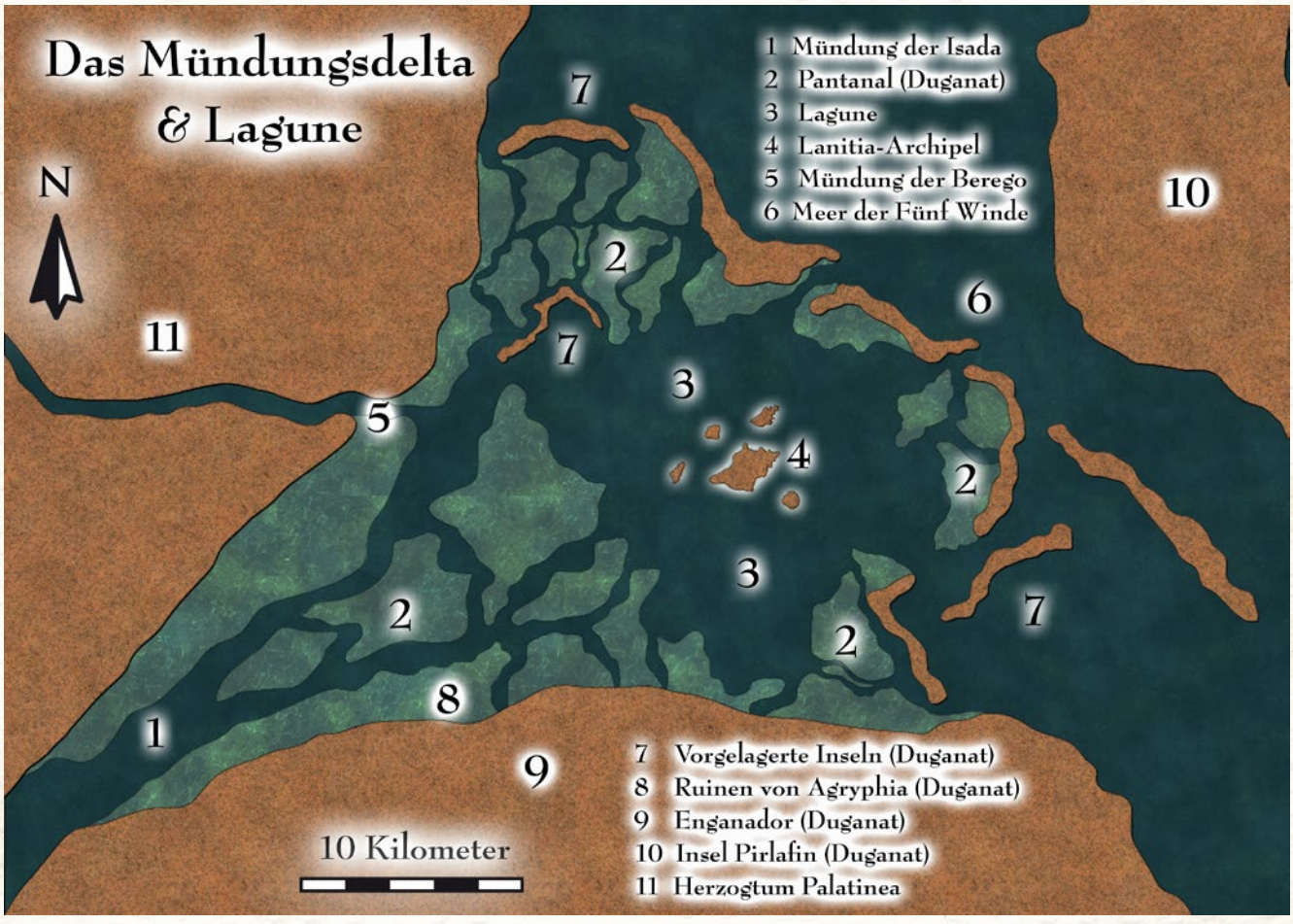
allerdings nur zu Fuß oder höchstens mit kleinen Karren nutzbar seien und den Anforderungen des lebhaften Handels nicht gerecht würden. Manche Winkel der Stadt ließen sich überhaupt nur per Boot erreichen, nämlich dort, wo der Fußweg ende, der Kanal jedoch weiterführe. An solchen Stellen gebe es Wohnhäuser, deren Pforten im Wassergeschoss sich ausschließlich zum Steg hin öffneten, ebenso wie Krämerläden, in denen die Kundschaft ihre Einkäufe direkt vom Wasser aus erledigte", führte Danilo aus.

… Hinzu kamen, wie wir bereits wussten, Häuser, bei denen jederzeit mit einem Einsturz zu rechnen war, sowie Paläste in wahrhaft kläglichem Zustand, die nicht selten zur Sotombra zählten – jener berüchtigten „Welt der Rastlosen", derentwegen wir überhaupt in diese Stadt zwischen Glanz und Verfall gereist waren. „In der Nähe dieser Stätten des Niedergangs, von denen niemand etwas zu wissen vorgibt, die jedoch jener, der die richtigen Menschen zu befragen versteht, schließlich doch über das Nass erreichen kann, treiben", so ist es in den Schriften des großen Frascadas festgehalten, „mitunter Leichen im träge dahinfließenden Wasser, ehe sie irgendwann von den unermüdlich in den Kanälen arbeitenden Automaten des ruchlosen lanitianischen Konvents als menschlicher Unrat aus dem Wasser gezerrt werden." Ja, das klang wahrlich nicht einladend – doch unserer Mission zufolge war eben diese Sotombra unser Ziel.

… „Der Rhythmus des Lebens ist in Lanitia eng an das Wasser gebunden", wie Frascadas es in seinen Schriften über die Lagunenstadt so treffend beschreibt. So „fahren die Lanitianer mit dem Boot zum Haus einer Wehmutter, wo ihre Kinder ans Licht der Welt geholt werden, und am Ende ihres Lebens setzen viele mit dem Leichenboot zur Insel Iltato mit den städtischen Gräberfeldern über, um dort bestattet zu werden. Mit Gondel oder Barke gelangen sie zur Arbeit oder zur Geliebten." Ja, der gute Frascadas hatte eine ausgesprochene Vorliebe für solche scheinbar nebensächlichen Einzelheiten. „Nach dem Ehegelöbnis vor der erhabenen Göttin rudern sie von den Stufen eines der zahlreichen Pandeons gemeinsam mit ihren Gästen in eine behagliche Bacaro, um dort bei reichlich Wein und schmackhaften Fischgerichten zu feiern. Später wird der gesamte Hausrat mit einem Lastenboot in eine größere Bleibe überführt: die komplette Einrichtung auf der Ladefläche, die kostbaren Möbel sorgfältig mit gewachstem Tuch verzurrt, damit alles ja trocken ankommt. Im Hintergrund all dieser lebensprägenden Augenblicke schimmerte in Lanitia stets das Wasser, das – so schien es mir – hier den Alltag bestimmte. Auf dem Wasser zu sein, das ist wohl mehr als alles andere die eigentliche lanitianische Verfassung …"

Das Archipel an sich

Nahe des „ebenen Teils" der Laguna, zwischen den Süßwasserzonen der Flussauen und dem Übergang zu den salzigen Feldern



der Mäander im Mündungsgebiet der Isada, leben sie vor allem und haben dort im Duganat von Lanitia ihre ganz eigene Nische gefunden. Die Rede ist von den **Gitanfeda**, den eigentümlichen Bewohnern der lagunaren Landschaft Lanitias. Sie verdingen sich als Marschengänger, Gondelruderer, Fischer, Jäger und Fallensteller. Niemand kennt die oftmals beschwerliche Lagunenlandschaft und ihre Wasserwege so gut wie sie. Doch all dies ist nur das Gewöhnliche, das man über die Marschbewohner zu sagen weiß. Auch ihre Herkunft ist zunächst nichts Außergewöhnliches: Zumeist handelt es sich um Abkömmlinge der Abanzzis, die im Gebiet der Laguna häufig monatelang verweilen, teils sogar vollständig sesshaft geworden sind und ihr früheres Leben als Fahrende hinter sich gelassen haben.

Besonders jedoch ist das Geheimnis der Marschengänger selbst: Gemeint ist eine uralte, im Grunde wörtlich zu verstehende Verbindung. Dieses sonderbare Lagunenvölkchen aus sesshaft gewordenen Abanzzi hat sich mit den Naturgeistern des Wassers nicht nur zu gegenseitigem Schutz verbündet, sondern ist im Laufe der Zeit mit ihnen zu einer echten Mischbevölkerung verschmolzen. Die Gitanfeda sind somit nicht mehr vollständig menschlich. Viele von ihnen vermögen unter Wasser zu atmen und sich dort ebenso schnell fortzubewegen, wie ein Mensch es an Land tut. Es überrascht daher kaum, dass einzelne aus den Reihen der Gitanfeda aufgrund dieser besonderen Fähigkeiten der lanitianischen Sotombra angehören, wo sie vor allem im Bereich des Schmuggels tätig sind.

Einige wenige jedoch, die in regelrechten Nachfolgekämpfen auch die Führung unter den Gitanfeda für sich beanspruchen, verfügen über eine angeborene magische Begabung: Sie können zwischen der Menschenwelt und der *Anderswelt* wechseln und noch mehr, denn in ihnen ist das Erbe der Naturgeister besonders stark und rein ausgeprägt. Diese Wenigen sind die **Gitanoelja** – die rätselhaften Wechselgänger.

Nahe des ebenen Teils der *Lagune von Lanitia***,** zwischen den süßwasserführenden Zuflüssen der Flussauen und den salzigen Zonen im offenen Becken, entfaltet sich eine eigentümliche Tier- und Pflanzenwelt. Schilfgürtel und Seegraswiesen prägen dort das Bild und wiegen sich träge im Wechsel der Gezeiten. In den flachen Wassern wurzeln Salicornien und andere salzliebende Pflanzen, die dem Boden Halt geben und dem Wasser seine stille Ordnung. Zwischen ihren Halmen tummeln sich Schwärme kleiner Fische, die hier Schutz vor Räubern finden. Krabben und Garnelen bevölkern den schlammigen Grund und bilden die unscheinbare Grundlage vieler Nahrungsketten. Über den Pfählen und Briccoli sitzen Möwen, Seeschwalben und Kormorane, stets wachsam auf der Suche nach Beute. Reiher und Löffler schreiten gemessen durch die seichten Zonen und warten reglos auf den richtigen Augenblick. In den ruhigeren Bereichen lassen sich Enten und Tauchvögel nieder, die zwischen Wasser und Himmel zu Hause sind. Aale und Barsche ziehen durch die Kanäle und folgen den unsichtbaren Wegen der Strömung. Selbst größere Raubfische wagen sich bisweilen in die Lagune, wenn das Wasser reichlich Nahrung verspricht. Auf den Inselchen gedeihen niedrige Weiden und widerstandsfähige Sträucher, deren Wurzeln dem bröckelnden Land Halt verleihen. Moose und Algen überziehen Steine und Holzpfähle und färben sie grün und schwarz. Bei Ebbe offenbart sich ein Gewirr aus Muschelbänken und Tangfeldern, das bei Flut wieder verschwindet. In den wärmeren Monaten erfüllt das Summen der Insekten die Luft über den Marschen. Frösche und andere Amphibien bewohnen die Übergänge zwischen Land und Wasser. All diese Lebewesen sind eng aufeinander abgestimmt und folgen dem Rhythmus der Gezeiten. Die Lagune von Lanitia ist kein stilles Gewässer, sondern ein atmendes Geflecht aus Leben.

In und um Lanitia herum

Kommt die besondere Gestalt der gesamten Stadt zur Sprache, spricht der Einheimische von *Gracauha* (für *Gran cauquilha*). Diese einzigartige Stadtanlage, die einer langgestreckten Riesenmuschel nachempfunden ist, hat im lanitianischen Dialekt ihre ganz eigene Formensprache hinterlassen. Und so wird das Herz der Stadt in der hiesigen Zunge schlicht *Sente (Storicamente)* genannt. An solchen Begriffen zeigt sich eindrücklich, wie stark sich die Menschen dieser Region selbst sprachlich mit dem Meer und seinen Geschöpfen verbunden fühlen.

Die gesamte *Gracauha* wird von West nach Nordost von einem großen Kanal durchzogen, der sich schlangenartig windet und als *Serpe* bekannt ist. An diese Serpe schließen sich ebenso verschlungene mittlere Kanäle, die *Ri*, an, die untereinander verbunden sind und an den Rändern der Stadt in die Lagune münden. Ein fein gesponnenes Netz kleinerer Wasserläufe, der *Rili*, durchzieht die Stadtinseln, die *Luta* genannt werden. Diese Inseln sind untereinander durch Brücken, die *Ponti (Singular: Ponte)*, sowie durch zahlreiche Gassen, die *Sada*, miteinander verbunden. Zwischen den Stadtinseln oder direkt an den Kanälen liegen kleinere Plätze, die *Piata*, welche die Mittelpunkte des städtischen Lebens bilden. In seiner Gesamtheit gleicht dieses Geflecht für den Außenstehenden einem kaum zu durchdringenden Labyrinth, nicht jedoch für die hier Heimischen, die sich darin beinahe schlafwandlerisch sicher bewegen und zurechtfinden.

Besonders ins Auge fällt im Osten der Stadt das weitläufige, runde Hafenbecken **Lareya** und an seinem Rand der größte Platz Lanitias, der **Thalassan**, der wie eine klassische Muschel geformt ist. Dort erheben sich der prunkvolle **Duganpalast** sowie der aus Marmor errichtete **Gran Campanile**, dessen rotweiß gefärbter Glockenturm sich rund 120 Meter hoch über die Stadt erhebt. Im Nordosten schließt sich das **Arvezo** an, das Alte Arsenal und zugleich die Heimstatt der Flotte Lanitias. Im Südosten wiederum liegt mit dem **Arnovo** das Neue Arsenal, das vornehmlich von Kauffahrern aus Diatrava angelaufen und genutzt wird.

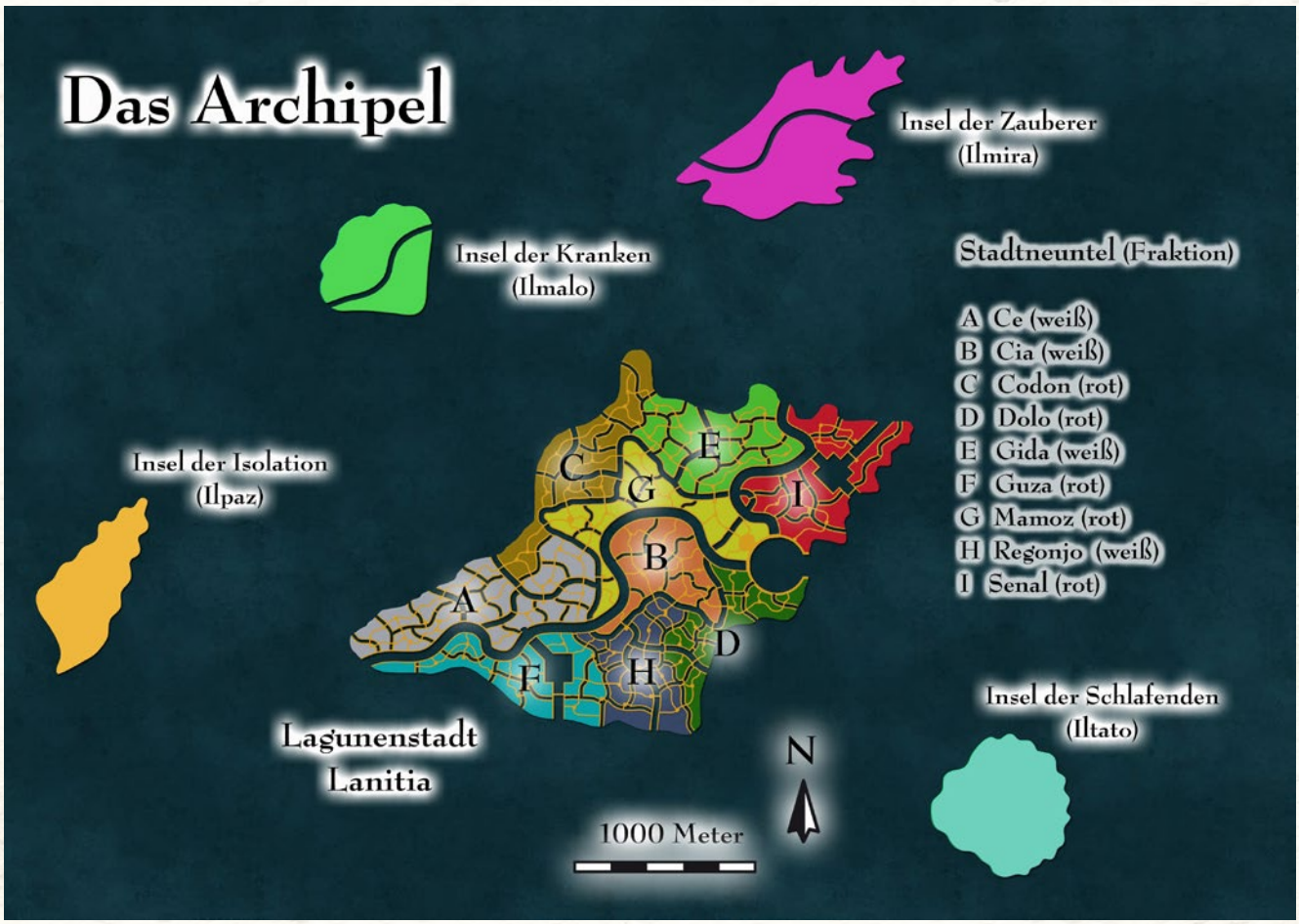
Vier größere Inseln, die für Lanitia von erheblicher Bedeutung sind, liegen im eigentlichen Archipel der Lagune und gehören ebenfalls noch zum Stadtgebiet, ohne jedoch ein eigenes Stadtneuntel zu bilden:

Die **Insel der Zauberer**, *Ilmira*, befindet sich im Besitz des *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales* (kurz: Konvent), der überregionalen Magiergilde der Küstenstaaten. Sie dient als Hauptsitz der verschwiegenen lanitianischen Niederlassung des Konvents, die in magischen Belangen nicht nur für die Stadt Lanitia selbst, sondern auch für den gesamten Landstrich Pantanal im Duganat zuständig ist. Auf *Ilmira* unterhält der Konvent zahlreiche Werkstätten sowie Forschungs- und Bildungseinrichtungen unterschiedlichster Art. Der Zutritt zur Insel ist ausschließlich Mitgliedern und eigens geladenen Gästen vorbehalten und keineswegs öffentlich. Eine entsprechende Erlaubnis muss zuvor im innerstädtischen *Palasses di Covendo*, im Dialekt *Palendo* genannt, beantragt werden. Nicht nur in Lanitia fragen sich daher viele, was auf dieser Insel den Blicken der Bewohner entzogen bleiben soll, hinter weißen Mauern, kristallklaren Glasflächen und schimmernden Farben aus Licht und Spiegelung.

Die **Insel der Schlafenden**, *Iltato*, dient als städtischer Friedhof und wird von Priestern des Culsu-Kultes betreut. Diese leben dort gemeinsam mit einer schlagkräftigen Schar von Ordensrittern in einem streng befestigten Kloster. Auch um dieses Kloster ranken sich in der Stadt zahlreiche Spekulationen: Weshalb gleicht es einer Festung, warum sind seine Mauern so stark bemannt, oder wird innerhalb der Klostermauern gar etwas wahrhaft Gefährliches vom Culsukult unter Verschluss gehalten? Vonseiten der Culsudiener erhält man auf solche und ähnliche Fragen jedenfalls nur eines – eisernes Schweigen, ohne dass sich dabei auch nur eine Miene regte. Steinweiß und Aschegrau prägen das Antlitz der Insel. Alles erscheint endgültig und reglos, als sei selbst die Zeit an diesem Ort zur Ruhe gekommen. Iltato bewahrt, was Lanitia loslassen musste – und mahnt die Stadt, dass kein Glanz von ewiger Dauer ist.

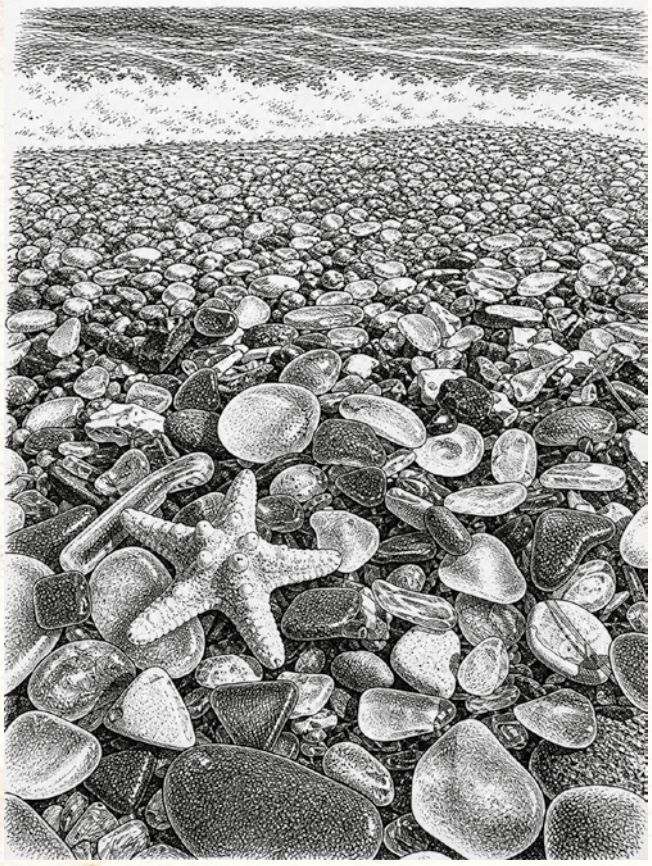
Auf der **Insel der Isolation**, *Ilpaz*, werden Verbrecher und Geisteskranke in einem festungsartigen Gefängnis verwahrt, um die Bevölkerung des Duganats vor ihnen zu schützen. Wie auf der Insel der Schlafenden erhebt sich auch hier ein Kloster, in dem Ordensritter und Priester der Göttin Culsu leben. Angeblich soll bislang niemand dem *„ewigen Frieden"* von *Ilpaz* entkommen sein, doch widersprechende Gerüchte sind in den dunkleren Winkeln der Stadt keineswegs selten. Die Farben Dunkelgrau und Schwarz bestimmen das Bild, kaum durchbrochen vom Licht. Hoffnung lebt hier nicht, nur die Verwaltung des Endes. Niemand, so heißt es, sei je von dieser Insel zurückgekehrt. Wer hier landet, kehrt nicht zurück.

Mit der **Insel der Kranken**, *Ilmalo*, existiert nahe der eigentlichen Lagunenstadt eine vierte Insel von großer Bedeutung. Auf *Ilmalo* befindet sich ein weitläufig angelegtes Kloster der



Himmelsmutter Alpanu. Dem Kloster sind mehrere Gebäude angeschlossen, darunter ein Hospital sowie ein Siechen- und Altenhaus, die der umfassenden Kranken- und Altenpflege dienen. Insgeheim bietet das Kloster der Himmelsmutter auch adeligen Frauen, die der Hexerei beschuldigt werden, Zuflucht vor ihren Häschern aus dem Konvent und dem Culsukult. Jenseits der Bauwerke ist die Insel vollständig als sorgsam gepflegter Park gestaltet. Unter den gläubigen Menschen der Stadt erzählt man sich, dass selbst den kleinen Alpanustatuetten in den Nischen der äußeren Klostermauern und den Statuen im Park besondere Heilkräfte innewohnen, sofern man nur das richtige Gebet spricht. Hellweiß, Silber und Mondfarben bestimmen das Antlitz der Insel. Abseits der Gebäude breitet sich ein gepflegter Park mit Teichen und stillen Wegen aus.

Vero de mar - die Strände des Meeresglases



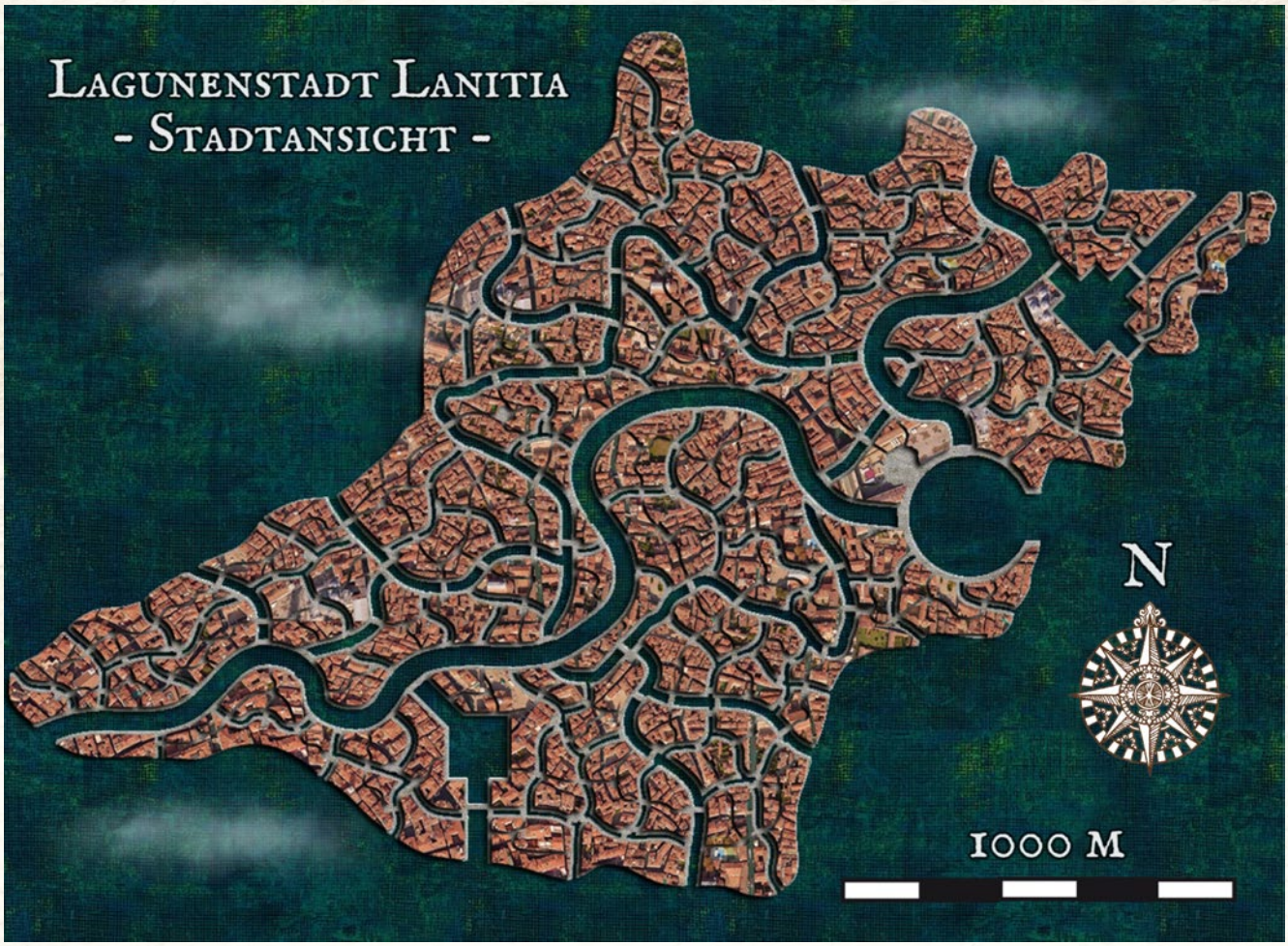
An den dem Meer zugewandten Rändern der Lagune liegen die **Strände des Meeresglases** *(Vero de mar).* Seit Menschengedenken werfen die Bewohner Lanitias ihren Abfall hier in die Wellen. Doch was das Meer nicht verschlingt, verwandelt es. Glas und Steingut werden von der Brandung zerschlagen, geschliffen und rundgewaschen, bis sie in schimmernden Farben an den Strand gespült werden – als glatte, leuchtende Fragmente, die man *Seeglas* nennt. Diese vom Meer veredelten Splitter ähneln Edelsteinen und gelten als begehrtes Handelsgut. Kein Wunder also, dass die Inselbewohner eifersüchtig über ihre Strände wachen. Das Sammeln und Handeln mit Meeresglas ist staatlich genehmigt, und wer unbefugt nach den glitzernden Steinen sucht, riskiert mehr als nur eine Verwarnung.

Bauliches und dessen Gefahren

Die Stadtinseln erheben sich mindestens 1,5 bis 2,5 Meter über den gewöhnlichen Wasserstand der Lagune, denn trotz der geschützten Lage gegenüber dem offenen Meer herrscht ein durchschnittlicher Tidenhub von rund 80 Zentimetern, der bei Hochwasser sogar bis zu zwei Meter erreichen kann. Entsprechend wurde alles, was auf und um die Stadtinseln errichtet ist, erst durch tiefgreifende Pfahlgründungen im Untergrund möglich gemacht, die Generationen von Lanitianern seit den Tagen der Stadtgründung vorgenommen haben. Dabei rammte man eine Zahl von Eichen- und Erlenstämmen in den schlammigen Lagunengrund, die in die Hunderttausende, wenn nicht gar in die Millionen ging. Mit eigens für diese besondere Umgebung entwickelten Bautechniken und unter dem Einsatz gewaltiger Mengen wasserdichter Steine schuf man so die Grundlage für den hiesigen Häuserbau. Alle Gebäude, die in diesem speziellen Umfeld entstanden sind, bestehen daher zu einem großen Teil aus Konstruktionen aus Holz, Kalkstein (Marmor) und gebrannten Ziegelsteinen aus Ton. Diese Bauweise ist in Lanitia so weit verfeinert, dass sie gewöhnlich „für die Ewigkeit“ zu reichen scheint. Dennoch kommt es bei einzelnen Gebäuden gelegentlich zu Absenkungen. Meist äußert sich dies lediglich in Rissen im Mauerwerk, doch mitunter werden Bauwerke auch baufällig oder drohen gar einzustürzen.

Eine weitere Eigenheit nahezu aller Gebäude ist ihre Vorderwand, die als Fassade nicht starr mit dem übrigen Baukörper verbunden ist. Stattdessen ist sie mittels verformbarer Anker an die tragenden Wände geklammert und vermag – bei sachgerechter und regelmäßiger Wartung – selbst Jahrhunderte oder sogar Erdbeben zu überstehen. In den besseren Wohnlagen sowie auf den überwiegend noch bewohnten Stadtinseln ist eine solche Pflege in der Regel gewährleistet. Ganz anders stellt sich die Lage in jenen Teilen Lanitias dar, deren Stadtinseln mehr oder minder verlassen und verkommen sind. Dort kann es infolge mangelnder Instandhaltung geschehen, dass einzelne Fassadenteile oder gar ganze Fronten unvermittelt nach unten stürzen. Sie beschädigen, verschütten oder verstopfen dabei Gassen und Kanäle, bedrohen vorbeikommende Passanten durch herabfallenden Stein, begraben sie unter Trümmern oder reißen sie mit sich in den Kanal. Bereits mehrfach sind auf diese Weise Menschen verletzt worden oder ums Leben gekommen – nicht selten Kinder, die zuvor unbeschwert in der Nähe solcher baufälligen Gebäude gespielt hatten.

Alle Kanalwände sind aus Stein aufgemauert, doch ihre Breiten unterscheiden sich erheblich. Sie reichen von etwa fünf Metern bei kleineren Kanälen – wobei es in Lanitia nur noch selten, meist sehr alte Wasserläufe unterhalb dieser Breite gibt – über rund zehn Meter bei mittleren Kanälen bis hin zu nahezu hundert Metern beim Großen Kanal. In regelmäßigen Abständen



werden die Kanäle von Automaten, für deren Einsatz der Konvent verantwortlich ist, von Unrat befreit. In den vergangenen Jahrzehnten jedoch, in denen immer weniger Geld in die öffentlichen Kassen floss, gelangten auch deutlich geringere Mittel von der *Senhoria* an den Konvent. Infolgedessen ist die Automatenflotte zur Reinigung der Kanäle merklich geschrumpft. Zudem entrichtet die Stadt dem lanitianischen Konvent geringere Zahlungen für die Instandhaltung der dienstbaren magischen Apparaturen – mit spürbaren Folgen. In manchen Stadtteilen, die der *Senhoria* als weniger wichtig gelten, werden die Kanäle deutlich seltener, mitunter sogar nahezu gar nicht mehr gereinigt oder gewartet. Besonders offensichtlich wird dies am Gestank, der einem an manchen Orten aus dem Kanalwasser widerwärtig in die Nase steigt. Gleichzeitig fallen Automaten zunehmend aus oder zeigen Fehlfunktionen, die bereits zu bedauernswerten Schäden an Kanälen, Booten und Gebäuden oder sogar zu Verletzungen von Passanten geführt haben. Hinter vorgehaltener Hand wird inzwischen sogar von Todesfällen gemunkelt, die der Konvent gemeinsam mit der Obrigkeit unter einem Mantel des Schweigens zu verbergen suche.

Mit dem Ruderboot durch Lagune und Kanäle

In Lanitia, wo Straßen aus Wasser bestehen und Brücken die Orte der Begegnung sind, sind die **Ruderboote** – die *Gondeln* – das eigentliche Rückgrat des täglichen Lebens. Wer sich in den schmalen, gewundenen Kanälen der Lagunenstadt bewegt, begegnet ihnen überall: lautlos gleitend zwischen Hausfassaden, unter niedrigen Bögen hindurch, vorbei an Palästen, Tavernen und Märkten.

Das Steuern einer *Gondel* ist eine Kunst, die nur die *Gondolieri* – die Bootsführer der Stadt – in vollendeter Form beherrschen. Sie stehen am Heck ihres Bootes, die Hände fest um das einzelne Ruder geschlossen, den Blick stets nach vorn gerichtet. Ihr Ruderschlag ist fließend, rhythmisch und kraftvoll, eine Bewegung, die nicht nur Fortbewegung ist, sondern fast wie ein Tanz wirkt. Diese einzigartige Rudertechnik gab sogar einer musikalischen Stilrichtung ihren Namen: *„Viggo“*, eine lebendige, wellenförmige Musik, die wie der Schlag eines Ruders klingt – langsam, gleichmäßig, dann plötzlich beschleunigend, mit einem Hauch Melancholie.

An ihrer Tracht sind die Gondolieri leicht zu erkennen: dunkle Hose, eine rot-weiß gestreifte *Maglietta*, das traditionelle Hemd der Lagune, und ein schwarzer Hut mit breiter Krempe. Sie

sind das Herz und die Stimme Lanitias – gesprächig, witzig, voller Anekdoten. Wer in ihr Boot steigt, bekommt nicht nur eine Fahrt, sondern ein Stück der Stadt erzählt: Gerüchte aus den Palästen, Neuigkeiten vom Hafen, Geschichten von Liebe, Handel und Magie. Manche behaupten, dass die besten unter ihnen mehr können, als nur durch die Kanäle rudern. Sie sollen zwischen den Welten reisen können – von Lanitia in die geheimnisvolle *Ilantia*, die Spiegelwelt der Stadt. Ob Wahrheit oder Aberglaube, keiner zweifelt daran, dass die Lagune selbst ihre Hand über die Gondolieri hält.

Die Boote der Stadt

Neben der schlanken *Gondel* gibt es größere Boote, die *Batela* genannt werden (Plural: Bateli). Sie sind Lastenkähne, von kräftigen Männern und Frauen gerudert, die Waren, Tiere oder ganze Familien von Insel zu Insel bringen. Ihre Bauweise variiert – manche sind flach und breit, andere schmal und wendig, angepasst an die Tiefe und Breite der Kanäle. Für die Fahrt über die Lagune und hinaus auf das Meer gibt es die *Trabaccolo* (Plural: Trabaccoli), Boote mit klappbaren Masten und Segeln. Ihr Name bedeutet sinngemäß *„Windträger“*. Ihre Konstruktion ist ein Meisterwerk der lanitianischen Schiffsbaukunst: Mit wenigen Handgriffen lassen sich Masten und Takelage niederlegen, sodass sie auch in engen Kanälen manövrierfähig bleiben. Doch wenn sie die offene Lagune erreichen, richten sich die Segel auf – wie Schwingen, die Lanitias Kinder hinaus in die Welt tragen.

Seezeichen

Die hölzernen Seezeichen in der Lagune von Lanitia prägen seit jeher das Bild der Wasserlandschaft und geben ihr zugleich Ordnung und Richtung. Je nach Form und Aufgabe unterscheidet man mehrere Typen, die dem kundigen Auge Auskunft über Tiefe, Verlauf und Gefahren der Wasserwege geben. Die *Briccola* (Plural: Briccoli) besteht meist aus zwei oder drei eng miteinander verbundenen Pfählen und markiert verlässlich den Rand einer Fahrrinne. Sie weist den Booten den sicheren Weg durch die oft trügerischen Untiefen der Lagune und dienen zudem als Boots- und Schiffsanleger. Als *Meda* bezeichnet man einen einzelnen Pfahl, der häufig am Rand der Lagune oder entlang von Ufern steht. Er zeigt den Beginn einer Fahrrinne an oder warnt vor flachen Stellen, an denen der Grund tückisch nahe unter der Wasseroberfläche liegt. Die *Dama* hingegen ist eine Gruppe von meist fünf oder mehr Pfählen, aus deren Mitte ein deutlich höherer Pfahl herausragt. Diese „Damen“ stehen oft an Kanalkreuzungen oder Abzweigungen und dienen der Orientierung an besonders wichtigen Punkten. Nicht selten tragen sie Leuchten oder Schilder, die bei Dämmerung und Nacht den Weg weisen. Schließlich gibt es die *Paline*, einzelne Pfähle, die vor allem dem Festmachen von Booten und Gondeln dienen. Sie sind nicht für die Navigation in der offenen Lagune gedacht, sondern gehören zum alltäglichen Leben an Stegen, Plätzen und Häusern am Wasser. Die Pfähle sind spiralförmig in Rot und Weiß bemalt, den Stadtfarben Lanitias, und erinnern mit ihrer Farbigkeit an das gedrehte Tauwerk. Gemeinsam formen diese hölzernen Seezeichen ein stilles, doch unverzichtbares Leitsystem – ein Geflecht aus Pfählen, das den Rhythmus der Lagune ordnet und den Menschen erlaubt, sich sicher durch ihr wechselhaftes Reich aus Wasser und Schlamm zu bewegen.

Die Schwimmenden Gärten

Die Lagune selbst ernährt Lanitia – nicht nur mit Fischen, sondern mit den Schwimmenden Gärten, den *Giardini* , die am Rand der Stadt wie grüne Teppiche auf dem Wasser treiben. Diese Gärten sind wahre Wunderwerke aus Holz, Schilf und Schlamm, entstanden aus der Not und dem Einfallsreichtum der Lagunenbewohner. Jeder Giardini besteht aus einem Gerüst von Holzpfählen und einem dichten Geflecht aus Rohrschilf, das mit fruchtbarer Erde und organischem Material gefüllt ist – meist Schlamm, den man aus den Kanälen der Stadt geborgen hat. Darauf gedeihen Gemüse, Kräuter und Obstbäume in sattem Grün. Die Wurzeln der Wasserpflanzen und Weidensträucher halten das Geflecht fest zusammen, sodass Wind und Wellen es nicht auseinanderreißen können. An den Rändern der Giardini wachsen Trauerweiden, die *Sàlgaro*, deren lange Zweige fast das Wasser berühren. Ihre Wurzeln greifen tief hinab, verankern den schwimmenden Garten und bieten Windschutz. In der sanften Bewegung ihrer Äste scheint die Lagune selbst zu atmen.

Eine typische Giardini misst etwa dreißig Meter in der Breite und kann bis zu 200 m lang werden. Dank der stetigen Feuchtigkeit und der nährstoffreichen Erde können ihre Besitzer bis zu vier Ernten im Jahr einfahren – ein Geschenk der Lagune an jene, die sie zu nutzen wissen. Die meisten Schwimmenden Gärten sind in privater Hand, doch manche gehören der *Senhoria* und werden per Erbpacht vergeben. Wer einen Giardini besitzt, gilt in Lanitia als wohlhabend und klug – denn er hat sich ein Stück fruchtbares Land geschaffen, wo eigentlich nur Wasser war.

Mit der Gondel durch die Stadt...

Eine Bootsfahrt ist für die Bewohner Lanitias *alltägliche Normalität*. Viele Gondolieri verdienen ihren Lebensunterhalt damit, ihre Dienste preiswert und erschwinglich anzubieten. Geht man davon aus, dass ein Tageslohn von zehn Goldstücken für den normalen Lebensunterhalt einer vierköpfigen Familie ausreicht, kostet eine kurze Gondelfahrt über den Großen Kanal *zwei Silberstücke* pro Person. Wer sich von einem Stadtviertel ins andere fahren lässt, zahlt etwa *acht Silberstücke*, während eine einstündige Stadtrundfahrt mit *drei Goldstücken* bereits als deutlicher Luxus gilt. Eine Gondel für einen ganzen Tag zu mieten kostet etwa a*chtzehn Goldstücke* und ist damit ein Privileg für Wohlhabende oder offizielle Anlässe. Besonders teuer sind nächtliche Spezialfahrten, die aufgrund von Dunkelheit, Diskretion und erhöhtem Risiko mit rund *fünf Goldstücken*

pro Stunde berechnet werden. Die Preise sind Standardtarife und können je nach Verhandlungsgeschick und besonderen Anforderungen variieren.

Preise in der Lagunenstadt

Die Lagunenstadt Lanitia ist sprichwörtlich ein teures Pflaster. Bedingt durch ihre Lage und die Nachfrage sind die üblichen Preise doppelt so hoch wie auf dem Festland. Entsprechend spielt der Schmuggel eine wichtige und alltägliche Rolle. Dass das Leben in der Stadt dennoch bezahlbar und lebenswert ist, liegt daran, dass die wichtigsten Grundnahrungsmittel (z. B. Mehl, Salz) von der *Senhoria* staatlich subventioniert werden (festgelegte Preise) und die Stadtbewohner gewitzt sind, ihr Leben durch Frohsinn, Geschäftssinn und Pragmatismus den Bedingungen anzupassen.

Wie in der Lagunenstadt gelebt wird

„Lanitia ist die Stadt der Spiegel, der Trugbilder, gleichzeitig fest und flüssig, gleichzeitig Luft und Stein. Wie eine Sirene, halb Fisch, halb Frau, die sich im Morast der Lagune auflöst. Lanitia ist nicht nur eine Stadt der Fantasie und Freiheit. Es ist auch eine Stadt der Freude und des Vergnügens."

- Batiar, Gondolieri und Stadtführer in Lanitia -

In Lanitia ist das Leben ein stetes Spiel zwischen Glanz und Verfall, zwischen stolzer Fassade und bröckelndem Grund. Wer es sich leisten kann, wer Rang und Vermögen besitzt, der wohnt – oder vielmehr residiert – an den großen und mittleren Kanälen der Stadt. Dort spiegeln sich Paläste aus Marmor im stillen Wasser, und die Fassaden sind so sorgfältig gepflegt wie das Ansehen ihrer Besitzer. Diese Wasseradern gelten als sichtbare Maßstäbe des gesellschaftlichen Ranges: Je breiter der Kanal, je näher am Herzen der Stadt, desto höher das Prestige seiner Bewohner. Helle Farben, Stein, Marmor und Gold markieren hier Macht – nicht nur Besitz, sondern Anspruch.

Die mächtigen Häuser an der Serpe oder den angrenzenden Hauptkanälen sind nicht bloß prachtvolle Wohnsitze, sondern zugleich Kontore, Lagerhallen und Empfangssäle. Große Schiffe aus dem Meer der Fünf Winde legen an ihren Stegen an, während kleinere Handelsschiffe ihre Ladung direkt in die offenen Tore der Wassergeschosse entladen. Wer hier lebt, kann es sich leisten, Handel und Lebensart zu verbinden – und manchmal verschwimmen beide, wenn bei Nacht die gleichen Barken, die tagsüber Waren transportieren, heimlich Schmuggelgut in die dunklen Keller der Palazzi bringen. Lanitia lügt mit Farben: Wo es hell glänzt, wird Macht behauptet; wo es bunt ist, wird verborgen.

Während der Wohlstand an den großen Kanälen glänzt, lebt die Mehrzahl der Lanitianer in den schmaleren Gassen, auf den kleineren Inseln, in Häusern, die dicht an dicht über das Wasser gebaut sind. Hier wird getragen, stabilisiert, gearbeitet – oft unsichtbar für jene, die vom Wasser aus auf die Stadt blicken. Lanitia ist groß, vielleicht zu groß für seine Zeit. Seine Stadtfläche könnte weit mehr als doppelt so viele Bewohner aufnehmen, als heute in ihr leben. Rund 41.000 Seelen zählt die Stadt noch, ein Bruchteil dessen, was einst ihre Blütezeit füllte. In den grauen Zonen der Stadt zeigt sich die Wahrheit: Alltag, Mühsal, Beständigkeit.

Wer sich das Leben in der Lagune nicht mehr leisten kann, zieht fort, hinaus ins Umland, in ruhigere und billigere Gegenden, wo das Wasser flacher und das Leben bescheidener ist. Zurück bleiben in der Stadt die Reichen – und die, die zu arm sind, um zu gehen. Dazwischen liegen jene Neuntel, die bewegen, verführen oder verschweigen: Häfen voller Stimmen und Fahnen, Gassen voller Musik und Begehren, Inseln des Schweigens, in denen der Verfall selbst zum Wächter wird. Verfall bedeutet hier nicht nur Niedergang, sondern Schweigen – das bewusste Wegsehen einer Stadt, die sich erinnern müsste.

In den vernachlässigten Neunteln hat die Natur begonnen, die Stadt zurückzuerobern. Wo die Kanalwände zerfallen sind, haben sich Schwarzerlen und Trauerweisen angesiedelt, deren Wurzeln den Schlamm festhalten und so neues Land aus dem Wasser schaffen. In manchen Stadtteilen bilden diese Bäume inzwischen dichte kleine Wälder, in denen sich Nebel, Schatten und Stimmen mischen. Man sagt, dort habe die Lagune begonnen, sich Lanitia Stück für Stück zurückzuholen – ganz so, als wolle sie prüfen, ob das Reich der Menschen wirklich noch auf ihrem Grund geduldet ist.

Selten anzutreffen sind heutzutage Reinigungsautomaten, thaumaturgische Kunstwerke, welche die zahlreichen Wasserkanäle von Schlamm und Unrat befreien. Zu Zeiten des Wohlstandes und der mit Gold gefüllten Staatskassen patrouillierten sie in großer Zahl in der Lagunenstadt. Ihr seltener Anblick spiegelt mit aller Deutlichkeit den wirtschaftlichen Niedergang wieder.

Stadtbrücken

In Lanitia sind die Brücken weit mehr als bloße Bauwerke – sie sind Adern des Lebens, Orte des Handels und Begegnungen, Schwellen zwischen den Welten. Ohne sie wäre die Stadt nichts als ein Flickenteppich aus Inseln und Gassen, zerteilt von Wasser und Zeit. Mit ihnen jedoch ist Lanitia ein atmendes Ganzes: ein Geflecht aus Stein, Bewegung und Geschichten. Die *Ponti* (*Singular: Ponte)*, wie die Lanitianer ihre Brücken nennen, verbinden die Stadtneuntel miteinander und dienen zugleich als Märkte, Treffpunkte und Übergänge zwischen den sozialen Schichten. Ihr Mauerwerk ist von meisterhafter Präzision: Die Steine sind so passgenau gefügt, dass kein Messer zwischen ihre Fugen passt – ein Handwerk, das die Steinmetze Lanitias berühmt gemacht hat. Nur die legendäre *Kristallbrücke* bildet eine Ausnahme, denn sie besteht aus einem Material, das eher gewachsen als gebaut scheint. Die meisten Brücken der Stadt sind schmal, kaum mehr als drei Meter breit, und spannen sich

in einem sanft gewölbten Bogen über die Kanäle. Geländer sind sehr selten – die Lanitianer sind geübt darin, mit Gleichgewicht zu leben. Nur die großen Brücken über die Serpe, den mächtigsten Kanal der Stadt, sind monumental genug, um auch den Wind des Meeres und den Stolz der Menschen zu tragen.

Die **Kristallbrücke** gilt als eines der großen Wunder Lanitias – eine schimmernde, magisch geformte Bogenbrücke. Mit einer Länge von über hundert Metern, zehn Metern Breite und einem Scheitelpunkt von zwanzig Metern erhebt sie sich wie ein Regenbogen aus festgewordenem Licht über den Großen Kanal. Ihre Oberfläche bricht das Sonnenlicht in alle Farben, sodass sie im Morgen- und Abenddunst glüht wie ein lebendiger Edelstein. Über breite, beidseitige Stufen führt sie hinauf, verbindet die Stadtneuntel *Cia* und *Mamoz*, und erlaubt selbst großen Segelschiffen die Durchfahrt unter ihrem hohen Bogen. Für viele Lanitianer ist sie mehr als ein Bauwerk – sie ist ein Symbol der Stadt selbst: transparent und schön, zugleich trügerisch und unergründlich.

Zwischen *Mamoz* und *Senal* spannt sich die prächtige **Weiße Brücke**, ganz aus makellos poliertem Marmor errichtet. Bei Sonnenuntergang beginnt sie zu leuchten: winzige, eingelassene Edelsteine glimmen in ihrem Inneren und tauchen die Brücke in ein sanftes, rötlich-goldenes Licht. Im Gegensatz zur Kristallbrücke ist die Weiße Brücke vollständig überbaut – eine überdachte Passage, gesäumt von Ladenreihen und offenen Galerien, die den Blick auf die Serpe und das Hafenbecken freigeben. Hier herrscht geschäftiges Treiben: Händler rufen ihre Angebote, Reisende flanieren zwischen den Schaufenstern, Musiker spielen in den Galerien. Ihr Bau folgt einer ähnlichen Konstruktion wie die Kristallbrücke, doch ihr Bogen ist flacher, ihr Scheitelpunkt liegt bei zehn Metern – genug, um Boote passieren zu lassen, ohne den Übergang für die Fußgänger zu steil zu machen. So verbindet sie Handel mit Eleganz und Alltag mit Erhabenheit – eine Brücke, die zugleich Markt, Promenade und Bühne ist.

Die **Muschelbrücke**, von den Einheimischen einfach *Vongola* genannt, verbindet die Stadtneuntel *Gida* und *Senal*. Sie ist die schlichtere Schwester der *Weißen Brücke* – ganz aus Muschelkalk gefertigt, fugenlos und beständig wie der Grund der Lagune selbst. Aus dem hellen Stein ragen zahllose eingewachsene Muschelschalen, die im Licht des Wassers glitzern und den Eindruck erwecken, als wäre die Brücke aus dem Meer selbst hervorgewachsen. Sie ist die Brücke der Handwerker, der Marktfrauen und der Fischer. Ihre Läden sind klein, ihre Waren einfach: Brot, Stoffe, Werkzeuge, Fisch und Tonwaren. Doch gerade hier pulsiert das echte Leben Lanitias, ungeschminkt, laut und ehrlich.

Im verfallenen Stadtneuntel *Regonjo* liegt die berüchtigte **Katzenbrücke** – ein schmaler, windschiefer Übergang, den viele meiden. Ihren zweifelhaften Ruhm verdankt sie nicht etwa einem Fluch, sondern ihren Bewohnern: einer Horde wilder Katzen, die sich dort seit Menschengedenken niedergelassen hat. Die Tiere gelten den Einheimischen als eine Art Wächter oder gar Zunft. Wer den inoffiziellen „Wegezoll“ nicht ent-

Chronik der Lagunenstadt Lanitia

Jahr (nL)	Kurzer geschichtlicher Überblick der Lagunenstadt
Vor 1600 nL	Im Mündungsdelta der Isada liegt die valianische Handelsstadt Agryphia, die im Krieg der Magier untergeht.
Um 1600 nL	Der Krieg der Magier verwüstet weite Teile Sereneas und entvölkert das Isada-Delta vollständig.
1601 nL	Flüchtlinge aus Thalassa gründen in der Lagune der Isada die Stadt Lanitia als geschützte Neusiedlung.
frühes 17. Jh nL.	Lanitia übernimmt die Handelsrolle des zerstörten Agryphia und entwickelt sich rasch zu einer Seemacht
17.–19. Jh. nL	Entstehung des Duganats Lanitia als Händlerrepublik mit Ratsverfassung und gewähltem Dugan
*ca. 1800–2000 n*L	Das „Goldene Zeitalter“ Lanitias: wirtschaftlicher Aufstieg durch Handel, Flotte und Diplomatie.
2021 nL	Erster Seekrieg gegen das rivalisierende Duganat Diatrava stärkt Lanitias regionale Vormachtstellung.
2152 nL	Zweiter Seekrieg gegen Diatrava endet erneut zugunsten Lanitias, markiert aber bereits den Machtzenit.
spätes 22. Jh. nL	Diatrava und das Herzogtum Serenea überholen Lanitia politisch und wirtschaftlich.
vor ca. 100 Jahren	Die Fuerta: Bürgerliche werden aus der Versammlung der Wohlhabenden ausgeschlossen.
kurz darauf	Ein Bürgerkrieg zwischen Patriziern und Bürgerlichen erschüttert Stadt und Duganat.
gleiche Zeit	Die Seuche des „Süßen Todes“ tötet mehr als die Hälfte der Bevölkerung Lanitias.
Wenige Jahre später	Alvirilla Cornar beendet Krieg und Seuche und lässt sich zur Dugana auf Lebenszeit wählen
folgende Jahrzehnte	Die Familie Cornar wandelt Lanitia schrittweise von einer Republik in eine feudale Herrschaft um.
Gegenwart	Lanitia ist ein von den Cornars beherrschtes Duganat, politisch stabil, aber im regionalen Schatten Diatrava

richtet – meist in Form von Fisch oder Fleisch – läuft Gefahr, von Dutzenden glühender Augen verfolgt zu werden. Geschichten erzählen von Fremden, die auf der Brücke in Panik gerieten, als ein grollendes, fauchendes Meer aus Pelz und Krallen über sie herfiel. Obgleich man ihnen keine böswillige Intelligenz zuschreibt, hat ihr Ruf gereicht, um die umliegenden Häuser veröden zu lassen. Heute liegt die Katzenbrücke still und leer, bevölkert nur vom Schnurren und Fauchen ihrer pelzigen Herrscher.

In den Chroniken der Stadt findet sich die düstere Legende der **Sieben-Seelen-Brücke**, die gut verborgen im Stadtneuntel *Regonjo* liegt. Kein offizieller Name ziert sie, und doch kennt jedes Kind ihre Regel: Nie dürfen mehr als sechs Lebende zugleich die Brücke betreten. Man erzählt, der Bauherr habe einst mit der *Dunklen Fey* einen Pakt geschlossen – sieben Seelen als Pfand für ihr magisches Wirken beim Bau. Doch er starb, bevor er seine Schuld begleichen konnte. Seitdem, so heißt es, wählt die *Fey* ihre Seelen selbst: Wer als Siebter die Brücke betritt, verschwindet spurlos, und der Nebel, der die Brücke oft umhüllt, soll nichts anderes sein als der Atem der wartenden *Fey*.

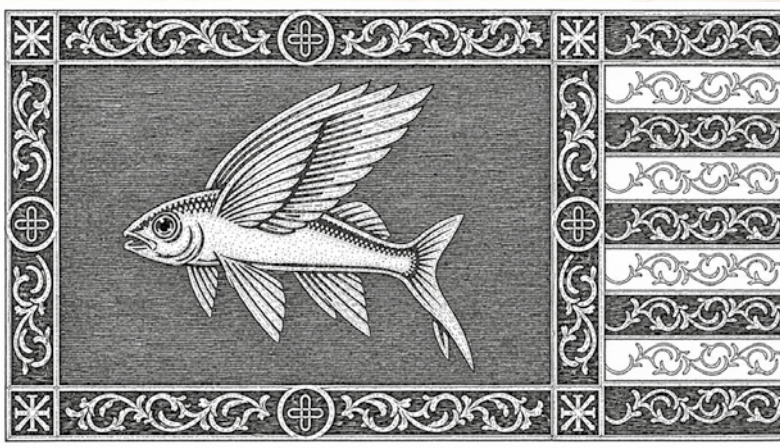
Schließlich gibt es in Lanitia jene ganz eigenen Übergänge, die weniger der Verbindung als der Trennung dienen: die **Brücken der Fäuste**. Hier tragen die Rivalen der *Roten* und *Weißen* – die beiden alten Fraktionen der Stadt – ihre Zwistigkeiten aus. Diese Brücken sind Orte ritualisierter Kämpfe, in denen Ehre und Zorn aufeinandertreffen. Mit bloßen Fäusten, ohne Waffen, treten die Streiter gegeneinander an, während die Menge jubelt oder spottet. Wer verliert, wird traditionell in den darunterliegenden Kanal geworfen – eine Demütigung, die ebenso ernst genommen wird wie der Kampf selbst. Zwar versucht die *Senhoria*, diese Brücken als folkloristische Kuriosität zu dulden, doch längst haben sich die Fehden verändert. Heute wetteifern die Roten und Weißen oft bei Gondelregatten oder Festumzügen, doch auf manchen dieser alten Brücken knacken noch immer Knochen, wenn Stolz und Temperament aufeinandertreffen.

Stadtneuntel

Die Stadt Lanitia gliedert sich in neun Stadtbezirke, die sogenannten **Nono**, also Stadtneuntel, welche im Stadtwappen durch fünf rote und vier weiße Balken symbolisiert werden. Im Zentrum dieses Wappens befindet sich der Valiadru, der heilige Fisch des Gottes Nothuns, als Sinnbild der Stadt selbst. Seine Färbung verläuft von einem goldenen Äußeren hin zu einem blauen Inneren. Sowohl der Valiadru als auch die neun Balken begegnen einem im Alltag Lanitias immer wieder als wiederkehrende Zeichen und Verweise. Die farbliche Zuordnung der einzelnen Stadtneuntel besitzt dabei große Bedeutung für das Selbstverständnis der Einwohner, denn die Identifikation eines Lanitianers mit „seinem“ Nono ist eng an diese Farben geknüpft. Entsprechend gibt es, abgeleitet vom Wappen, fünf rote und vier weiße Stadtneuntel. Ursprünglich diente diese Einteilung nach Farben vor allem praktischen Zwecken. Sie wurde zur Regelung der Besteuerung, zur Organisation des Militärdienstes sowie für weitere Aufgaben der städtischen Verwaltung herangezogen.

Im Laufe der Zeit hat sich aus dem alltäglichen Zusammenleben in der Stadt für die Lanitianer eine klare Zugehörigkeit zu den **Rocas**, den Roten, oder den **Blancas**, den Weißen, herausgebildet. Diese Einordnung ist weit mehr als bloße Symbolik und kann selbst innerhalb einer Familie zu ernsthaften Spannungen führen, je nachdem, in welchem Stadtneuntel die einzelnen Mitglieder leben. Die Rivalität zwischen den Neunteln durchzieht sämtliche Ebenen des gesellschaftlichen Lebens und wird offen gelebt. Um diese Spannungen zu bändigen und zugleich zu zelebrieren, werden sie seit jeher in geregelte Wettkämpfe gelenkt. Besonders beliebt ist die einmal jährlich ausgetragene *Vogalonga*, was wörtlich „Langes Rudern“ bedeutet. Daneben existiert ein äußerst kräftezehrender Wettlauf, der durch enge Gassen und über zahlreiche Brücken der Stadt führt. Den Abschluss dieses Wettbewerbs bildet ein längeres Schwimmen durch die Serpe. Dieser weithin bekannte Wettkampf findet allerdings nur alle drei Jahre statt und gilt als besondere Bewährungsprobe für die beteiligten Neuntel.

Sinnbildlich werden die beiden Farbzugehörigkeiten durch den goldenen Valiadru wieder zusammengeführt, der die Senhoria als staatliche Herrschaft über alle Neuntel verkörpert. In der Praxis jedoch gelingt es der Senhoria nicht immer, diese Gegensätze dauerhaft zu befrieden. Aus solchen Rivalitäten erwachsen bisweilen offene Feindseligkeiten, bei denen hitzköpfige Parteien in Gassen und auf Plätzen handgreiflich werden. Nicht selten fliegen dabei die Fäuste, angeheizt durch alte Kränkungen und neue Provokationen. In der Vergangenheit haben sich solche Auseinandersetzungen bereits zu regelrechten Straßenschlachten ausgeweitet. Mitunter dauerten diese Tumulte mehrere Tage an und legten ganze Neuntel lahm. Erst nach zahlreichen Verletzten und Opfern auf beiden Seiten konnte die Ordnung wiederhergestellt werden. In solchen Fällen blieb der *Oza* schließlich nichts anderes übrig, als mit Gewalt einzugreifen und die Unruhen blutig zu zerschlagen.



Nonos – richtig ausgesprochen

Und selbstverständlich hat der eigenwillige lanitianische Dialekt des *Neu-Vallingas* im täglichen Sprachgebrauch deutliche Spuren hinterlassen. Besonders anschaulich zeigt sich dies an den gebräuchlichen Bezeichnungen für die Stadtneuntel Lanitias. Niemand im Duganat würde die Namen so aussprechen, wie sie im formalen *Neu-Vallinga* korrekt gebildet wären. Stattdessen werden sie gedehnt, verkürzt, verschliffen und klanglich verformt. Gerade dieser eigenartige Umgang mit den Namen verrät Herkunft und Zugehörigkeit. Jeder Lanitianer beherrscht die Aussprache seines eigenen Nono auf jene Weise, die nur einem Einheimischen vollkommen natürlich gelingt.

Neu-Vallinga	*Dialekt*	*Farbe*	*Buchstabe/ Kürzel in der Karte*
Cruaze	Ce	weiß	E
Ciogia	Cia	weiß	C
Coradon	Codon	rot	O
Domilo	Dolo	rot	D
Giaradadda	Gida	weiß	G
Guadeza	Guza	rot	U
Malmoz	Mamoz	rot	M
Regocinjo	Regonjo	weiß	R
Arsenal	Senal	rot	S

Kennzeichnung von Häusern, Gaststätten und Personen
(frei nach Tidford, Stadt am Tuarisc, S.4–5)

„Wenn der Name eines Geschäfts oder Gasthauses mit einem beschrifteten Schild kund getan wird, so wird die Aufschrift kursiv aufgeführt – z. B. „*Leogans Handelsunternehmungen*". Zeigt das Schild eine rein bildliche Darstellung, so wird dies in der Form „Schild: (*Silbernes Rad*)" notiert, d. h. auf das **Schild** ist ein silbernes Rad aufgemalt. Bei Hausbeschreibungen, bei denen nichts derartiges erwähnt ist, befindet sich kein Schild am Gebäude (etwa bei Wohnhäusern etc.). Schilder mit Aufschriften zeigen ausnahmslos auch ein passendes Bild.

Zum Gebrauch der Regeln für Stadtabenteuer wird für jedes **Gasthaus** die Qualität der Unterkunft und des Essens in der Form *(u3,e4)* angegeben, wobei die Stufen jeweils von *1* (miserabel) bis *6* (ausgezeichnet) reichen. Die Qualität von **Stallungen** wird in der Form *(s2)* angegeben, wobei es hier 4 mögliche Stufen gibt. Diese Stufen werden für den Gebrauch einer Tabelle im Anhang benötigt.

Es wäre wenig sinnvoll, die vollständigen Rollenspieldaten von allen oder auch nur den wichtigsten Einwohnern von Lanitias anzugeben. Dies würde zu viel Platz in Anspruch nehmen, ohne der Spielleitung außer bei den voraussichtlich sehr seltenen Kampfhandlungen zwischen Zogadorfiguren und Städtern zu nützen. Stattdessen wird ein einfaches System benutzt, das die Spielleitung auf äußerliche Besonderheiten und auf für alltägliche Begegnungen wichtige außergewöhnliche Eigenschaften einer bestimmten Person aufmerksam macht. Das System hat außerdem den Vorteil, dass es nicht an ein einziges Rollenspielregelwerk gebunden ist. Die Angaben im einzelnen sind:

1.Volkszugehörigkeit: Diese richtet sich nach den Gegebenheiten der Welt (..) und kann von der Spielleitung seiner eigenen Spielwelt angepasst werden. Die Abkürzungen bedeuten (mit Angabe einer ungefähr analogen irdischen Kultur):

Al:	albisch (angelsächsisch-normannisch-schottisch)
Ar:	aranisch (persisch)
Bu:	bulugisch (äquatorial-südafrikanisch)
Ch:	chryseisch (griechisch-byzantinisch)
Cl:	clanngardanisch (walisisch)
Ee:	erainnisch (irisch-mythologisch)
Ka:	kanthaipanesisch (japanisch-chinesisch)
Li:	lidralisch (südeuropäisch)
Mo:	moravisch (slavisch)
Na:	nahuatlisch (aztekisch)
Ra:	rawindisch (indisch-orientalisch)
Scha:	scharidisch (arabisch-orientalisch)
U:	unbekannte Herkunft
Va:	valianisch (phönizisch-punisch)
Wae:	waeländisch (skandinavisch)

2. Klasse und Stufe/Grad: Es wird nur zwischen Kämpfern (K) und Zauberern (Z) unterschieden. Hinter dem Buchstaben wird der Grad bzw. die Stufe angegeben. Zu den Kämpfern zählen z. B. Krieger, Diebe, Waldläufer, Streuner oder Händler, zu den Zauberern Priester, Kleriker, Geweihte, Druiden oder Magier. Anhand der Beschreibung der Person kann die Spielleitung bei Bedarf entscheiden, welche Charakterklasse des von ihm benutzten Rollenspiels am passendsten ist. Städter ohne Angabe von K bzw. Z sind Zivilisten, d. h. normale Menschen.

3. Eigenschaften: Bei einigen Personen ist vermerkt, dass sie besonders herausragende Eigenschaften besitzen. Die Abkürzungen bedeuten: St: Stärke oder Körperkraft, Ge: Geschicklichkeit, Au: Aussehen In: Intelligenz oder Klugheit, pA: persönliche Ausstrahlung oder Charisma, Wk: Selbstbeherrschung, Unempfindlichkeit gegen Anfechtungen oder Weisheit. Bei Rollenspielen, die Eigenschaften in einer Skala 1–100 messen, z. B. MIDGARD bedeutet + einen Wert von 81–95, ++ einen Wert von 96–99 und +++ einen Wert von 100.

4. Verhaltenswurf (VS): Dieser Wert besteht aus zwei Zahlen, und zwar besitzen Einwohner der Stadt normalerweise VS=31/85. Nur hiervon abweichende Werte sind aufgeführt. Die Spielleitung kann den VS benutzen, um die Reaktion einer Nichtspieler-Figur durch den Wurf eines hundertseitigen Würfels (W%) zu bestimmen, wenn sie sich nicht sicher über deren

Verhalten ist. Würfelt sie unter der kleineren Zahl, bei einer Durchschnittsperson also unter 31, so reagiert der Betreffende besonders negativ auf die Handlungen der Spielerfiguren. Würfelt die Spielleitung über der größeren Zahl, so reagiert der Stadtbewohner besonders positiv. Würfe zwischen den beiden Zahlen, also von 31 bis 85 bei einer Durchschnittsperson, weisen auf eine zur Situation passende normale Verhaltensweise hin. Der VS liefert auch Hinweise auf den Charakter einer Person: VS=20/90 wäre ein ausgeglichenes Naturell, VS=10/60 eine freundliche Natur, VS=61/95 ein unbeständiger und mürrischer Charakter.

5. Fähigkeiten: Einige Einwohner von Lanitia sind Experten im Umgang mit bestimmten Waffen. Sie addieren stets +2 bzw. +4 zu ihrem Angriffswurf, wenn sie mit der angegebenen Waffe kämpfen. Dies ist kursiv mit z. B. *+2 Dolch* gekennzeichnet. Mit nicht eigens erwähnten Waffen haben sie wie alle anderen Städter die normale, zu Grad/Stufe passende Trefferchance.

6. Besitz: Die meisten Bewohner von Lanitia tragen im Alltag keine Rüstung und höchstens einen Dolch, auf den nicht eigens hingewiesen wird. Rechnet eine Nichtspieler-Figur mit einem Kampf, so wird sie nach ihren finanziellen Möglichkeiten und nach ihren Fähigkeiten besser als angegeben bewaffnet und gerüstet sein. Trägt ein Städter auch in normalen Situationen eine Waffe (ausgenommen Dolch) oder Rüstung, so wird dies eigens erwähnt. Magische Waffen sind mit z. B. Dolch*(+2/+1) gekennzeichnet, d. h. ein Dolch mit magischem Bonus 2 auf den Angriffswurf und 1 auf den Schadenswurf. Ein magisches Kettenhemd*(–2) absorbiert z. B. 2 Schadenspunkte mehr als ein normales Kettenhemd oder ist um 2 schwerer zu treffen.

In eigener Sache

Bei der Ausarbeitung der bekannten Orte der Stadtneuntel habe ich mich bewusst dazu entschlossen, nur eine begrenzte Auswahl an Orten zu erwähnen und aufzuführen. Dies ist dem zeitlichen und arbeitsintensiven Aufwand geschuldet, den die Erstellung dieses Fanprodukts mit sich bringt. Gleichzeitig eröffnet diese Entscheidung den Lesern die Möglichkeit, eigene Orte zu erstellen und in die Stadt zu integrieren. Lanitia soll eine Stadt für alle interessierten Leser sein. Jeder kann sich kreativ einbringen und die Stadt auf seine eigene Weise gestalten – im Rahmen seiner Möglichkeiten und seines persönlichen Engagements.

Ce – Farben, Fahnen und die Lockungen der Halbwelt

Das weiße Neuntel **Ce** *(Cruaze)* gilt als das farbenprächtigste Neuntel Lanitias und wirkt wie ein greller Mosaikstein im Geflecht der Lagunenstadt. Entlang der Kanäle stehen dicht gedrängte Häuser mit Fassaden in Ocker, Türkis, Purpur, Seegrün und verblasstem Rot, die sich flirrend im Wasser spiegeln und auf Fremde überwältigend, schön und zugleich unehrlich wirken. Diese bewusst gewählte Farbigkeit dient dazu, sichtbare Armut zu überdecken und mit bemalten Holzläden, Fahnen, Stoffen und überladenen Mustern Gerüche, Elend und Illegalität zu übertönen. In *Ce* schreien die Farben dort, wo man andernorts flüstern würde, und machen das Neuntel zu einem Ort absichtlicher Widersprüche.

Bewohnt wird es vor allem von Kleinhandwerkern wie Gerbern, Färbern und Salzbauern sowie von Klöpplerinnen und Papiermachern, deren Werkstätten Gerüche verbreiten und *Ce* überregional berühmt gemacht haben. Hier entstehen feinste Klöppelspitzen und begehrtes Büttenpapier mit kunstvollen Wasserzeichen, das weit über die Grenzen des Duganats gehandelt wird. Vielleicht aus Gestaltungswillen, vielleicht aus purem Überlebensdrang treibt diese Mischung die grelle Farbigkeit an, doch bei Windstille legt sich ein schwerer, salziger Dunst über Gassen und Kanäle. Dann zeigt *Ce* sein wahres Gesicht als Übergangsraum zwischen Legalität und Halbwelt, mit lauten Händlern, geschäftigen Kindern und einem Geschäft hinter nahezu jeder Tür. Zwischen den bunten Häusern liegen verwinkelte Gassen und dunkle Wasserarme, der *Mera*, der Schwarzmarkt, wo Schmuggler, Hehler, illegale Händler und Doppelleben verkehren und eine Regel gilt: Zahle nie zuerst und nie bar. Am Rand des Neuntels erstreckt sich ein Labyrinth aus Hausbooten, schwimmenden Hütten und Flößen fahrender Sippen, sodass Ce ein Ort bleibt, der im Sonnenlicht schillert, im Schatten flüstert und unter seinem Farbenrausch die Halbwelt Lanitias verbirgt.

Bekannte Orte in Ce

Ce1: Scharidischer Fondaco - Der scharidische Fondaco dient als Sitz von Geschäftsräumen und Lagerstätten für Kaufleute aus Elhaddar, Kairawan und Mokattam sowie zuweilen auch aus Moro. Er präsentiert sich als weitläufiger Handelshof mit einer großen Markthalle, die sich zum Kanal hin öffnet und in ihrer Anmutung einer verkleinerten Ausgabe eines scharidischen Basars entspricht. In diesem Bereich werden Gewürze, Schmuck, edle Tuche, Alabaster und Sand aller Art gehandelt und umgeschlagen. Dahinter erheben sich zwei hohe, lang gestreckte Häuser mit zahlreichen kleinen Wohnungen, die sich um einen Innenhof anordnen, in dem Palmen in wuchtigen Töpfen wachsen. Im Zentrum des Hofes zieht ein berühmtes, lapislazulifarbenes Mosaik die Blicke der Besucher auf sich. Im Inneren der Gebäude erklingen unablässig plätschernde

Springbrunnen, während die einzelnen Bereiche durch farbenprächtige Tücher voneinander getrennt sind.

Ce2: Guardia de Nono - Die Niederlassung der Guardia von Ce genießt den zweifelhaften Ruf, den am stärksten ausgelasteten Carcero (lanitianisch: Chero, übersetzt Kerker, Gefängnis) in ganz Lanitia zu unterhalten. Tatsächlich sind die Zellen nahezu ununterbrochen vollständig belegt, überwiegend mit Trunkenbolden, Taschendieben und Schlägern beiderlei Geschlechts. Der Großteil der Inhaftierten entstammt der Gruppe der Fahrenden, die von den Angehörigen der Guardia teilweise äußerst hart und unnachgiebig behandelt werden. Zwischen der Guardia und den Fahrenden vom Stadtrand herrscht ein ausgesprochen zerrüttetes Verhältnis, und die Atmosphäre wird rasch unerträglich angespannt, sobald die Guardia in die Kanäle vordringt, in denen die Fahrenden mit ihren Hausbooten leben.

Ce3: Schwarzmarkt (Mera) - Ein dichtes Geflecht aus dunklen Gassen und Kanälen, teils verfallen, versandet oder auf andere Weise unpassierbar, ist den Einheimischen schlicht als Mera bekannt. Der Name ist dabei bezeichnend: Überfälle sind auf diesem harten Pflaster selbst am helllichten Tage keine Seltenheit. Wer seine Habe nicht bereits an die zahllosen Beutel- und Halsabschneider verliert, wird sein Gold spätestens bei den betrügerischen Krämern, Händlern und Hehlern lassen, die nahezu alles anbieten, was man sich nur vorstellen kann und auf legalem Wege nicht erwerben darf. Und davon gibt es im durch unzählige Zölle, Ein- oder Ausfuhrverbote und Steuern schwer gebeutelten Lanitia mehr als genug.

Manche der Läden und Geschäfte befinden sich sogar auf kleinen Booten in der Machart der Fahrenden vom Stadtrand, was es zusätzlich erschwert, sie später wiederzufinden oder ihrer habhaft zu werden. Die Guardia de Nono von Ce meidet den als Mera bekannten Bereich weiträumig, und selbst für die sonst so gefürchteten hohen Ermittler des Duganats ist es hier beinahe unmöglich, jemanden oder etwas aufzuspüren, der oder das nicht gefunden werden will oder soll.

Ce4: Posada Semental blancas (Gasthaus und Bordell *Zum Weißen Hengst*; u2, v2) - Das *Semental Blancas* ist im ehemaligen Stadtpalast einer verarmten Patrizierfamilie untergebracht, die einst mit Pferden handelte. Davon zeugen noch heute steinerne Pferdeköpfe an Giebeln, Hausecken und in der Fassade des Gebäudes. Im Wassergeschoss (EG) liegt die großzügige Gastwirtschaft, geschmückt mit Trensen, Jochen und Sätteln. Auf dem Boden befindet sich zudem eine kleine Arena: ein Strohhaufen, eingefasst von einem roten Kreis, der als Austragungsort für Ring- und Messerkämpfe dient, bei denen professionelle Kämpfer aus Lanitia gegen ein Preisgeld antreten.



Selbstverständlich wird dabei eifrig gewettet. Überhaupt ist das Glücksspiel im *Semental Blancas* allgegenwärtig. Hierfür begibt man sich ins Zwischengeschoss (1. OG), das sogenannte „Casino“, wo Karten-, Würfel- und Geschicklichkeitsspiele – etwa Fingerstechen – um Geld gespielt werden. Wer dabei kein Glück hat, kann die Gesellschaft einer der Prostituierten männlichen oder weiblichen Geschlechts suchen und sich mit ihnen im obersten Stockwerk in eines der farbenfroh gestalteten Zimmer zurückziehen, von denen die meisten sogar über einen kleinen schmiedeeisernen Balkon verfügen. Zu Recht gilt das *Semental Blancas* als beliebter Treffpunkt der „Weißen“, und die Espadores einiger Patrizier aus Cia, Gida und Ce kommen hier regelmäßig zusammen. Patrizier selbst sieht man hingegen eher selten; das übliche Publikum besteht vor allem aus Durchreisenden, Handwerkern und Kämpfern. Die Wirtin und Puffmutter Ricordana Setimbrazzo ist eine wohlhabende und einflussreiche Frau im Stadtteil und kann jederzeit auf mehr als ein Dutzend professioneller Kämpfer zurückgreifen, die ihr noch den einen oder anderen Gefallen schulden.

Ce5: Taverna La Moneta Migratora (Gasthaus *Die Wandernde Münze*; u4, e3) - In Ce liegt diese Spelunke, die über eine kleine Bühne verfügt und für ihre bodenständige Atmosphäre bekannt ist. Getränke werden in hölzernen Humpen ausgeschenkt, während das rustikal-leckere Essen auf runden Holzbrettern serviert wird – meist bestehend aus einem ordentlichen Kanten Brot, Salami aus dem lieblichen Hinterland Enganador sowie in Fett gebratenen Meeresfrüchten aus der Lagune. Betrieben wird die Spelunke von dem ehemaligen Seefahrer-Halbling „Jonni Grünbursche“ (Jonathan Grünburg), der als Wirt fungiert, gemeinsam mit seinem mürrischen Zwergenfreund Harkin Treibholz. Letzterer steht als Koch in der Küche und war einst Zimmermann und Smutje auf demselben Schiff wie Jonni. Der Ort gilt als beliebte Anlaufstelle für nichtmenschliche Besucher der Stadt, die hier Karaoke und Laienschauspiel auf der kleinen Bühne genießen können. Für diese Gäste hält die Taverna zudem einfache Schlafgelegenheiten im Hinterzimmer bereit. Jeder, der kein Mensch ist und auf der Bühne etwas zum Besten gibt, erhält ein Getränk aufs Haus. Menschen hingegen, die ohne die Begleitung eines Nichtmenschen erscheinen, müssen mit unfreundlichen Blicken bis hin zu offenen Beleidigungen seitens der übrigen Gäste rechnen.

Ce6: Taverna L’Ombra Scrita (Gasthof *Der Geschriebene Schatten*; u3, e4) - Das Gasthaus liegt verborgen zwischen einfachen Stadthäusern und den feuchten Gassen Lanitias. Die Unterkunft ist mittel, das Essen befriedigend: einfache, bodenständige lanitianische Küche, kräftig gesalzen, reich an Knoblauch und Öl, serviert ohne Umstände und ohne Illusionen. Im zweiten Stock, im Dachboden mit niedriger Decke und einem Fenster, lebt Don Federin Morsìn (57), adeliger Schwerenöter, der seine Nächte zwischen Wein, Worten und verbotenen Blicken teilt.

Der treibende Markt und seine Geschichte

In den ersten Jahrhunderten nach der Gründung der Stadt zog das noch junge Lanitia zu bestimmten Jahreszeiten zunehmend fahrende Abanzzi an. Ihre Waren fanden damals regen Absatz, da die Seerouten erst im Aufbau begriffen waren und das Umland noch stark von den Verwüstungen des Krieges der Magier gezeichnet wurde. Mit Billigung der Stadt veranstalteten die Abanzzi einmal im Jahr einen sogenannten „treibenden Markt“, bei dem sie ihre zahlreichen kleinen Boote und Flöße mithilfe von Planken und Tauen miteinander verbanden und so eine kleine „Stadtinsel“ entstehen ließen. Im Laufe der Jahrhunderte bildeten sich daraus feste Strukturen, und die Lanitianer erweiterten den Stadtteil Ce kontinuierlich, sodass sich der „treibende Markt“ zu einem ganzjährig genutzten Umschlagplatz für Waren aus dem Wirkungsbereich der Abanzzi entwickelte und später auch für die Güter wandernder scharidischer Kaufleute.

Auf dem Zenit Lanitias als Handelsmacht, viele Jahrhunderte später und parallel zur Entstehung zunehmend komplexer Zollstrukturen, formierte sich inmitten des traditionellen „treibenden Marktes“ der Schwarzmarkt Mera. Für die Guardia erweist es sich als schwierig bis nahezu unmöglich, im dichten Gewusel des „treibenden Marktes“ die Bereiche des Schwarzmarkts eindeutig auszumachen. Zwar ist allgemein bekannt, dass sich der Schwarzmarkt irgendwo dazwischen verbirgt, wo die Abanzzi mit ihren Hausbooten sowie die zahlreichen kleinen Händler mit ihrem Tand und ihren regionalen Waren anzutreffen sind, doch gelingt es den Schwarzmarkthändlern dennoch, unentdeckt ihrem Treiben nachzugehen.

Traditionell übernehmen die Abanzzi die Aufgabe, zu regeln, wer an welchem Ort welche Waren feilbietet, ziehen Standgebühren ein und „schlichten“ auftretende Konflikte. Die Gemeinschaft des Strandguts nutzt den Markt zugleich als wichtige Informationsquelle und als Gelegenheit zum Diebstahl – ebenso wie zahlreiche Abanzzi selbst, insbesondere jene nicht sesshaften Gruppen, die fortwährend in die Stadt hinein- und wieder aus ihr herausströmen.

Cia – Kunst, Kultur und Laster

Das weiße Stadtneuntel **Cia** *(Ciogia)* liegt im Herzen von Lanitia und wird von *Mamoz* auf drei Seiten umschlossen, ein Ort, an dem Geist, Genuss und Gefahr dicht beieinanderliegen. Hier schlägt das bürgerliche Herz der Stadt, während zugleich der süße Atem des Lasters durch die Gassen zieht und Musik, Parfüm und flüchtige Eindrücke die Atmosphäre bestimmen.

Cia gilt als Neuntel der Kunst und des Wissens, geprägt von Akademien, Vereinigungen, Tempelschulen und Ateliers zwischen Kanälen und Plätzen. Künstler, Gelehrte und Musiker leben hier neben wohlhabenden Bürgern, Bacaro-Wirten und Kurtisanen, während auf den Märkten Wein, Seide, Parfüm und feinste Schokolade gehandelt werden.

Schmale, gewundene Gassen führen auf kleine Plätze, auf denen Gelächter, Musik und klirrende Gläser das Leben bestimmen, wobei Bacaro als soziale Knotenpunkte dienen. Die Fassaden leuchten in Cremeweiß, Elfenbein, Rosé, Pastellorange und rauchigem Violett und sind mit Goldlinien, Glasornamenten, Fresken und Maskenmotiven geschmückt.

Über die schimmernde *Kristallbrücke* über den *Großen Kanal* ist *Cia* mit *Mamoz* verbunden und erfüllt so seine Rolle als soziales Scharnier zwischen Macht und Begehren. Abends strömen Patrizier, Mäzene, Gäste und zwielichtige Gestalten herüber, um Aufträge zu vergeben und Bündnisse zu knüpfen. Man sagt, die alten Steine *Cias* atmeten Magie, und die Ruine der *Salzfeste* gelte als Knotenpunkt zwischen den drei Welten, von dem Menschen spurlos verschwinden und verändert zurückkehren.

Hinter den eleganten Fassaden gedeiht eine blühende Unterwelt aus Glücksspiel, Schutzgeldern und fleischlichen Geschäften, sodass *Cia* ein Ort großer Chancen bleibt, an dem Schönheit und Sünde untrennbar ineinander übergehen.

Bekannte Orte in Cia

Ci1: Castillo Sale (Die *Salzburg* oder die *Salzfeste*) - Eine stark verfallene Festung im Stil der *Gotego Lanitian* umfasst neben zahlreichen Gebäuden, die bis auf ihre Grundmauern zerfallen sind, einen üppigen und verträumten Garten. Dieser lässt sich über zahllose kleine Anleger mit versteckten Türchen erreichen oder über Wassereingänge in der Festung selbst, die in geheimnisvolle Wasserwege innerhalb der Burg führen. Gerüchten zufolge versammelt sich hier zuweilen auch der Mysterienkult um Turan und Atunis.

Innerhalb der Mauern befindet sich unter anderem ein verfallenes Theater mit außergewöhnlich guter Akustik. Es heißt, dieses werde von einem außerordentlich musischen und theaterbegeisterten Geist heimgesucht, der sogar schon Jünglinge und junge Damen entführt haben soll, um sie zu seiner Erbauung im alten Theater singen zu lassen. Eingeweihte wissen zudem, dass sich auf dem Gelände Übergänge nach *Ilantia* befinden. In der alten Festung sind bereits so mancher tollkühne Galan und manche Maid verschwunden, nur um erst Jahre später wieder in Lanitia aufzutauchen.

Ci2: Bacaro Copa Argento De Vino (Weinlokal *Zum Silbernen Weinglas*; u0; v5) - Die gehobene Gaststätte genießt einen ausgezeichneten Ruf für ihre erlesenen Weine sowie für ihr gediegenes, traditionell lanitianisches Ambiente. Häufig wird das Lokal Besuchern von außerhalb empfohlen, die im Stadtteil zu einem etwas höheren Preisniveau stilvoll speisen und trinken möchten. Zugleich dient die Bacaro jedoch als geheimer Treffpunkt der *Schlüsselmeister*, einer lanitianischen Diebesgilde.

Wirt Pedro Aquilas, von allen lediglich Don Pedro genannt, ist ein freundlicher Mann, der keinerlei Verbindung zur Gilde hat und sich regelmäßig darüber wundert, warum ihn so viele Gäste mit verschwörerischem Blick nach „du-weißt-schon-was“ fragen. Seit er einen teuren Rotwein genau so benannt hat, floriert sein Geschäft übrigens noch besser als zuvor.

Ci3: Taverna Los Amigos de la Noche (Gasthaus *Freunde der Nacht*; u3; v3) - Diese heitere Bar ist mit bunten Bändern und farbenprächtigen Gemälden dekoriert. Die Tische und Stühle wirken zierlich und elegant, erweisen sich im laufenden Betrieb jedoch meist als ausreichend robust. Das Essen gilt als schmackhaft, und der stets gut gelaunte Wirt Diego Cigaro kann auf Nachfrage sogar mit einigen seltenen Weinen aufwarten. Tagsüber herrscht hier meist wenig Betrieb, denn erst in den späten Abendstunden erwacht das Restaurant wirklich zum Leben. Häufig sorgen Musiker für Unterhaltung, darunter mitunter sogar bekannte lidralische Trobadore. Eine kleine Freifläche lädt zum Tanzen ein, und wenn es eng wird, sind Tische und Stühle schnell beiseite geräumt.

Ci4: Pa´Gridin - Stadtpalast der Familie Gridin und Residenz von Don Cìbo Gridin (28). Der Pa´Gridin ist ein kleiner, aber außergewöhnlich raffinierter Palasses der Gotego Lanitian. Die Fassade ist streng symmetrisch aufgebaut und kombiniert farbigen Marmor, Reliefs und klassische Motive zu einer ungewöhnlich intellektuellen Komposition. Ihre Gliederung wirkt zugleich elegant und kühl, fast wie eine architektonische Maske. Zur Wasserseite hin erscheint der Bau leicht und harmonisch, doch ohne die festliche Offenheit vieler anderer Palassis. In seiner Ausstrahlung wirkt Pa´Gridin distanziert, verschlossen und subtil unheimlich, als entziehe sich der Palast bewusst jeder vertraulichen Nähe.

Ci5: **Werkstatt von Ardo „Messingfinger“ (29)** - In einer abgelegenen Gasse nahe eines schmalen Seitenkanals von Cia liegt die Werkstatt von Ardo „Messingfinger“. Verborgen hinter einer schweren Tür aus dunklem Holz und Messing ist die geräumige und chaotisch wirkende Werkstatt erfüllt vom Ticken zahlloser Zahnräder, die wie mechanische Insekten in Wanduhren, Schlössern und halb zerlegten Automaten arbeiten. Innenhoffenster und zahlreiche Öllampen werfen warmes

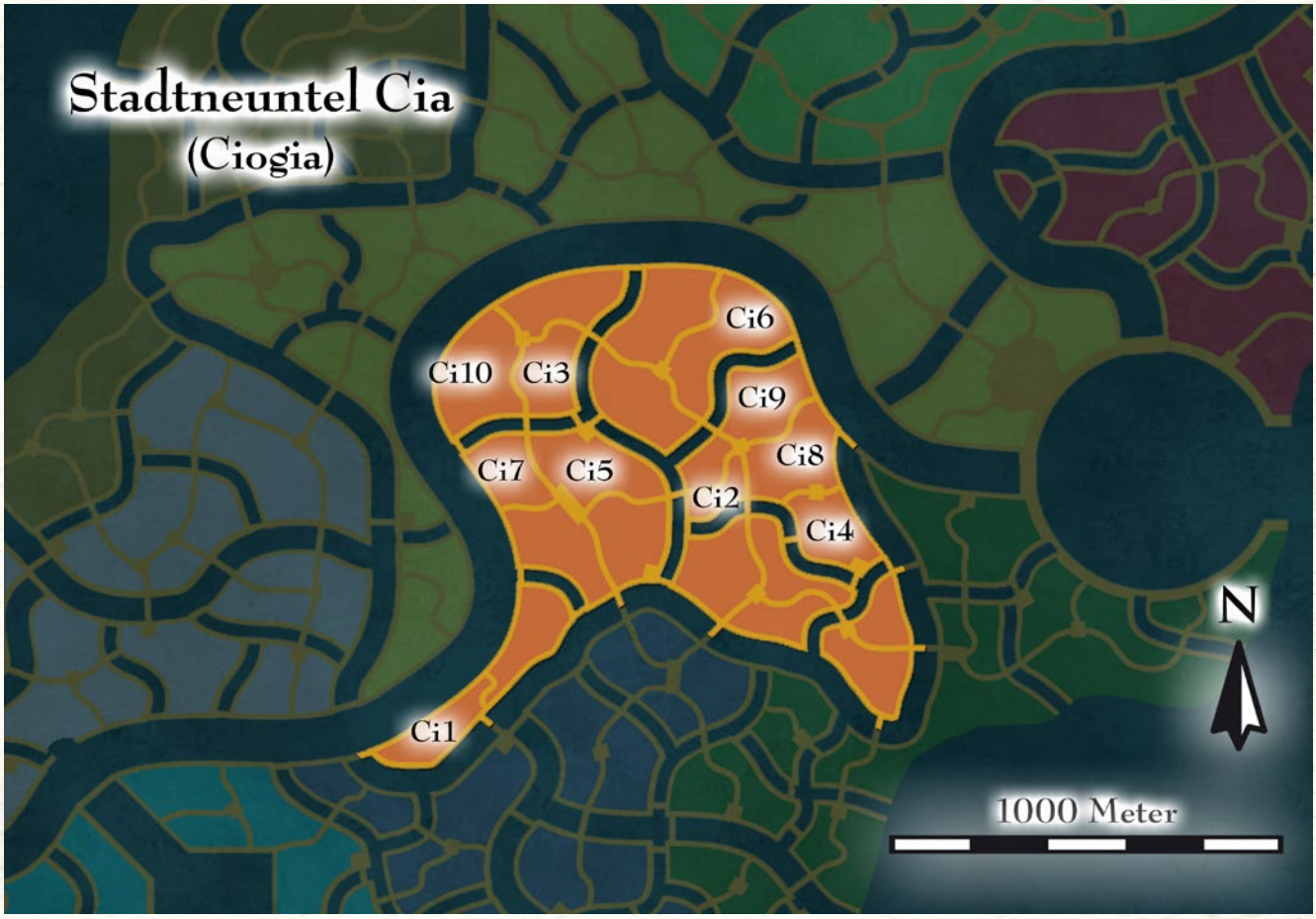
Licht auf Werkbänke voller Feilen, Sperrhaken und filigraner Schlüssel, deren Bärte wie kleine Kunstwerke aus Stahl und Bronze geformt sind. Feuchte Luft vom Kanal mischt sich mit dem Geruch von Schmieröl, altem Leder und kaltem Eisen. Die Werkstatt wirkt wie ein Ort, an dem Zeit selbst eingesperrt werden kann.

Ci6: Pa´Bembo - Stadtpalast und Domizil von Donja Duàrda Lardizàbar (25). Der Pa´Bembo ist ein repräsentativer Stadtpalast mit klarer, vertikal betonter Fassadengliederung. Seine großen Fenstergruppen mit feinem Maßwerk öffnen die Beletage großzügig zum Großen Kanal und verleihen dem Bau eine ausgeprägte Rhythmik. Die Architektur wirkt weniger filigran als bei der Gotego Lanitian, dafür kraftvoller und selbstbewusst gesetzt. Steinflächen und Öffnungen stehen in einem ausgewogenen Verhältnis, das Ruhe und Ordnung vermittelt. In seiner Ausstrahlung erscheint der Pa´Bembo würdevoll, ernst und leicht distanziert, als verkörpere er den nüchternen Stolz der lanitianischen Patrizierschicht.

Ci7: Pa´Cammello - Stadtpalast und Residenz von Don Tiduàro Cantu (13) - Der Pa´Cammello ist ein früher Stadtpalast mit stark chryseisch-scharidischer Prägung. Seine Fassade wird von Reliefs, Rund- und Spitzbögen sowie dem berühmten Kamelmotiv bestimmt, das auf die Handelsbeziehungen der Besitzer verweist. Architektonisch wirkt der Bau kompakt und beinahe erzählerisch, weniger streng geordnet als spätere Palazzi der Gotego Lanitian. Die Dekoration ist direkt in die Wandflächen integriert und verleiht dem Haus eine fast ikonographische Qualität. In seiner Ausstrahlung erscheint der Palazzo eigentümlich, archaisch und leicht fremd, als trage er die Erinnerung an ferne Handelswelten – und dem Einfluss Don Canus – in sich.

Ci8: Pa´Cappello - Stadtpalast und Residenz von Donja Naìa Rinàlu (14) - Der Pa´Cappello ist ein eleganter Palasses mit ausgewogener, klar strukturierter Fassadengliederung. Die Spitzbogenfenster der Beletage sind fein proportioniert und verleihen der Front eine ruhige, rhythmische Ordnung. Architektonisch verzichtet der Bau auf übermäßige Ornamentik und setzt stattdessen auf Maß, Symmetrie und Zurückhaltung. Die Fassadenflächen wirken geschlossen, fast kontrolliert, wodurch der Palast eine gewisse formale Strenge erhält. In seiner Ausstrahlung erscheint der Pa´Cappello würdevoll, diszipliniert und leicht distanziert, als verkörpere er eine nüchterne, selbstbewusste Form seiner Bewohnerin: Donja Naìa Rinàlu.

Ci9: Pa´Lerdan - Stadtpalast und Residenz von Don Arbor (44) – Der Pa´Loredan ist einer der frühesten Palasses Lanitais und zeigt noch deutliche chryseische Einflüsse. Die Fassade ist



streng, flächig und klar gegliedert, mit regelmäßig angeordneten Rundbogenfenstern statt ausgeprägter Maßwerkornamentik. Architektonisch steht der Bau weniger für dekorative Repräsentation als für Ordnung, Stabilität und Dauerhaftigkeit. Die geringe plastische Durchbildung verleiht dem Palasses eine fast archaische Geschlossenheit. In seiner Ausstrahlung wirkt Pa´Loredan ernst, zurückhaltend und staatstragend, als verkörpere er den Einfluss und die Macht Don Arbors ohne jede theatrale Geste.

Ci10: Pa´Minelli - Stadtpalast und Domizil der Familie Zorzàru und Domizil von Donja Jària Zorzàru (59) - Der Pa´Minelli ist ein Stadtpalast der späten Gotego Lanitian mit klar gegliederter, ausgewogen proportionierter Fassade. Charakteristisch sind die großen Spitzbogenfenster der Beletage, die dem Bau Offenheit und rhythmische Ordnung verleihen. Architektonisch verbindet er dekorative Zurückhaltung mit repräsentativer Präsenz, ohne in übermäßige Ornamentik zu verfallen. Die Fassadenflächen wirken ruhig und kontrolliert, was dem Palasses eine gewisse formale Disziplin gibt. In seiner Ausstrahlung erscheint der Pa´Minelli würdevoll, zurückhaltend und kultiviert, als Ausdruck eines selbstbewussten lanitianischen Adels.

Codon – Feuer und Rauch

Das rote Stadtneuntel **Codon** *(Coradon)* wirkt zwischen Kanälen, Brücken und Wasserfassaden wie ein bewusster Widerspruch, denn hier herrscht das gefürchtete Element Feuer. Rauch, Funken und Hitze prägen den ersten Eindruck, während die Glut als Lebensquell gilt, ohne die es weder Brot, Kunst noch Glas gäbe.

Aus zahllosen Werkstätten steigt Rauch auf, der sich wie ein grauer Schleier über die Dächer legt, begleitet vom schweren Geruch aus Asche, geschmolzenem Glas und erhitztem Metall. Das beständige Klirren, Zischen und Lodern bildet den Pulsschlag des Neuntels. Schönheit entsteht hier durch Arbeit, nicht durch Zierde, und die funktionalen, hitzegeschwärzten Fassaden zeigen Rußgrau, Ziegelrot und dunkles Ocker. Schwarz verglaste Fenster, Metallbeschläge und kupferfarbene Details setzen nüchterne Akzente. Aus Sicherheitsgründen wurden die Schmelzöfen auf kleine vorgelagerte Inseln verlegt, wo Glasmeister, Alchemisten und arkannahe Spezialisten Tag und Nacht arbeiten. Explosionen, arkane Nebenwirkungen und Brände gelten dabei als akzeptierte Risiken des Viertels. Die Werkstätten genießen weit über Lanitia hinaus höchstes Ansehen für Gläser, Kristallgefäße, Arkanspiegel sowie alchemistische Kolben, Tiegel, Bannspiegel und Bleiglasfläschchen, begehrt bis nach *Serenea*, und beliefert werden Akademien, reiche Mäzene, Magier und der Konvent.



Nahe des Großen Kanals erhebt sich auf eigener Insel der *Campanili Nera*, ein schwarzer Turm für geheime Experimente mit Feuer, Licht und Illusion, sodass *Codon* eine angesehene, isolierte Produktionselite bleibt, in der große Chancen locken, solange man nur nach dem Preis fragt.

Bekannte Orte in Codon

Co1: Palendo - Innerstädtischer Gebäudekomplex des Konvent auf einer Stadtinsel in Codon; ist ein Arbeitshaus mit verschiedenen Werk- und Verkaufsstätten für Zauberwerk, eine Vermittlungsagentur für magische Dienstleistungen, eine öffentlich zugängliche Bibliothek sowie ein bewirtetes Hospiz für durchreisende Konventszauberer nebst deren Gästen, Der ganze Komplex heißt *Palasses di Covendo* (*Palendo*) und besitzt einen zu einem kleinen Garten ausgestalteten Innenhof, der von den wichtigsten Gebäuden umschlossen wird.

Es gibt nur eine Brücke, die zu dieser Stadtinsel führt. An ihrem jenseitigen Ende befindet sich eine alte Sabor-Statue, der man nachsagt, sie könne das Unheil und den Frevel, der durch die Zauberer in die Welt gerufen wird, wieder heilen und die Luft von seinen magischen Ausdünstungen reinigen, wenn er über den Kanal vom Palendo herüberweht. Fakt ist, dass die Statue wesentlich älter als die Konventsgebäude ist.

Einst existierte hier ein Sabor-Heiligtum, das aber verfiel und schließlich von der Priesterschaft aufgegeben wurde. Der Konvent kaufte es und gründete seine Niederlassung darauf. Eine typisch lanitianische Tradition des Konvents hier im Palendo-Gebäudekomplex ist es, jährlich ein oder zwei Waisenkinder als Lehrlinge aufzunehmen. Dieser Brauch rührt von der großen Durchsetzung Lanitias mit Schulen und dem großen Ansehen derselben als Bildungsanstalten her, die ihren Wohlstand und ihre Güte ebenfalls durch die Aufnahme einiger ausgesuchter Lehrlinge aus den niederen Schichten zur Schau stellen.

Co2: Bacaro Olivias (Weinlokal *Bei Olivias*; u-, v3) - Das reiche Schnitzwerk, das sich in Tischen und Stühlen zeigt, vor allem jedoch in der robusten Holzvertäfelung und den zahlreichen Holzstichen an den Wänden, prägt die gesamte Atmosphäre von Olivias Pinte. Als Wirtin wirkt hier die resolute Sibel, die ihr Abanzzi-Blut offen zeigt und keinerlei Bedürfnis hat, es zu verbergen. Ihr Mann Olivias ist ein freundlicher und stets gut gelaunter Geselle, der möglicherweise chryseische Wurzeln besitzt – was zumindest seine ausgezeichneten Kenntnisse über Weine nahelegen.

Seit einigen Jahren führen die beiden gemeinsam die Pinte, die ein äußerst gemischtes Publikum anzieht. Dazu zählen die rußgeschwärzten Glasbläser aus der unmittelbaren Nachbarschaft ebenso wie Abanzzi aus Ce, die an bestimmten Abenden das gesamte Lokal für sich einnehmen und bis tief in die Nacht gemeinsam singen und tanzen. Gelegentlich begegnet man hier – allerdings nur tagsüber – auch einem der Konventsmitglieder, die sich zwischen dem kunstvollen Schnitzwerk wohlfühlen und am Nachmittag die „Ruhe vor dem Sturm“ genießen.

Co3: Torre Nera *(Schwarzer Turm)* – Dieser schwarze Turm ist kein gewöhnlicher, sondern einer der Torri del Soffio, ein Turm des Atems, dessen spiralförmige Gestalt Natur, Magie und Stadt in vollkommenem Gleichmaß vereint. Als schwarzer Turm für geheime Experimente mit Feuer, Licht und Illusion dient er den Alchimisten und Thaumartugen des Konvents als Werkstatt und abgeschirmte Experimentierstätte. Hier bleibt Codon eine angesehene, isolierte Produktionselite, in der große Chancen locken, solange man nur nach dem Preis fragt. Wie alle Torri del Soffio ist auch der Campanili Nera bewusst niedriger errichtet als sakrale Campanile, um die Vorrangstellung des Geweihten zu wahren. Seine lichtdurchfluteten, spiralförmig gewundenen Innenräume bündeln Atem, Hitze und arkane Strömungen, ohne sie unkontrolliert in die Stadt entweichen zu lassen. Mächtige Schutzzauber sind tief in Mauerwerk, Treppen und Bovolo-ähnliche Strukturen eingebunden und bewahren die unmittelbare Nachbarschaft des Stadtneuntels vor schädlichen Auswirkungen der Experimente. Gleichzeitig verstärken dieselben magischen Geflechte den Turm selbst und schützen den Campanili Nera vor Rissen, Explosionen oder struktureller Zerstörung.

Dolo – Harter Alltag und brotlose Kunst

Das rote Stadtneuntel **Dolo** *(Domilo)* ist das Viertel des einfachen Volkes und vom schweren Atem des Meeres erfüllt. Der erste Eindruck wirkt hart, ehrlich und müde, geprägt von Tagelöhnern, Fischern, Salzsiedern, Seeleuten und auch verarmten Künstlern mit rauen Händen und wettergezeichneten Gesichtern. Über den Kanälen liegt der Geruch von Teer, Fisch und Salz, begleitet vom stetigen Hämmern der kleinen Werften in den engen Gassen. In *Dolo* wird gearbeitet, geschuftet und überlebt, von frühmorgens bis spät in die Nacht. Zwischen niedrigen, feuchten Häusern finden sich Seilereien, Salzsiedereien und Werkstätten der Fischverarbeitung. Die Fassaden zeigen Graubraun, Lehmfarben, stumpfes Weiß und moosiges Grün, wobei Farben dem Schutz vor Wind, Wasser und Verfall dienen und Akzente meist religiöser Natur sind. Trotz der Härte entsteht hier eine stille Kunst aus Malerei, Bildhauerei und Dichtung, geschaffen im Lärm der Arbeit und oft unbeachtet. Zentrale Bedeutung besitzt der *Chryseische Fondaco,* der älteste Handelshof der Stadt mit Lagerhäusern, Kontoren und einem Tempel. Vor allem im Süden und Südosten Dolos stehen viele Häuser leer oder verfallen, während die Lagune mit Algen, Reihern und Kormoranen das Gebiet zurückerobert.



Bekannte Orte in Dolo

Do1: Basadonne-Park - In Dolo gelegene Parkanlagen eines verstorbenen Stadtpatriziers mit Wegen, gesäumt von Steinbüsten & -statuen. Die Familie Basadonne ist nahezu ausgestorben, ihr letzter Spross ist ein greiser Bati und lebt in Barnabot. Der Park befindet sich schon lange im Besitz der Stadt und zählt wie der Thalassan zum Erbe des „Goldenen Zeitalters" in Lanitia, das von der einfachen Bevölkerung und den Patriziern gleichermaßen geschätzt wird. Im Basadonne-Park finden auch gelegentlich Theatervorstellungen unter freiem Himmel statt, die unter den Patriziern der Stadt als „interessanter Geheimtip" und für den lanitianischen Geheimdienst als potenzielle Keimzelle von Aufrührern und Volksverhetzern gelten. Die Stücke, die teilweise von Laiendarstellern, teilweise von echten Schauspielern (die auch im renommierten Phönixtheater spielen) aufgeführt werden, haben analog zu den neuerdings beliebten Novelas den Fokus auf jungen Helden, die Obrigkeit und Geistlichkeit alt, verstockt und lächerlich darstellen. Man spricht bei diesen Veranstaltungen vom „Säulentheater".

Do2: Ponte delle Tetto (Bordell *Brücke des Obdachs*) - Das kleine Bordell auf der namensgebenden Brücke ist dafür bekannt, dass die sich dort anbietenden Prostituierten sich mit entblößter Brust und heruntergelassenen Hosen am offenen Fenster zeigen. Es gibt keine Bewirtung und keine Getränke zu kaufen, d. h. es wird nichts angeboten, außer dem Liebesdienst.

Do3: Bacaro Sirena salutando (Weinlokal *Winkende Nixe*; u1, v3) - Das Weinlokal nennt man auch häufig unter dem inoffiziellen Namen *Wankende Nixe*, der durch betrunkene Seeleute verbreitet wurde. Tagsüber ist diese heruntergekommene Taverne ein verschlafener Ort, an den sich nicht einmal Stammkunden verirren. Des Nachts hingegen kommt Stimmung auf. Seemannslieder werden gesungen, Wein und Schnaps machen die Runde und die Straßendirnen kommen auf ein Gläschen und ein oder zwei Freier herein. Vor allem Seeleute auf Landgang treffen hier ein und finden in der *Winkenden Nixe* alles, was ihr Herz begehrt. Bedient wird durch den Wirt und seine zwei Brüder, es gibt billigen Fusel und scharfe Brände. Wer etwas essen will, bekommt gebratenes Brot mit Tomaten und Öl. Die Taverne schließt erst im Morgengrauen.

Do4: Bacaro Bella Donja (Weinlokal *Schöne Edeldame*; u1, v2) - Dieses heruntergekommene Weinlokal ist schon seit unzähligen Generationen in Besitz der einst für ihre fantastischen Muschelgerichte berühmten Familie Sabortín. Anhand der

verblichenen, vielfach gebrochenen Hausfassade kann man noch erahnen, welch prachtvollen Eindruck das Lokal einmal gemacht hatte. Heutzutage kommen vor allem ältere Stammgäste aus der Umgebung auf ein Glas Wein hierher. Die Inneneinrichtung ist vielfach geflickt, modert und fällt auseinander. Das Essen, das der Wirt und gleichzeitig Koch Laranio serviert, ist lieblos und unansehnlich angerichtet. Allerdings gilt die Örtlichkeit als eine Fundgrube der Geschichte Lanitias: kaum jemand kann so weit in die Vergangenheit des Stadtteils durch die vielen Generationen seiner Familie zurückblicken wie der Wirt der *Bella Donja*.

Do5: Pa´Cavalli – Stadtpalast und Residenz Don Franas Draga (60) - Der Pa´Cavalli ist ein Palasses mit ausgesprochen reicher Fassadendekoration. Feines Maßwerk, filigrane Vierpassfenster und eine starke vertikale Gliederung verleihen dem Bau eine elegante, beinahe zeichnerische Leichtigkeit. Die Architektur ist bewusst repräsentativ und öffnet sich großzügig zum Großen Kanal, ohne ihre formale Disziplin zu verlieren. Dekor und Konstruktion greifen eng ineinander und erzeugen ein harmonisches, rhythmisches Gesamtbild. In seiner Ausstrahlung wirkt der Palazzo kultiviert, selbstbewusst und inszeniert mit Eleganz den Anspruch Don Franas, einen ihm gebührenden Platz in der hohen Gesellschaft zu gewähren.

Do6: Buchmaler- und Kupferstecherwerkstatt - In einer Nebengasse liegt die Werkstatt des Buchmalers und Illustrators Crana (54). Die Räumlichkeiten sind vom natürlichen Tageslicht erhellt niedrig und mit Regalen aus dunklem Holz, auf denen Pergamentstapel, Pigmentschalen und angebrochene Tintenfässer dicht an dicht stehen, voll gestellt. Der Geruch von Eiweiß, Leim, Ruß und gemahlenen Mineralien hängt schwer in der Luft und erinnert an eine Alchemie der Farben. Auf einem breiten Arbeitstisch entstehen Miniaturen von solcher Feinheit, dass Figuren, Tiere und Ranken beinahe zu flüstern scheinen, als lebten sie zwischen den Seiten.

Gegenüber der Werkstatt Cranas liegt das Domizils des Kupferstechers **Sicosa**. Dort fertigt er mit ruhiger Hand und klarem Blick auf Kupferplatten und Stahlfeder Zeichnungen und Porträts, welche sein Nachbar Crana ausmalt oder die weiter als Druckvorlagen verwendet werden.

Do7: Stadthaus der Magister Ispilu und Enolio (52) - In einer ruhigen Nachbarschaft erhebt sich ein gutbürgerliches, Stadthaus mit drei großzügigen Stockwerken und einer Fassade aus hellem Stein, die Würde ohne Prunk ausstrahlt.

Hinter dem Portal öffnet sich ein weiter, begrünter Innenhof, in dem Zitronenbäume, Kräuterbeete und ein kleiner Brunnen für Licht, Luft und stille Abgeschiedenheit sorgen. Die Wohnräume sind hoch und geräumig, mit Holzbalkendecken, schweren Vorhängen und Regalen voller Bücher, Kästen und sorgsam verwahrter Spielkarten.

Drei Bedienstete führen den Haushalt mit diskreter Effizienz und halten Küche, Archiv und Empfangsräume in stetiger Ordnung. Diese alltägliche Stabilität ermöglicht es den Magistern Ispilu und Enolio, sich ganz ihrem Gewerbe zu widmen.

Do8: Marangon (51) - Gut zu Fuß und mit dem Boot erreichbar liegt eine kleine, aber feine Schreinerwerkstatt, aus der es stets nach Harz, Sägemehl und warmem Öl duftet. Dort arbeitet Marangon, der Schreinermeister. Seine Werkstatt ist klein, doch erfüllt von Ordnung und Musik: dem rhythmischen Klopfen des Hobels, dem leisen Knarren des Holzes und dem kaum wahrnehmbaren Wispern kleiner Stimmen.

Do9: Bacaro El Nocèr (Weinlokal *Zum Nachtwächter*; u0, v6) - Hier ist das Domzil von *Atiber* (50), Wirt und Koch in einem. Sein Geschmack für Speisen und Kochkunst sind legendär. Einfache Speisen, gekocht mit der Kunst eines Genies. Er kocht schnell, präzise, als wüsste er, was die Gäste wünschen, noch bevor sie bestellen. Die Bacaro öffnet erst spät am Abend und schließt bevor die Sonne über der Lagune aufgeht.

Do10: Die Teestube – Schlicht vom Namen, großartig im Angebot. Ein kleiner, duftender Laden, in dem Tee dampft, Kräuter hängen und Zeit sich dehnt. Dort lebt *Die Kräuterfrau von Dolo* (49), eine kleine, runzelige Frau, welche aus dem fernen KanThaiPan stammt. Sie wird umgänglich Nòna Dai genannt. Wer länger bleibt und in ihre Augen blickt, spürt eine Kraft, die älter ist als Worte.

Do11: Chryseische Fondaco - Der älteste Handelshof Lanitias erhebt sich massiv und zweckmäßig am runden Hafenbecken Lareya, mit breiten Toren zum Wasser, durch die Kisten mit Wein, Öl und Stoffen verladen werden. Im Inneren verbinden sich kühle Lagerhallen im Erdgeschoss mit Wohn- und Versammlungsräumen in den oberen Stockwerken, in denen Handel, Buchführung und Gemeinschaft gleichermaßen Platz finden. Der Duft von Harz, Salz und fremden Gewürzen mischt sich mit einer fremden Sprache, in welcher gefeilscht, gerechnet und Neuigkeiten aus fernen Häfen ausgetauscht wird.

Der Chryseische Fondaco ist zugleich Handelszentrum, Herberge und kulturelle Insel, in der sich das Leben der chryseischen Kaufleute zwischen Heimat und Fremde verdichtet.

Do12: Valianischer Fondaco - Der Valianische Fondaco erhebt sich massiv und wehrhaft am runden Hafenbecken Lareya, mit schweren, eisenbeschlagenen Toren zum Wasser, durch die Kisten mit Purpurstoffen, Metallen und Harzen verladen werden. Im Inneren liegen kühle, schattige Lagerhallen im Erdgeschoss, während die oberen Stockwerke Wohnräume und abgeschlossene Verhandlungszimmer beherbergen, in denen Handel, Buchführung und strenge Absprachen ihren festen Platz haben.

Do13: Albischer Fondaco - Der Albische Fondaco befindet sich am runden Hafenbecken Lareya. Hinter schweren, eisenbeschlagenen Toren, hin zum Wasser, werden Kisten mit Wolle, Zinn, Leder und Fässer mit Ale verladen. Im Inneren liegen kühle, schattige Lagerhallen im Erdgeschoss, während die oberen Stockwerke Wohnräume und rauchgeschwärzte Versammlungszimmer beherbergen, in denen Handel, Buchführung und Handschläge von Gewicht ihren festen Platz haben. Der Duft von Salz, Teer, feuchter Wolle und Rauch aus offenen Kaminen erfüllt das Gebäude. Raue Stimmen in albischen Zungen mischen sich mit dem Kratzen der Feder, wenn Preise festgesetzt und Verträge geschlossen werden.

Do14: Scharidischer Fondaco – Hinter reich verzierten Toren, direkt an der Lareya gelegen, liegt der Scharidische Fondaco. Hinter den schweren Toren stapeln sich Ballen von Gewürzen, Seide, Weihrauch und feinen Metallen. Im Inneren des Fondacos öffnen sich kühle Lagerhallen im Erdgeschoss, während die oberen Stockwerke luftige Wohnräume und mit Teppichen ausgelegte Audienzzimmer beherbergen, in denen Handel, Buchführung und wohlgesetzte Worte ihr festes Ritual haben. Der Duft von Salz, warmem Holz, exotischen Harzen und süßlichem Rauch aus Räucherbecken erfüllt das Gebäude.

Do15: Aranischer Fondaco – Direkt am Hafenbecken liegt der Aranische Fondaco. Hinter den schweren Toren stapeln sich Ballen von Gewürzen, Seide, Weihrauch und feinen Metallen, sorgfältig verzeichnet und bewacht. Im Inneren öffnen sich kühle Lagerhallen im Erdgeschoss, während die oberen Stockwerke luftige Wohnräume und mit Teppichen ausgelegte Audienzzimmer beherbergen, in denen Handel, Buchführung und wohlgesetzte Worte ihr festes Ritual haben.

Do16: Lidralischer Fondaco & Bankhaus Maduce – Der Lidralische Fondaco ist der Sitz der Handeltreibenden aus allen Regionen und Winkeln Lidraliens. Unter dem von allen hier Weilenden bewahrten Hausfrieden ruhen Rivalitäten oder bestehende Händel, welche das politische und gesellschaftliche Bild der Küstenstaaten prägen. Wertvolle Handelswaren sind hinter gut gesicherten Toren und kühlen wie schattigen Hallen im Erdgeschoss gelagert. Die oberen Stockwerken beherbergen Wohnräume, Schreibstuben und reich getäfelte Versammlungszimmer.

Als offizieller Sitz des Bankhauses Maduce ist der Lidralische Fondaco eines der meist gesicherten Gebäudekomplexe der Stadt, geschützt durch Schlösser, Siegel, Zauberwerk und diskrete Gewalt.

Gida – Thaumaturgie, Handwerk und Gartenanlagen

Das weiße Stadtneuntel **Gida** *(Giaradadda)* gilt als unangefochtenes Reich der Handwerker, geprägt von Metallklirren, Holzschaben und dem leisen Summen thaumaturgischer Mechanismen.

Der erste Eindruck ist sauber, geschäftig und kontrolliert, denn hier schlägt das industrielle Herz von Lanitia präzise und ohne lärmenden Übermut. Ordnung ist in *Gida* kein Ideal, sondern gelebter Alltag, und ein altes Sprichwort besagt, dass man hier alles findet, was man sucht. Vom einfachsten Gebrauchsgegenstand bis zum luxuriösen Patriziergut wird in *Gida* gefertigt, gehandelt oder veredelt.

Die Straßen sind gesäumt von Werkstätten, in denen Grobschmiede, Stellmacher, Feinschmiede, Gildenhandwerker und wohlhabende Fachkräfte Seite an Seite arbeiten. Besonders berühmt sind die thaumaturgischen Arbeitshäuser mit ihren Automaten aus Messing, Kristall und Magie, die in fernen Ländern Bewunderung und Furcht hervorrufen.

Die Fassaden zeigen Beige, Sandsteinfarben, helles Grau und gedämpftes Grün, akzentuiert durch Gildenzeichen, farbige Türrahmen und gepflegte Fensterläden. Diese Farben stehen für Beständigkeit, Können und Verlässlichkeit, nicht für prahlerischen Reichtum. Zwischen Werkstätten liegen kleine Läden, Weinlokale sowie nahe der Lagune gepflegte Gärten mit Rosen und Seelilien, die dem Viertel Ruhe verleihen.

Gilden, Zünfte und Bünde sowie die Garnison der *Oza* haben hier ihre Häuser, sodass *Gida* als stabilste Mitte der Stadt Ordnung, Handwerk und Status durch Können verkörpert.

Bekannte Orte in Gida

Gi1: Garnison der Oza - Die Garnison der Stadtgarde Oza stellt für die Pronati, ebenso wie ihre Schwesteranlage in Senal, ein eindrucksvolles Bollwerk dar, dessen massive Mauern nach Norden hin zum Meer ausgerichtet sind. Auf den Zinnen der Garnison ist eine ganze Reihe von Ballisten aufgestellt, um mögliche Angreifer von der See aus gebührend empfangen zu können. Ausgestattet mit einem charakteristischen Turm, verschafft die Anlage den diensthabenden Gardisten einen hervorragenden Überblick über die Stadt und das Meer, sodass Gefahren frühzeitig erkannt werden können.

Der östliche der beiden Türme dient darüber hinaus als Leuchtturm, der bei Sturm und Dunkelheit ankommenden Schiffen Orientierung bietet und ihnen die Einfahrt in den großen Kanal Serpe weist. In beiden Türmen hängt jeweils eine Glocke: Die des östlichen Turms ist die Sturmglocke Lanitias,

die bei heraufziehenden Unwettern geläutet wird, während die Glocke des westlichen Turms als Feuerglocke dient und bei Bränden im Stadtteil Gida sowie in den angrenzenden Stadtteilen Codon und Senal erklingt.

Gi2: Guardia de Nono - Das Gebäude der Guardia von Gida ist ein schlanker Baukörper, der sich mit seinen ebenso schmalen, hohen Fenstern ohne Balkone zwischen kleineren Häusern am Kanal weit in die Höhe erhebt. Im Wassergeschoss liegt ein größtenteils offener Raum, der vom Cabeza de Nono sowie den Wachoffizieren als Büro und Kommandozentrale genutzt wird. Im Zwischengeschoss (1. OG) sind der Aufenthaltsraum der Wachleute, ein Kartenraum und ein Archiv untergebracht, ergänzt durch ein privates Arbeitszimmer für den Cabeza de Nono. Ganz oben, direkt unter dem Dach, befinden sich schließlich die Gefängniszellen, die zur Unterbringung von Verdächtigen ebenso wie für Verhöre genutzt werden können.

Der amtierende Cabeza de Nono ist der sogenannte „ewige Ratsherr" **Ormagil Blumenfreund** (11), der als einer der loyalsten Gefolgsleute des Dugans gilt. Erst vor kurzer Zeit wurde diese Position auf ausdrückliches Eingreifen des Dugans hin mit Ormagil neu besetzt. Sein eindeutiger Auftrag lautet, gemeinsam mit seiner Guardia die Jagd auf illegale Drucker aufzunehmen. Diese stellen Schriften und Zeitungen her, die sowohl die aktuelle Politik der Cornar-Dugane als auch das Treiben der Senhoria in ein äußerst schlechtes Licht rücken und die bürgerliche Bevölkerung offen zum Widerstand aufrufen. Gerade im Stadtteil Gida vermutet die Senhoria einen besonderen Schwerpunkt dieser Aktivitäten, da hier Gilden, Zünfte und Bünde besonders stark vertreten sind und sich in deren Umfeld ein erheblicher Unmut aus der Bevölkerung sammelt. Es heißt sogar, dass es in Gida Handwerksleute gibt, die heimlich in der Lage und auch bereit sind, die dafür nötigen Druckmaschinen zu bauen.

Anders als in seinem vertrauten Amt in der Blumenbörse schlägt dem alten Zwerg in seiner neuen Stellung jedoch massiver Widerstand aus der Bevölkerung entgegen, und bislang fühlt er sich der Aufgabe kaum gewachsen. Infolgedessen hat Ormagil begonnen, gezielt nach Abenteurern Ausschau zu halten, die dem Nono noch nicht bekannt sind und für ihn – gegen gutes Geld – als Spione tätig werden sollen.

Gi3: Muschelbrücke – Sie ist die schlichtere Schwester der *Weißen Brücke* und wird von den Einheimischen einfach *Vongola* genannt. Die Muschelbrücke verbindet die Stadtneuntel *Gida* und *Senal* und ist ganz aus Muschelkalk gefertigt. Aus dem hellen Stein ragen zahllose eingewachsene Muschelschalen, die im Licht des Wassers glitzern und den Eindruck erwecken, als wäre die Brücke aus dem Meer selbst hervorgewachsen.



Sie ist die Brücke der Handwerker, der Marktfrauen und der Fischer. Ihre Läden sind klein, ihre Waren einfach: Brot, Stoffe, Werkzeuge, Fisch und Tonwaren. Doch gerade hier pulsiert das echte Leben Lanitias – ungeschminkt, laut und ehrlich.

Gi4: Atelier und Wohnhaus von **Magister Avida Dollars (31)** - Das bürgerliche Stadthaus Avida Dollars ist Lebensmittelpunkt und Wirkungsort des Künstlers, in dem er lebt und arbeitet. Sein Atelier liegt im oberen Geschoss des Hauses über einem stillen Kanal, wo das Licht der Lagune gebrochen durch spitzbogige Fenster in den Raum fällt. Hohe, schmale Wände und freigelegte Holzbalken rahmen einen Ort, der zugleich Werkstatt und Traumkammer ist, an dessen Balken Tücher, Skizzen und seltsame Objekte hängen, als hätten sie sich dort von selbst niedergelassen. Auf steinernen Tischen stehen Pigmente, Öle und alchemistische Fläschchen neben symbolhaften Fundstücken aus Markt, Hafen und Imagination.

Der Künstler bewegt sich in diesem Raum wie auf einer Bühne, verzerrt Perspektiven, verschiebt Maßstäbe und verwandelt das Alltägliche in Rätsel. Der Geruch von Leinöl mischt sich mit feuchtem Stein und der kühlen Luft des Kanals.

Gi5: Torre del Colore - Atelier und Residenz von **Maestro Sotan (32) -** Der Wohnturm Maestro Sotans, im Stil der Gotego Lanitia, erhebt sich schmal und selbstbewusst zwischen den Palassis am Kanal, aus hellem Stein erbaut, mit spitzbogigen Fenstern, die nach oben hin immer kleiner und zahlreicher werden. Seine Fassade ist streng gegliedert, doch reich verziert mit Maßwerk, Wappenreliefs und farbigen Marmorintarsien, die den Rang seines Bewohners verraten.

Im unteren Geschoss liegen Lager- und Empfangsräume, darüber die Wohnräume, während die oberen Etagen als lichtdurchflutetes Atelier dienen, in dem hohe Fenster das wechselnde Lagunenlicht einfangen. Hier lebt ein Malerfürst, dessen Kunst ihm Macht, Reichtum und politischen Einfluss verschafft hat und dessen Turm zugleich Schutz, Statussymbol und Werkstatt ist. Assistenten, Boten und Auftraggeber steigen täglich die steilen Treppen hinauf, vorbei an Leinwänden, Skizzen sowie dem Geruch von Pigmenten und Ölen.

Gi6: Torre del Sartore - Atelier und Residenz von **Maestro Sartor** (33) – Der sprichwörtliche Turm des Schneiders beherbergt seit Generationen die Familie Sartor und ist die Heimstätte ihrer außergewöhnlichen Schneiderkunst. Als Tempel des Handwerks wird in den mittleren Stockwerken gearbeitet, die durch breite Fenster reichlich belichtet sind; hier wirken Schneider und Schneiderinnen an Stoff, Schnitt und Naht.

In den oberen Geschossen residiert der Maestro Sartor gemeinsam mit seiner Mutter, zurückgezogen vom geschäftigen Betrieb darunter. Die unteren Stockwerke sind der Haushaltsführung und der Lagerung von Materialien vorbehalten. Modische Kollektionen werden auf dem berühmt-berüchtigten Treppenlauf präsentiert, wenn ausgewählte, gut aussehende Personen die Kleidungsstücke frei schreitend auf der Treppe vorführen. Ein Fest für die Augen – und zugleich ein akrobatisches Kunststück für die Schausteller.

Gi7: Atelier und Wohnhaus von **Maestra Finispe (34) –** In einem gepflegten, dreistöckigen Stadthaus sind das Atelier, die Modewerkstatt sowie die Parfümerie Donja Finispe untergebracht. Der geräumige Innenhof dient als Bühne für die Vorführung ihrer modischen wie auch duftenden Entwürfe.

Im Stadthaus selbst leben Finispe, ihre Bediensteten und die Handwerker, die an ihren Kreationen mitwirken. Das Haus ist erfüllt von Stoffen, Düften und leiser geschäftiger Arbeit.

Finispes Stadthaus gleicht einem Garten der Ideen, in dem Einfälle wachsen und Gestalt annehmen.

Gi8: Fischmarkt - Ein typischer Fischmarkt, der immer am frühen Morgen nahe eines Kanals stattfindet, wenn die Boote der Fischer anlegen.

Auf hölzernen Tischen liegen Aale, Meerbarben, Tintenfische und Krebse, glitzernd im ersten Licht des Tages. Der Geruch von Salz, Tang und frischem Fisch mischt sich mit Rufen der Händler und dem Schlagen der Wellen gegen die Kaimauer. Frauen prüfen die Ware mit geübten Händen, während Schreiber Preise notieren und Münzen klimpern. Über einen besonderen Fischhändler kann Kontakt zu **El Vòlto (40)** aufgenommen werden.

Gi9: Torre Aghiforme - Residenz von **Don Luys Pallega** (24) – Dieser azurblaue Turm fügt sich elegant in die Bebauung des Stadtviertels ein und setzt zugleich einen markanten Akzent. Die von unten nach oben zunehmenden Fenster durchfluten das Innere des Turms mit Licht, Luft und Wärme und verleihen seinen Bewohnern einen ungewöhnlich hohen Wohnkomfort. Hier lebt und wirkt der stadtbekannte Arzt und Heiler Luys Pallega. Der Turm dient ihm zugleich als Domizil, als Wirkungsstätte und als steinernes Aushängeschild seines Ansehens.

Gi10: Stadthaus von **Donja Felina (63)** - Das Stadthaus Donja Felinas liegt an einem schmalen Kanal mit einer steinernen Fassade, deren Maßwerk und Spitzbogenfenster mehr Reichtum als Prunk verraten. Im Inneren führen kühle Marmorstufen hinauf in einen hohen Salon, dessen Wände mit Wandteppichen, Manuskriptrollen und zarten Fresken geschmückt sind. Hier lebt die Dichterin Felina. Vier Bedienstete führen den Haushalt mit diskreter Präzision, sorgen für Licht, Wein und Ordnung und verschwinden stets, bevor ein Wort zu viel gehört werden könnte. An ausgewählten Abenden treten im Salon Musiker, Rezitatoren und Schauspieler vor geladenen Gästen auf, deren Applaus ebenso wohlüberlegt ist wie ihre Anwesenheit.

Gi11: Taverna Iride Nera *(Gasthaus Schwarze Iris; u4, v5)* - Der Gasthof gibt sich als kultivierter Klub für die bürgerliche und patrizische Gesellschaft, in dem man eher Beziehungen pflegt als Durst löscht. Hohe Decken, dunkles Holz und schwere Vorhänge lassen den Schankraum wie einen Salon wirken, in dem jedes Gespräch absichtlich halböffentlich geführt wird.

Die Gäste tragen gute Stoffe, zurückhaltenden Schmuck und den selbstverständlichen Blick von Menschen, die es gewohnt sind, Einfluss zu haben, auch wenn sie ihn nicht laut benennen. Man trinkt langsam, hört aufmerksam zu und wechselt den Tisch häufiger als das Glas, immer auf der Suche nach dem nächsten nützlichen Namen. Lachen gehört zum guten Ton, doch es klingt kontrolliert, als würde jeder Gast mitdenken, wer mithört und was dieses Lachen wert sein könnte.

In der *Schwarzen Iris* kommt man selten wegen des Essens – man kommt, um mit dem Einladerbund, den Portacé, in Kontakt zu treten. Das Gasthaus ist das Zentrum ihres Netzes, das sich über ganz Lanitia spannt.

Guza – Diatravas langer Arm

Das rote Stadtneuntel **Guza** *(Guadeza)* ist Lanitias pulsierendes Tor zur Welt und überwältigt Neuankömmlinge mit Lärm, Bewegung und Stimmen aus allen Richtungen. Hämmern der Werften, Rufe der Lastträger und das Rauschen der Wellen verschmelzen zu einem rastlosen Klang, während Salz in der Luft liegt und jede Gasse und jedes Dock von Bewegung erfüllt ist.

Hier schlägt das Herz des Handels, Tag und Nacht ohne Unterlass. Dank des Neuen Arsenals *Arnovo* und mächtiger Handelsgesellschaften wie der *S.A.L.* erlebt *Guza* eine wirtschaftliche Blüte. Neue Lagerhäuser, Werkhallen, Docks und Werften wachsen stetig aus Stein und Holz, begleitet vom Geruch nach Pech, nassem Tauwerk und frischem Holz.

Seeleute, Hafenarbeiter, Schmiede, Zimmerleute, Träger und Händler prägen das Straßenbild eines Viertels, das stets unfertig und niemals abgeschlossen wirkt. Die Bevölkerung ist fluktuierend und besteht aus Migranten, ausländischen Händlern und Matrosen auf Zeit, besonders aus *Chryseia*.

Diese Unbeständigkeit macht *Guza* ökonomisch vital, aber kulturell entwurzelt, weshalb man weniger nach Herkunft als nach Ziel und Zahlungsfähigkeit fragt. Sprachen, Gesichter und Gewänder aus dem gesamten *Meer der Fünf Winde* begegnen sich täglich, während diatravische Kaufleute den Warenfluss beeinflussen und Misstrauen wecken. Zwischen Docks und Gassen bieten Tavernen und Herbergen einfache Unterkünfte, die Fassaden in Blau, Grau, Weiß und Teerbraun werden ständig übermalt, und Betrug, Schlägereien sowie gebrochene Verträge stehen neben großen Chancen im Seehandel.

Bekannte Orte in Guza

Gu1: Neues Arsenal (Arnovo) - Das Neue Arsenal Arnovo bildet das industrielle Rückgrat Guzas. Als privatwirtschaftliches Gegenstück zum Alten Arsenal, dem Arveso, steht es unter der Geschäftsführung der S.A.L. – der Sociedad Altira di Lanitia (Handelsgesellschaft zu Lanitia). In seinen weitläufigen Anlagen entstehen und werden Schiffe für Handel und Transport instand gesetzt, und seine Existenz hat den wirtschaftlichen Aufschwung des Neuntels maßgeblich vorangetrieben. Mit Schiffshallen, Hellingen, Werften, Lagerhäusern und eigenen Hafenbecken ist das Neue Arsenal geschäftiger als sein Vorbild und gilt seither als ein echter Stolz der Stadt. Die Werften ziehen sich entlang der Docks und hallen vom ständigen Hämmern und Sägen wider. Zimmerleute, Schmiede und Seeleute arbeiten hier Schulter an Schulter, während der schwere Geruch von Holz, Pech und Salz dauerhaft in der Luft liegt.

Gu2: Bacaro Preziosa de Nothun (Weinlokal *Nothuns Schatz*; u1, v2) - Das kleine Lokal, idyllisch an einem stillen Seitenkanal gelegen, wurde bis vor Kurzem von einem Wirt geführt, dem man nachsagte, ein Geizhals zu sein und irgendwo unter den Dielen des Lokals einen Schatz verborgen zu haben. Vor nicht allzu langer Zeit verließ er Lanitia jedoch völlig unerwartet und murmelte dabei nur etwas von „bösen Träumen".

Das Lokal verkaufte er an einen anderen ehemaligen Seemann namens Alvise und dessen Kompagnon Imanol Balduardi. Zwischen den beiden kam es bald zum Zerwürfnis, ausgelöst durch Alvises Frau Sibilla, sodass heute Imanol das Lokal gemeinsam mit Sibilla betreibt, während Alvise spurlos verschwand.

Das kleine, schlichte Fischlokal erfreut sich großer Beliebtheit: Die Gäste schätzen das Essen sehr, und Sibillas herzliche Bewirtung sorgt regelmäßig für das eine oder andere Trinkgeld. Auf der Karte stehen täglich wechselnde, traditionelle lidralische Fischgerichte, ergänzt durch Gemüse aus einem hübschen Garten, den das Paar mit viel Hingabe pflegt. In den Sommermonaten können die Besucher ihr Mahl sogar direkt in diesem Garten einnehmen.

Gu3: Bacaro Sablo del mar (Weinlokal *Zum Sand am Meer*; u-, v3) - Diese urige Hafentaverne wird vor allem von Matrosen und Schauerleuten besucht. Die Ausstattung ist bewusst rustikal gehalten und besteht größtenteils aus Kisten: Man sitzt darauf, stapelt sie zu Stehtischen, und der Wirt macht sich nicht einmal die Mühe, die Weinflaschen vor dem Ausschank in Regale zu räumen, sondern schenkt direkt „aus der Lieferung" aus.

Die Preise sind niedrig, der Wein jedoch überraschend gut – nicht zuletzt, weil er selten alt wird und der Wirt regelmäßig an Weinkisten gelangt, die angeblich „vom Lastkahn gefallen" sind.



Gu4: Pa´Duodo - Stadtpalast und Residenz von Kro´gan (39) - Der Pa´Duodo ist ein Stadtpalast der Gotego Lanitia mit vergleichsweise schlichter, streng gegliederter Fassadenstruktur. Die Spitzbogenfenster der oberen Geschosse verraten den mittelalterlichen Ursprung, auch wenn spätere Umbauten die ursprüngliche Klarheit teilweise überlagern. Architektonisch wirkt der Bau weniger repräsentativ als viele Palassis am Großen Kanal und stärker auf Wohnfunktion als auf Schauwirkung ausgerichtet. Die Fassadenflächen erscheinen geschlossen und zurückhaltend, mit nur sparsamer dekorativer Akzentuierung. In seiner Ausstrahlung wirkt der Pa´Duodo nüchtern, etwas introvertiert und unauffällig – etwas was seinem Besitzer Kro´gan entgegenkommt und von ihm beabsichtigt ist.

Gu5: Taverna La Rete Rossa (Gasthof *Das Rote Netz; u2, v3*) - Das Gasthaus liegt nahe der Hafenbecken des Neuen Arsenals, ein gedrungener, steinerner Bau, dessen Fenster vom Salz der Lagune blind geworden sind. Im Inneren hängen Netze, Laternen und fremdländische Trophäen von den Balken, während der Geruch von Fisch, Rauch und starkem Wein die Luft erfüllt. Seeleute und Hafenarbeiter sitzen dicht gedrängt an groben Holztischen und nehmen ihre Mahlzeiten ein. Hinter schweren Vorhängen und in abgetrennten Nischen werden abends Versammlungen abgehalten. Der Wirt hört alles, fragt nichts und lässt Münzen diskret verschwinden. Das Gasthaus ist der Wirkungsort des Wachtmeisters (41) und ein verborgenes Machtzentrum des Bund des Schwertfisches.

Gu6: Pa´Zane - Stadtpalast und Residenz von Don Olarrea (53) - Der Pa´Zane ist ein zurückhaltender Stadtpalast mit klar gegliederter Fassade und ausgewogenen Proportionen. Die Architektur verzichtet auf starke Plastizität und setzt stattdessen auf ruhige Flächen, regelmäßige Fensterachsen und eine sachliche Ordnung. Seine Gestaltung wirkt fast bürgerlich-elegant und unterscheidet sich deutlich von den repräsentativen Palassis am Große Kanal. Der Innenhof verstärkt den Eindruck von Abgeschlossenheit und funktionaler Klarheit. In seiner Ausstrahlung erscheint der Palazzo Zane nüchtern, kontrolliert und unaufdringlich, was einen reizvollen Kontrast zum temperamentvollen Wesen seines Eigentümers Olarrea bildet.

Mamoz – Stelldichein der Reichen und Schönen

Das rote Stadtneuntel **Mamoz** *(Malmoz)* ist das strahlende Herz Lanitias, in dem Macht, Pracht und Dekadenz untrennbar ineinander übergehen. Der erste Eindruck ist geprägt von Glanz, Distanz und ständiger Beobachtung, während Patrizierfamilien, hohe Beamte, Kanzler, Richter und Großkaufleute das Schicksal des Duganats lenken. Herrschaft steht hier über Gemeinschaft, und Reichtum wird offen zur Schau gestellt.

Zentrum des Neuntels ist der gewaltige Stadtplatz *Thalassan* mit dem über hundert Meter hohen, marmornem *Gran Campanile* als Wahrzeichen der Stadt. Sein hellgoldenes Dach spiegelt das Licht über den Kanälen und verkündet Macht und Wohlstand. Reinweiß, Marmorfarben und blasses Rosa bestimmen die Fassaden, ergänzt durch vergoldete Ornamente, Reliefs und Statuen zur Selbstdarstellung politischer Macht.

Rund um den Platz stehen die *Paläste von Verwaltung und Regierung*, in deren Sälen Verträge geschlossen, Intrigen gesponnen und Urteile gefällt werden. Die *Basilika* der Dius Valiande verleiht der weltlichen Macht eine sakrale Bühne, nahe dem großen Hafenbecken *Lareya* und der direkt am Wasser gelegenen *Seehandelsbörse* als Knotenpunkt von Reichtum und Einfluss. Die *Kristallbrücke* verbindet *Mamoz* mit *Cia* über den *Großen Kanal* und scheint bei Sonnenuntergang zu glühen, während das *Phönixtheater* als kulturelles Zentrum Karrieren entstehen und zerbrechen lässt.

Bekannte Orte in Mamoz

Ma1: Thalassan - Der größte Stadtplatz Lanitias erstreckt sich zentral am Lareya-Hafenbecken, unmittelbar gegenüber dem Duganpalast, und bildet das repräsentative Herz der Stadt. Seine Anlage folgt der Form einer Jakobsmuschel: weit geöffnet zur Wasserfront hin, während sich die umliegenden Gebäude in sanft geschwungener Ordnung wie die Rippen der Muschel um den Platz legen. Arkaden, Fassaden und Türme rahmen die Fläche und lenken den Blick unweigerlich zur Lagune, wo Licht und Wasser das Bild bestimmen.

An einer der dominanten Seiten erhebt sich der imposante Nothunstempel, dessen einst überwältigende Pracht und Glanz zwar von der Zeit gezeichnet sind, der jedoch noch immer Würde und Bedeutung ausstrahlt. Sein Name verweist auf die Herkunft der ersten Siedler und ist bis heute ein zentraler Bestandteil der „Stadtidentität".

Der Platz selbst ist so großzügig bemessen, dass er Raum für alle Bewohner der Stadt bietet – sei es für Versammlungen, Feste oder feierliche Aufzüge – und verbindet politische Macht, religiöse Tradition und das offene Antlitz Lanitias zur Laguna hin zu einem einzigen, eindrucksvollen Ensemble.

Ma2: Duganpalast - Der Palast des Dugans erhebt sich als vielschichtiges Macht- und Verwaltungszentrum und vereint in seiner Architektur wie in seiner Nutzung zahlreiche Funktionen unter einem Dach. Ähnlich einem offenen, doch zugleich streng organisierten Regierungssitz gliedert sich der Bau in weitläufige Loggien, hohe Säle und klar voneinander getrennte Amtsbereiche. Im unteren Bereich befinden sich das Zollbüro, die Stadtverwaltung sowie das Handelsregister und das Archiv, in denen Warenströme, Verträge und Besitzverhältnisse der Stadt akribisch erfasst werden.

Darüber liegen die repräsentativen Räume: ein großer Ratssaal für die Versammlungen der politischen Gremien sowie die Amts- und Wohnräume des Dugans, der hier zugleich als Kanzler und Fürst residiert.

Die berühmten Krakenmäuler, steinerne Einwurfschächte für anonyme Anzeigen, sind unauffällig in die Wände eingelassen und bilden ein düsteres Gegenstück zur offenen Pracht der öffentlichen Säle.

Im Parterre, mit Blick auf den großen Platz, befindet sich ein Gefängnis für gewöhnliche Haft, dessen Fenster bewusst sichtbar gehalten sind, um die Präsenz von Recht und Ordnung zu unterstreichen. Unter dem Dach hingegen liegen die gefürchteten Bleikammern, ein besonders harscher Haftbereich für schwere Vergehen, abgeschieden und unerbittlich.

Im Herzen des Komplexes öffnet sich ein Untersuchungshof, in dem die Encuesta, die Hohen Richter der Stadt, ihren Sitz hat. Hier werden Prozesse geführt, Urteile gefällt und die Macht des Gesetzes sichtbar gemacht.

So verbindet der Palast in seiner baulichen und administrativen Anlage Repräsentation, Kontrolle und Gerichtsbarkeit zu einem einzigen, allgegenwärtigen Symbol städtischer Herrschaft.

Ma3: Großer Nothunstempel und Pendeon der Dius Valiande - Der große Nothunstempel am Thalassan ist als Pendeon errichtet und allen fünf valianischen Göttern geweiht. In seiner Wirkung erinnert der weitläufige Tempelkomplex jedoch stark an einen monumentalen Kuppelbau altvalianischer Prägung: ein Raum, der weniger durch klare Grenzen als durch Weite, Licht und Höhe beeindruckt.

Zwar genießen alle Gottheiten ihren Platz, doch die Verehrung Nothuns nimmt innerhalb der reich geschmückten Hallen eine hervorgehobene Stellung ein. Bis zu 2.000 Gläubige können hier gleichzeitig beten und Spenden darbringen.

Der Bau ist zweistöckig angelegt und folgt einer elliptischen Grundform, über der sich eine gewaltige Kuppel erhebt, die das gesamte Raumgefüge zusammenfasst. Darunter öffnet sich das spirituelle Zentrum des Tempels: eine weitläufige, sternförmige Halle, deren Grundriss an einen Seestern erinnert und die sich über beide Ebenen erstreckt. Massive Säulen tragen die Kup-

pel, während Licht durch hohe Öffnungen einfällt und sich auf Mosaiken, Stein und Wasser bricht.

In der Mitte dieser Säulenhalle steht auf einem breiten, kreisrunden Sockel eine überlebensgroße Statue Nothuns, umgeben von mehreren verspielt gestalteten Brunnen, deren leises Plätschern den Raum erfüllt. Der Gott ist nahezu unbekleidet dargestellt und trägt lediglich eine kostbare Halskette, einige Armreife sowie juwelenbesetzte Fingerringe. Er hockt dem Betrachter zugeneigt, sein mächtiger Dreizack ruht locker in der Armbeuge. Funkelnde Saphire bilden seine Augen, und ein fröhliches Lachen liegt auf seinem Gesicht. Auf seiner linken Schulter hat ein geflügeltes Windmädchen Platz genommen, während seine linke Hand offen zum Empfang einer Gabe ausgestreckt ist und er in der rechten demonstrativ eine Perle emporhält.

In vier der Spitzen der fünfstrahligen Halle liegen Gebetsorte mit kleineren Statuen zur Verehrung der übrigen valianischen Gottheiten. Die fünfte Spitze wird vom prunkvollen Götteraltar beherrscht, der Nothuns geweiht ist. Hier bringen die Gläubigen ihre Opfergaben dar, indem sie ihre Spende in ein trichterförmiges Loch auf der Oberseite des Altars werfen. Nach wenigen Augenblicken ist ein leises Plätschern zu hören, das allgemein als Zeichen gilt, dass Nothuns das Opfer dankend angenommen hat.

Hinter dem Altar öffnet sich ein bodentiefes Fenster aus leicht bläulichem Glas, durch das der Blick direkt auf das Hafenbecken Lareya fällt. An den Schmalseiten des elliptischen Prunkbaus ragen jeweils zwei schlanke Türme in den Himmel. Sie flankieren die beiden Tempelportale und beherbergen zugleich die Treppenhäuser, über die man in das Obergeschoss oder noch höher gelangt. Diese Türme verbinden symbolisch den oberen mit dem unteren Ozean und sind mit entsprechenden Fresken geschmückt, die Wasser, Strömungen und göttliche Sphären darstellen. Von den obersten Kammern der Türme aus eröffnet sich ein weiter, eindrucksvoller Blick über die Stadt.

Das Obergeschoss des Tempels ist der Verwaltung des Nothunskultes vorbehalten und enthält Besprechungs- und Arbeitsräume für Priester und Kultdiener. Gerüchten zufolge steht der gesamte Tempel auf festem Untergrund und ruht nicht auf Pfählen wie viele andere Bauwerke der Stadt.

Im Untergeschoss soll sich zudem eine geheime Grotte befinden, in die Meerestiere aus der Lagune hineinschwimmen können und in der Götterboten Opfergaben dargebracht werden. Ein weiteres Gewölbe unter dem Tempel beherbergt eine gut bestückte Schatzkammer. Dort werden unter anderem der Ring der Dromusa sowie mehrere wertvolle Seekarten und Roteiros aufbewahrt. Als besonderer Schatz gilt zudem ein *Großer Stein der Reinigung*, von dem man sagt, dass er bei starker Verschmutzung das Wasser der Kanäle in beträchtlichem Umfang zu reinigen vermag.

Die Grancoinhora, Hohepriesterin des Nothuns zu Lanitia, unterhält in diesem Tempel ebenso ihr Amtszimmer wie mehrere weitere hochrangige Würdenträger des Kultes. Insgesamt versehen hier rund fünfzig Diener Nothuns ihren Dienst, die sämtliche Ränge und Aufgabenbereiche abdecken. Ergänzt wird dieses Gefüge durch etwa ein Dutzend Priester der übrigen valianischen Gottheiten, die im Tempel als offizielle Repräsentanten ihrer jeweiligen Kulte wirken.

In seiner Atmosphäre erscheint der Tempel eher kühl und formell, was durch die großen, anonym wirkenden Räume und ihre klar repräsentative Funktion noch unterstrichen wird. Auch der Umgang mit den meisten Gläubigen, die den Tempel aufsuchen, bleibt meist unverbindlich und flüchtig, denn das stetige Kommen und Gehen lässt kaum Raum für persönliche Nähe. An den hohen Festtagen jedoch ist der Tempel oft bis an die Grenzen seiner Kapazität gefüllt: Dann strömen Gläubige aus allen Stadtteilen und nicht selten auch aus weiter entfernten Gegenden hierher, um gemeinsam zu beten und Opfer darzubringen.

Ma4: Kristallbrücke - Die Kristallbrücke ist eine mittels Magie geformte und erschaffene Bogenbrücke, die sich über den Großen Kanal spannt. Über sie führt der Weg von Dolo nach Mamoz. Ihr hoher Brückenbogen erlaubt es selbst großen Segelschiffen darunter hindurchzufahren, während die Brücke in der Morgen- und Abendsonne in allen Farben des Regenbogens erstrahlt und funkelt.

Ma5: Weiße Brücke - Die Weiße Brücke stellt eine bedeutende fußläufige Verbindung zwischen Mamoz und Senal dar. Entgegen mancher Erwartung besteht sie nicht aus Kristall, sondern aus hellem, weißem Marmor. In diesen sind kristalline Edelsteine eingelassen, die im Abendlicht zu schimmern beginnen und der Brücke eine geheimnisvolle, beinahe entrückte Atmosphäre verleihen. In ihren besonderen Eigenschaften gleicht die Weiße Brücke ihrer Schwester, der Kristallbrücke, und teilt mit ihr den Ruf eines außergewöhnlichen Bauwerks Lanitias.

Ma6: Menca - Der palastartige Palasses der Menca fungiert als Staatsbank Lanitias und ist ein Bau von schwerer, wehrhafter Anmutung, der bewusst Solidität und Dauerhaftigkeit ausstrahlt. Mächtige Steinquader, klare Linien und nur sparsam eingesetzter Zierrat erinnern an eine Münzstätte alter Prägung und verleihen dem Gebäude eine fast uneinnehmbare Würde. Hinter seinen Mauern sind feste und sichere Geldanlagen ebenso möglich wie eine umfassende Vermögensverwaltung für die eingezahlten Gelder, die hier unter staatlicher Aufsicht geführt werden.

Im Inneren herrscht eine nüchterne, fast strenge Ordnung: hohe Gewölbe, dicke Mauern, schwere Tresorräume und sorgfältig bewachte Schalterbereiche prägen das Bild und unterstreichen den Anspruch absoluter Verlässlichkeit. Gleichwohl leidet die Reputation der Menca derzeit unter hartnäckigen Gerüchten.

Es heißt, der Dugan bediene sich nach Belieben an den Einlagen der Bank, wann immer es die Staatsgeschäfte erfordern. Ob diese Gerüchte das Ergebnis geschickter diatravischer Einflussnahme sind, von aufrührerischen Bürgerlichen gestreut wurden oder aus den Intrigen missgünstiger Patrizier stammen, lässt sich kaum mit Gewissheit sagen. Fest steht jedoch, dass die Menca trotz aller Zweifel weiterhin als finanzielles Rückgrat der Stadt gilt und ihr steinerner Bau ebenso unbeweglich wirkt wie das Vertrauen, das viele Lanitianer ihr noch immer entgegenbringen.

Ma7: Gran Campanile – Der größte Stadtturm und zugleich die steinerne Verkörperung der Senhoria erhebt sich rund 120 m hoch über die Dächer der Stadt. Der mächtige Glockenturm ist aus hellem Marmor errichtet und in den Stadtfarben gehalten: fünf rote und vier weiße Zonen gliedern seinen Schaft in strenger, weithin sichtbarer Ordnung. Bekrönt wird er von einem Dachstuhl aus goldenen Ziegeln, der wie eine strahlende Krone auf dem Bauwerk ruht.

Als weithin sichtbares Wahrzeichen von Lanitia gilt der Turm zugleich als mago-mechanisches Wunderwerk. In seinem Inneren verbirgt sich ein komplexes Zusammenspiel aus Mechanik, Magie und Gewichtssystemen, das die Zeit misst und die Stadt warnt.

Zu allen vier Himmelsrichtungen hin sind unterschiedliche Glocken angebracht, deren Klänge sich deutlich voneinander unterscheiden. Jedes Läuten besitzt eine eigene Bedeutung, von der Anzeige der Stunden bis hin zu besonderen Signalen. Die bekanntesten Töne sind jene, die bei Feueralarm oder bei einem drohenden Angriff feindlicher Truppen erklingen und dann weit über Kanäle, Plätze und Dächer hallen.

So ist der Turm nicht nur ein Symbol politischer Macht, sondern zugleich das wachsame Ohr und die warnende Stimme der Stadt.

Ma8: Palador de Encuesta - Der *Palador de Encuesta* ist der Sitz der mächtigsten und zugleich gefürchtetsten Behörde des Duganat Lanitia, des *Staatlichen Untersuchungshofes* (Encuesta). Hier residiert der Richter *Don Orzàbar Sanudàr*, Encuestador und oberster Verantwortlicher für die Gerichtsbarkeit über Stadt und Lagune Lanitias, gemeinsam mit seinen Untergebenen. Jeder dieser Amtssitze befindet sich innerhalb der jeweiligen *Iurisión* und bildet ein eigenes, streng abgeschirmtes Machtzentrum der Justiz.

Im lokalen Dialekt werden diese schwer befestigten Bauwerke schlicht *Palon* genannt, ein Name, der in der Bevölkerung längst mit Furcht und Unheil verbunden ist. Kein Wunder, denn die Palon beherbergen die berüchtigte *Schwarze Kammer*, jenen



Sitzungssaal, in dem der Untersuchungsrichter der Encuesta zusammen mit seinen Hohen Ermittlern tagt. Diese Beratungen finden vollständig abgeschirmt hinter der sogenannten Schwarzen Pforte statt, magisch gesichert und unter vollkommenem Ausschluss der Öffentlichkeit.

Unmittelbar angrenzend an diesen Kammersaal liegen sowohl die Folterkammern als auch die Kerkeranlagen, eine räumliche Nähe, die den düsteren Ruf der Palon weiter nährt. Entscheidungen über Schuld, Verhör und Strafe gehen hier fließend ineinander über, ohne dass Außenstehende je erfahren, was jenseits der *Schwarzen Pforte* gesprochen oder beschlossen wurde. So verwundert es nicht, dass sich im gesamten Duganat die Redewendung eingebürgert hat, jemand habe *„die Schwarze Pforte“* durchschritten. Gemeint ist damit unausgesprochen, dass dieser Mensch verschwunden ist – und dass niemand damit rechnet, ihn jemals wiederzusehen.

Ma9: Phönixtheater - Das *Phönixtheater* von Lanitia gilt als eines der kulturellen Herzstücke der Stadt und ist in der Architektur der Gotego Lanitian erbaut. Die äußere Gestalt des Theaters wird von spitzbogigen Fenstern, filigranen Steinornamenten und vertikaler Strenge geprägt, die durch geschwungene Balkone, vergoldete Details und leichte Farben aufgelockert wird.

Im Inneren eröffnet sich ein Zuschauerraum von großer Pracht. Mehrere Ränge mit reich verzierten Logen umschließen den Saal und lenken den Blick auf die tief liegende Bühne. Vergoldete Schnitzereien, bemalte Decken und schwere Stoffe schaffen eine Atmosphäre von Würde, Kunstsinn und kultiviertem Luxus. Die Akustik des Phönixtheaters gilt als außergewöhnlich klar und trägt maßgeblich zu seinem Ruhm als Opern- und Schauspielhaus bei. Hier werden Opern, Schauspiele und aufwendige musikalische Aufführungen gegeben, die das gebildete Publikum Lanitias ebenso anziehen wie auswärtige Gäste.

Ma10: Hohe Schule von Lanitia (*Gran escuola di lanitia*; *Gralia*) - Die in Lanitia gemeinhin nur als Gralia bekannte Universität beherbergt mehrere angesehene Kollegs. Das berühmteste unter ihnen ist die Erste Schule der Kunst (*Escuola prima di arte*), die weithin fast ausschließlich unter ihrem Dialektnamen *Esprimate* bekannt ist. An diesem Kolleg werden die Künste in ihrer ganzen Breite gelehrt: Malerei und Bildhauerei, Architektur, Musik, Theaterschauspiel und Literatur finden hier ihre akademische Heimat und prägen den künstlerischen Ruf der Gralia weit über die Stadt hinaus.

Daneben existiert ein zweites, nicht minder bedeutendes Kolleg: die Schule des Geistes (*Escuola del Spirito*, Dialektarme *Espiro*). Sie widmet sich all jenen Disziplinen, die den scharfen Verstand und den forschenden Geist formen. Hier werden Recht, Medizin, Philosophie, Logik, Mathematik, Astronomie, Naturkunde und weitere gelehrte Wissenschaften unterrichtet, ganz in der Tradition jener Studien, wie sie einst an den großen Hochschulen der bekannten Welt gepflegt wurden. Gemeinsam machen diese beiden Kollegs die Gralia zu einem Zentrum von Kunst, Wissen und geistiger Autorität in Lanitia.

Ma11: Nothunsgefällige Thermen - Dieses Badehaus liegt in unmittelbarer Nähe des Nothunstempel, ist jedoch bewusst nicht direkt mit dem Sakralbau verbunden, da eine bauliche Verknüpfung die Architektur und die Gesamtkonzeption des Tempels empfindlich stören würde. Zwar verfügt der Nothunstempel selbst über ein Gemeindehaus oder ähnliche Nebengebäude, in deren Umfeld sich auch Einrichtungen des täglichen kultischen Lebens finden, doch steht dieses Badehaus eigenständig für sich.

Der Große Nothunstempel erhebt sich äußerst zentral, direkt am Thalassan. An seiner Rückseite angesiedelt, bildet das Badehaus eine exklusive Ergänzung dieses Ensembles und wirkt wie ein bewusst gesetzter Kontrapunkt: ein abgeschlossener, elitärer Badehaus-Club Lanitias. Architektonisch und in seiner inneren Gestaltung erinnert das Badehaus stark an einen prächtigen Kuppelbau altvalianischer Prägung. Mehrere sanft aufragende Kuppeln ruhen auf mächtigen Pfeilern, während das Innere von goldschimmernden Mosaiken, farbigem Stein und kunstvollen Ornamenten beherrscht wird. Gewölbe und Wände erzählen in Bildern von Wasser, Reinigung, Reichtum und göttlicher Ordnung. Warmes Licht bricht sich auf glatten Marmorböden, in Becken aus poliertem Stein und an bronzenen Armaturen.

Ma12: Platz des Kraken (Piata Polpo) - Am westlichsten Zipfel des Stadtneuntels Mamoz liegt ein Platz, der vollständig von der übermannsgroßen Statue eines vielarmigen Kraken beherrscht wird. Diese uralte Figur aus besonders wetterfestem Stein ist der Culsu geweiht und erhebt sich auf einem Podest in der Westecke des Platzes, von wo aus ihre riesigen Augen unbeweglich nach Westen blicken.

Der Platz strahlt ein eigentümlich morbides Flair aus, das ihn von anderen Orten der Stadt deutlich abhebt. Nicht ohne Grund haben sich hier einige hochrangige Mitglieder des Konvents niedergelassen, denn die Nähe zum Palendo und die düstere Atmosphäre des Ortes gelten unter Zauberern als besonders inspirierend. Seit Jahrhunderten wurde auf diesem Platz, dem Platz des Kraken, in einer feierlichen Zeremonie die Neuaufnahme in das Silberne Buch (Lia) und das Goldene Buch (Lio) vollzogen. Diese traditionsreiche Praxis ist jedoch von den Cornar-Dugane verändert worden: Die Aufnahmezeremonien finden nun im Duganpalast statt. Nicht wenige der alten Familien betrachten diesen Bruch mit der überlieferten Ordnung mit deutlichem Missfallen.

Einer alten Sage zufolge hält die Statue Wache darüber, dass die Seelen ertrunkener Seeleute die Stadt nicht heimsuchen. Während der furchtbaren Seuche, die als der Süße Tod in die Stadtgeschichte einging, sollen Verzweifelte hierher geströmt sein, um einen der Tentakel der Statue zu berühren und Schutz

oder Erlösung zu erbitten. Dieser Brauch hat sich bis in die Gegenwart erhalten, wovon die glatt und blank polierten Enden der steinernen Tentakel noch heute zeugen. Gleichzeitig kursiert eine dunklere Erzählung: In einer Nacht, als die Seuche ihren grausamen Höhepunkt erreichte und der Andrang auf dem Platz übermächtig wurde, soll die Statue zum Leben erwacht sein. Unter den Pilgern habe sie ein blutiges Gemetzel angerichtet, einige mit ihren Tentakeln ertränkt, andere mit gewaltigen Schlägen erschlagen. Ob Warnung, Aberglaube oder verdrängte Erinnerung – die Geschichte verleiht dem Ort bis heute seinen unheimlichen Ruf.

Ma13: La Fioritura (Spielkasino *Blumenblüte*; u6,v6) - Das edle Spielkasino *Blumenblüte* liegt in Lanitia unweit des Platzes *Thalassan*, nur wenige Schritte von den prachtvollen Fassaden der führenden Handelshäuser entfernt. Seine Nähe zum *Duganpalast* macht es zu einem bevorzugten Treffpunkt all jener, die Macht nicht offen ausüben, sondern im Verborgenen lenken. Von außen gibt sich die Blumenblüte als vornehmer Stadtpalast. Im Inneren öffnen sich hohe Säle mit bemalten Decken, vergoldetem Stuck und warmem Licht, das sich auf Marmor, Samt und poliertem Holz spiegelt. Die Spieltische sind mit kostbaren Tüchern bedeckt, Bedienstete bewegen sich lautlos durch den Raum, und maskierte Gäste aus Adel, Handel und Politik begegnen einander in höflicher Zurückhaltung.

Die *Blumenblüte* ist mehr als ein Kasino: Sie ist ein Umschlagplatz für Macht und Geheimnisse. Hier werden nicht nur Münzen, sondern auch Geiseln, Schuldbriefe, Sklaven und dunkle Pläne getauscht. Magisch geschützte Spieltische garantieren dabei Diskretion und schirmen jedes Wort, jeden Einsatz und jeden Blick vor neugierigen Ohren ab.

Betreiber des Hauses ist der Zwerg *Don Omangil Cornar (11)*, ein gewiefter Geschäftsmann mit besten Verbindungen zu Bankiers, Höflingen und zwielichtigen Mittelsmännern. Unter seiner Leitung ist die *Blumenblüte* zu einem Ort geworden, an dem Glück, Intrige und Verderben so eng verwoben sind.

Ma14: Bacaro Encantadora (Weinlokal *Zur Lieblichen*; u-, v5) - Dieses kleine Weinlokal liegt unmittelbar am großen Hafenbecken Lareya und verfügt über eine bezaubernd schöne Terrasse, die sich offen dem Hafen zuwendet. Besonders frisch eingetroffene Besucher von außerhalb genießen hier gern ihren ersten Blick auf die „Schöne Prächtige", wie Lanitia ehrfurchtsvoll genannt wird.

Zutritt erhält allerdings nur, wer ein gewisses Äußeres vorweisen kann, das auf Wohlstand schließen lässt, denn das Lokal legt großen Wert auf einen schicklichen und gepflegten Umgang unter seinen Gästen. Als besondere Überraschung und Spezialität serviert die Encantadora zudem exotisches Gebäck und ausgewählte Getränke: darunter scharidischen Kaffee, rawindischen Tee, in süßem Teig gebackene Datteln sowie Baiser und Kuchen, die den Aufenthalt am Hafen auch kulinarisch zu einem kleinen Erlebnis machen.

Ma15: Hafenbecken Lareya - Das Hafenbecken Lareya liegt unweit des politischen Machtzentrums und bildet eine der repräsentativsten Wasserflächen der Stadt. Hier machen die prunkvollen Schiffe der Patrizier und Gilden fest, deren reich verzierte Rümpfe und hoch aufragende Masten wie schwimmende Visitenkarten von Einfluss und Vermögen wirken. Entlang des Beckens staffeln sich bedeutende Gebäude, Tempel und Palazzi zu einem eindrucksvollen Panorama, das sich weit zur Lagune öffnet. Reichtum wird hier ohne Zurückhaltung zur Schau gestellt, ebenso wie politische Zugehörigkeit: Farben, Wappen und Flaggen lassen keinen Zweifel daran, wem ein Schiff dient und welcher Macht es verpflichtet ist. In diesem Zusammenspiel aus Wasser, Stein und Segeltuch entsteht eine feierliche, beinahe erhabene Atmosphäre, in der Handel, Politik und Selbstdarstellung untrennbar miteinander verwoben sind und die Lareya zu einem Sinnbild der „Schönen Prächtigen" Lanitia machen.

Ma16: **Pa´Zogador** - Stadtpalast und Residenz von Zogador (64) - Dieser Palasses ist eines der vollkommenen Beispiele der Gotego, geprägt von außergewöhnlich feinem Maßwerk und einer offenen Loggia zur Wasserseite. Ihre ursprünglich vergoldete und farbig gefasste Fassade verband Stein, Licht und Ornament zu einer fast schwebenden Architektur. Die Gliederung wirkt reich, aber nicht schwer, sondern rhythmisch und durchlässig, als sei der Bau eher gewebt als gemauert. Architektonisch vereint der Pa´Zagador Repräsentation und Eleganz in einer Form, die auf Wirkung aus der Bewegung entlang des Großen Kanals angelegt ist. In seiner Ausstrahlung erscheint der Pa´Zagador luxuriös, kultiviert und beinahe entrückt, wie eine steinerne Vision des Reichtums und der spielerischen Raffinesse seines Herren: Zogador.

Ma17: Pa´Pitura - Stadtpalast und Residenz von Donja Pitura (65) – Ein Palasses, dessen breit gelagerte Fassade direkt auf den großen Bogen des Großen Kanals reagiert. Die mächtigen Maßwerkfenster der Beletage öffnen den Bau großzügig zum Wasser und verleihen ihm eine repräsentative, fast herrschaftliche Präsenz. Architektonisch wirkt der Palast kraftvoll und geschlossen, weniger filigran als der Pa´Zogador, dafür betont monumental. Die klare horizontale Schichtung der Geschosse verstärkt den Eindruck von Stabilität und Dauer.

Ma18: Pa´Cornar - Stadtpalast der Familie Cornar und Residenz des Dugans Fracedro Cornar (1) - Der Pa´Cornar ist ein monumentaler Palast, der sich stark an den herrschaftlichen Residenzen der souveränen Fürsten und Herzöge Serenas orientiert und bewusst den schlichten, zurückhaltenden Stil der gewöhnlichen Patrizierpaläste verlässt. Die Fassade des Palasses Cornar ist streng symmetrisch aufgebaut und durch horizontale Gesimse klar in Geschosse gegliedert, wodurch sie Ruhe und Autorität ausstrahlt. Rustika, kräftige Fensterrahmungen und geschlossene Wandflächen verleihen dem Bau eine nahezu

palastartige Schwere. Architektonisch markiert er einen deutlichen Bruch mit der Gotego Lanitia zugunsten klassischer Ordnung und Maßhaftigkeit. In seiner Ausstrahlung wirkt dieser Palast machtvoll, kühl und staatstragend, als wolle er weniger gefallen als vielmehr dauerhafte Autorität – der Familie Cornar – verkörpern.

Ma19: Pa´Firèsco - Stadtpalast der Familie Firèrsco und Residenz von Don Arcàio Firèsco (6) – Ein Stadtpalast mit klar gegliederter, ausgewogener Fassadenarchitektur. Die regelmäßige Anordnung der Spitzbogenfenster verleiht dem Bau eine ruhige Rhythmik und eine kontrollierte Eleganz. Architektonisch verzichtet der Palasses auf überbordende Ornamentik und setzt stattdessen auf Maß, Ordnung und funktionale Klarheit. Die Fassadenflächen wirken geschlossen und diszipliniert, wodurch der Bau eine gewisse formale Strenge erhält. In seiner Ausstrahlung erscheint der Pa´Firèsco würdevoll, nüchtern und zurückhaltend, als Ausdruck einer selbstbewussten, patrizischen Haltung.

Ma20: Pa´Belèn - Stadtpalast und Residenz von Don Valèro Belèn (7) - Der Pa´Belèn ist ein hochentwickelter Stadtpalast mit reicher, fein durchgearbeiteter Fassadengliederung. Filigranes Maßwerk, schlanke Spitzbogenfenster und vertikale Betonung verleihen dem Bau eine elegante, fast zeichnerische Leichtigkeit. Architektonisch ist er stark auf Repräsentation und Wirkung zur Wasserfront hin ausgerichtet, ohne die formale Ordnung zu verlieren. Dekor und Konstruktion greifen eng ineinander und erzeugen ein harmonisches, rhythmisches Gesamtbild. In seiner Ausstrahlung wirkt der Palasses kultiviert, aristokratisch und bewusst vornehm, als inszeniere er die Eleganz seines Herren mit kontrollierter Pracht.

Regonjo – Aufgegeben und Ausgestoßen

Das weiße Stadtneuntel **Regonjo** *(Regocinjo)* ist das verdrängte Antlitz Lanitias, in dem der frühere Glanz der Stadt zu Staub zerfallen ist. Der erste Eindruck wirkt beunruhigend still und fast erstarrt. Bewohnt wird Regonjo von den Verlierern, Vergessenen und Ausgestoßenen, zwischen bröckelnden Fassaden und feuchten Gassen voller bedrückender Ruhe. Möwenrufe und tropfende Dachrinnen sind oft die einzigen Geräusche. Viele Häuser stehen leer, andere sind halb eingestürzt oder vom Wasser unterspült, und ganze Stadtinseln gleichen überwucherten Ruinenfeldern. Moos, Efeu und Algen erobern das Gelände zurück, während Grau, Schimmelgrün, Braun und abblätterndes Weiß das Farbbild bestimmen und nur selten verwitterte Wappen an bessere Zeiten erinnern.

Über dem Neuntel liegt eine morbide, melancholische Ästhetik, die Künstler und Träumer anzieht, die im Elend Inspiration suchen. Für die Bewohner jedoch ist *Regonjo* zugleich Zuflucht und Falle, bevölkert von Bettlern, Kranken, Verfolgten, Dieben und geheimen Netzwerken in dunklen Winkeln. Auf der streng bewachten Insel *Barnabot* residieren die verarmten *Bati-Patrizier* in staatlich zugewiesenen Häusern zwischen Stolzverlust und Demut, und Gerüchte besagen, dass *Regonjo* nachts den Bettlern gehört.

Bekannte Orte in Regonjo

Re1: Stadtinsel Barnabot - Wenn selbst der Lanitianer eine gewisse Genugtuung darin findet, den Namen eines Ortes genüsslich in die Länge zu ziehen, dann kann mit diesem Ort kaum alles in Ordnung sein. Als ob die verarmten Patrizier, die in Barnabot in von der Senhoria bezahlten, instand gehaltenen, prunkvollen und bewachten Häusern leben, nicht ohnehin schon genug Schmach ertragen müssten, ist Barnabot nahezu der einzige Ort Lanitias, der nie eine typisch lanitianische Verschleifung seines Namens hervorgebracht hat. Barnabot ist und bleibt Barnabot – ein unliebsames Wort. Seine Bewohner jedoch, die Barnabotti (Bati), sind dafür umso öfter in aller Munde, oder wohl eher in all jenen Mäulern, die man sich mit Vorliebe und ausgiebig über sie zerreißt.

Über die Stadtinsel Barnabot

Lassen wir dazu die ehrwürdige Gelehrte Alessina in einem Auszug aus ihrem Tagebuch zu Worte kommen:

»… Noch immer klingt mir das dreifache „Schande, Schande, Schande“ in den Ohren. Wie tief muss ein Mensch gefallen sein, um sich im Duganpalast öffentlich derart erniedrigen zu lassen – in einem Saal, erfüllt von dreizehn Räten und ebenso vielen Bürgern als Zeugen? Und all das, nachdem man eingestanden hat, nicht länger über ausreichende Einkünfte zu verfügen, um für sich und die Seinen den standesgemäßen Lebensunterhalt eines Patriziers zu sichern, nur um sich anschließend in das im Volksmund sogenannte „Buch der Schande“ eintragen zu lassen, offiziell beglaubigt als verarmter Patrizier.

Ist der lebenslange Komfort, den offiziell als verarmt erklärte Patrizier genießen, diesen Preis wirklich wert? Die von Stadtwachen nach innen wie nach außen streng bewachte, von einer hohen Mauer umschlossene Wohnstatt sichert zwar die Existenz in einem der zahlreichen, durchaus als elegant zu bezeichnenden Anwesen auf der sorgfältig gepflegten Stadtinsel Barnabot. Doch dafür muss man hinnehmen, landauf und landab mit Verachtung als „Bati“ bedacht zu werden – jenem Ausdruck, mit dem der unvergleichliche lanitianische Dialekt das Wort „Barnabotti“ für einen Bewohner der Stadtinsel Barnabot aus dem mir so vertrauten Zungenschlag des Gebildeten verschleift.

Für manche – Culsu ist mir Zeugin – scheint es in dieser Stadt der Eitelkeiten und Lustbarkeiten nicht anders zu gehen. Es mangelt nicht an gestrauchelten Patriziern, die genau diesen Weg unter die Obhut der Senhoria wählen. Und ja, all die Gerüchte sind wahr. Diese Bati-Patrizier verschaffen sich weit mehr als nur ein Alpanu genehmes Zubrot, indem sie ihre Stimme im Großen Rat

zu Lanitia ganz offen feilbieten. Sie preisen sich förmlich an – in einer Weise, wie sie selbst einer gewöhnlichen Liebesdienerin an den zahllosen Orten der Wollust dieser Stadt zur Ehre gereichen würde, an Plätzen, zu denen selbst Alpanus Blick gewiss nur widerwillig schweift. Ehrlose Sittenlosigkeit findet sich in dieser lasterhaften Stadt allerorten, jawohl! …«

Re2: Die berüchtigte **Katzenbrücke** liegt im Stadtneuntel *Regonjo* – ein schmaler, windschiefer Übergang, den viele meiden. Ihren zweifelhaften Ruhm verdankt sie nicht etwa einem Fluch, sondern ihren Bewohnern: einer Horde wilder Katzen, die sich dort seit Menschengedenken niedergelassen hat.

Die Tiere gelten den Einheimischen als eine Art Wächter oder gar Zunft. Wer den inoffiziellen „Wegezoll" nicht entrichtet – meist in Form von Fisch oder Fleisch – läuft Gefahr, von Dutzenden glühender Augen verfolgt zu werden.

Re3: Die **Sieben-Seelen-Brücke** liegt gut verborgen. Kein offizieller Name ziert sie, und doch kennt jedes Kind ihre Regel: Nie dürfen mehr als sechs Lebende zugleich die Brücke betreten. Man erzählt, der Bauherr habe einst mit der *Dunklen Fey* einen Pakt geschlossen – sieben Seelen als Pfand für ihr magisches Wirken beim Bau. Doch er starb, bevor er seine Schuld begleichen konnte. Seitdem, so heißt es, wählt die *Fey* ihre Seelen selbst: Wer als Siebter die Brücke betritt, verschwindet spurlos, und der Nebel, der die Brücke oft umhüllt, soll nichts anderes sein als der Atem der wartenden *Fey*.

Re4: Taverna Piuma e Vino (Gasthof *Feder & Wein*; u2 v4) - Das Gasthaus liegt in einer schmalen Gasse, die vom Nebel der Lagune feucht ist, und in der der Geruch von schwerem Wein, Salz, Wachs und nassem Holz liegt.

Im Erdgeschoss lärmen Schauspieler, Maskenmacher, fahrende Musiker und gelehrte Trunkenbolde, reden durcheinander, lachen schrill, streiten heftig und versöhnen sich im nächsten Atemzug. Die Atmosphäre ist dicht und schillernd, als würde jede Kerzenflamme ein Geheimnis kennen und jeder Schatten ein Eigenleben führen. Der Wein löst Zungen und Grenzen, sodass Fantasie, Aberglaube und Wirklichkeit ineinander übergehen wie Wasser und Stein.

Im Dachgeschoss, über dem Tosen der Stimmen, wohnt Don Ecàio „Panu" Bargàr (26) in einer kleinen, schiefen Wohnung, deren Fenster auf den Kanal hinausgehen.

Re5: Taverna Alla Stella d'Oro **(**Gasthof *Zum Goldenen Stern*; u3, v6) - Im Stadtneuntel Regonjo erscheint der Gasthof **Zum Goldenen Stern** wie ein warmes Licht in einer farblosen Gasse. Die Taverne wird von der Halblingsfamilie Löwenzahn mit ruhiger Hand und offenem Herzen geführt.

Berühmt ist er für seine Küche, vor allem für den günstigen, überraschend schmackhaften Eintopf, in dem die Reste des



Vortags mit frischem Gemüse zu einer neuen Mahlzeit für die weniger Wohlhabenden und die vom Glück Begünstigten werden. So ist der *Goldene Stern* zu einer Volksküche des Viertels geworden, einem Ort, an dem Hunger gestillt und Würde bewahrt wird.

Die Gemeinschaft der Windreicher betrachtet den Gasthof als festen Stützpunkt und sorgt still, aber entschieden dafür, dass weder der Schankraum noch seine Betreiber oder Bewohner Schaden nehmen. Im zweiten Stock des vierstöckigen Gebäudes lebt der stadtbekannte Halbling Amadeus Così (62) in einer kleinen Wohnung.

Senal – Tradition und Geschichte

Das rote Stadtneuntel **Senal** *(Arsenal)* ist ein Ort, an dem die Vergangenheit niemals ganz vergeht, und schon der erste Eindruck ist von Lärm, Metall und strenger Ordnung geprägt. Das Echo der Hämmer, die einst Lanitias Macht auf den Wellen begründeten, hallt noch immer durch die Gassen.

Zentrum und Wahrzeichen ist das Alte Arsenal *Arvezo*, ein gewaltiger Komplex aus Docks, Hallen und Werkstätten, der das Leben des Neuntels bestimmt. Der Geruch von Pech, Metall und Meer liegt überall in der Luft und durchzieht den Alltag. *Senal* ist Disziplin, Schweiß und Geschichte, in Stein gefasst, getragen von Werftarbeitern, Arsenalpersonal und Seeleuten im Staatsdienst.

Hier werden staatliche Kriegs- und Handelsschiffe gebaut, repariert und instand gehalten, in einem rastlosen Rhythmus aus Arbeit, Lärm und Pflichtgefühl. Arbeiterstolz ist dabei keine Pose, sondern gelebte Überzeugung, während Fremde den wachsamen, militärischen Blick des Viertels rasch spüren.

Zwischen Werften und Hallen liegen enge Wohnquartiere mit rußgeschwärzten Häusern, deren Fassaden in dunklem Rot, Rostbraun, Steingrau und Schiffsweiß gehalten sind. Am Rand des Neuntels leben jene, die dem Kreislauf aus Arbeit und Entbehrung kaum entkommen, sichtbar getrennt durch soziale Gegensätze.

Verbunden mit *Mamoz* über die *Weiße Brücke* von *Lareya* zur *Seehandelsbörse* und ergänzt durch die Akademie *Scumar*, die über die *Muschelbrücke* von Gida erreichbar ist, ist *Senal* kein Ort der Zerstreuung, sondern ein Viertel der Arbeit, Hierarchie und der Chancen für jene, die Respekt zeigen.

Bekannte Orte in Senal

Se1: Altes Arsenal (Arvezo) - Das Alte Arsenal vereint alles, was für den Schiffbau sowie für Unterhalt und Bewaffnung von Schiffen erforderlich ist. Zu dem weitläufigen Komplex gehören wetterfeste, überdachte Hallen für Schiffsrümpfe, aus Stein gemauerte Trockendocks, Zeughäuser und Produktionsstätten für nahezu jedes erdenkliche Zubehör der Seefahrt. Das gesamte Arsenal ist von Mauern umgeben und wird von verdienten Waffenknechten des Arsenals, den Senali, bewacht.

Ebenfalls hier angesiedelt ist die berühmte staatliche Kriegs- und Seefahrtschule, umgangssprachlich Scuma genannt. Ein weiterer staatlicher Beauftragter kontrolliert und überwacht den gesamten Komplex. Im Alten Arsenal arbeiten rund 1.300 Tagelöhner unter oft schweren Bedingungen. Zwei besondere Errungenschaften haben dem Alten Arsenal weit über die Landesgrenzen hinaus Berühmtheit eingebracht: Zum einen die Fähigkeit, Schiffe vollständig in Einzelteile zu zerlegen, einzulagern und innerhalb weniger Stunden wieder zusammenzufügen, zum anderen seine Galeeren, die dank der hervorragenden lanitianischen Ruderer weithin gefürchtet sind.

Se2: Seehandelsbörse - Das Gebäude der Seehandelsbörse von Lanitia ist ein massiver, schmuckloser Bau, der direkt am Großen Kanal (Serpe) liegt. Unmittelbar vor seinem Eingang setzt die prachtvolle Weiße Brücke an, welche den Stadtteil Senal direkt mit dem großen Platz Thalassan in Malmoz verbindet. Auf diese Weise gehört die Börse faktisch noch zum zentralen Stadtteil Malmoz und damit zum Einflussreich der mächtigen Patrizier, die dort ihren Sitz haben.

Eine weit geschwungene Treppe führt hinauf zu mehreren Türen, die allesamt in eine zentrale Vorhalle münden. Dieser Raum öffnet sich dem Eingang gegenüber zu einer Reihe weiterer Türen, von denen jede von einem erhöhten, holz-vertäfelten Pult sowie einer dahinter aufragenden, Ehrfurcht einflößenden Regalwand eingerahmt wird. Hinter diesen Türen liegt die eigentliche Börse, deren Zutritt jedoch nur einem ausgewählten Kreis von Personen gestattet ist. Alle übrigen Besucher müssen ihre Anliegen an die Pförtner an den Pulten herantragen, die zugleich Verwaltungsaufgaben übernehmen und bestens über Warenströme sowie Termingeschäfte der Börse informiert sind.

Das Innere der Börse selbst gleicht der Ausstattung eines vornehmen Clubs: erlesene Getränke, bequeme Sitzgelegenheiten, geprägtes Papier und kostbare Tinten stehen bereit. Über allem spannt sich ein prächtiges Deckengemälde, das die bekannte Welt zeigt – ausgehend von ihrem Zentrum, selbstverständlich Lanitia – geschaffen von einem der berühmtesten Maler der Stadt.

Autorisierte Personen, denen der Zutritt zur Börse gestattet ist, tragen gut sichtbar eine vergoldete Nothunsmuschel an einer goldenen Kette um den Hals. Dieses Zeichen weist sie als eine von lediglich 100 Personen aus, die eine solche Muschel ihr Eigen nennen dürfen. Die Vergabe dieser Auszeichnung erfolgt einmal jährlich durch die Nothunspriesterschaft und ist an eine Spende an den Nothunstempel gebunden, die 2 % des in der Börse erzielten Gewinns beträgt. Da die Anzahl der Muscheln streng begrenzt ist, erhalten sie stets nur jene Händler, die im vergangenen Geschäftsjahr die höchsten Gewinne erwirtschaftet haben. Neueinsteiger hingegen können sich durch eine einmalige Spende von 5.000 Goldstücke an den Nothunstempel um eine Muschel bewerben und werden damit

Teil einer Auswahl, aus der die Priesterschaft schließlich nur wenige Würdige bestimmt. Nach Aussage der Priesterschaft weiß allein Nothuns selbst, welcher Kandidat dieser Ehre wirklich würdig ist.

Se3: Garnison der Pronati (Stadtfestung der Seesoldaten) - Das Gebäude der Garnison der Pronati – Stadtfestung der Seesoldaten ist ein schlanker Baukörper, der sich mit seinen ebenso schmalen, hohen Fenstern ohne Balkone zwischen kleineren Häusern am Kanal weit in die Höhe erhebt. Als bewusstes Gegenstück zur Guardia von Gida erfüllt es eine klar militärische Funktion und dient zugleich als Arsenal für die Handwaffen der Seesoldaten, die auf den Kriegsschiffen der Senhoria eingesetzt werden.

Im Wassergeschoss befindet sich ein größtenteils offener Raum, der von den zuständigen Offizieren als Büro und Kommandozentrale genutzt wird. Hier werden Einsätze koordiniert und die Ausrüstung der Seesoldaten verwaltet. Im Zwischengeschoss (1. OG) liegen der Aufenthaltsraum der Wachleute, ein Kartenraum und ein Archiv, ergänzt durch ein privates Arbeitszimmer für den verantwortlichen Befehlshaber der Garnison. Ganz oben, direkt unter dem Dach, befinden sich schließlich Gefängniszellen, die sowohl zur Unterbringung von Verdächtigen als auch für Verhöre genutzt werden können und damit die Funktion der Festung als militärisches Gegenstück zur Guardia von Gida zusätzlich unterstreichen.

Seit knapp einem Jahr befindet sich die Stadtfestung im Besitz der S.A.L. (Sociedad Altira di Lanitia). Sie dient der Handelsgesellschaft als Pfand für ausstehende Zahlungen der Senhoria. Diese wiederum mietet die Räumlichkeiten weiterhin für ihre ursprünglich vorgesehenen Zwecke an – zumindest bis zu dem Zeitpunkt, an dem das geliehene Geld vollständig zurückgezahlt ist.

Se4: Scudiguema (Scuma) - Zur Förderung und Ausbildung des nautischen wie auch militärischen Nachwuchses unterhält das Duganat seit über fünfhundert Jahren die berühmte Scudiguema, die in Lanitia meist schlicht Scuma genannt wird. Diese Akademie gilt als wahre Kaderschmiede für die künftigen Eliten des Duganats. Absolventen der Scuma steht häufig eine gehobene Laufbahn innerhalb der staatlichen Institutionen offen, und nahezu alle bedeutenden Amts- und Würdenträger haben hier ihre Ausbildung durchlaufen und abgeschlossen.

Die Schülerschaft rekrutiert sich überwiegend aus dem Patriziat sowie aus bürgerlichen Familien mit einwandfreiem und angesehenem Leumund. Zu den zentralen Unterrichtsfächern der Scuma zählen Nautik, Strategie, Rhetorik, Recht, Verwaltung, Mathematik und Zauberkunde. Parallel zur geistigen



Schulung findet im Gymnasium der Scuma eine harte körperliche Ausbildung statt, die Leibes- und Waffenübungen umfasst und den Körper ebenso formt wie den Geist.

Derzeit bekanntester Abgänger der Scuma ist der hoch befähigte Großadmiral der Flotte Riniero Zana, ein offener Kritiker der Politik des Dugans, der es bislang dennoch verstanden hat, Amt und Würden zu bewahren. Die Scuma befindet sich unmittelbar am Großen Kanal (Serpe) und ist vom benachbarten Stadtteil Gida aus bequem über die breite Muschelbrücke erreichbar. Darüber hinaus verfügt die Akademie selbstverständlich über einen eigenen Anleger, sodass Besucher die engen Gassen von Senal gar nicht erst betreten müssen.

Se5: Pa´Zana – Sitz und Residenz der Patrizierfamilie Zana (4) – Der Pa´Zana der mächtigen Familie Zana erhebt sich unmittelbar am Großen Kanal (Serpe) sowie an einem Seitenkanal, der die Grenze zum ältesten Teil der Stadt markiert. Bereits vor Generationen ließ die Familie diesen Seitenkanal gezielt verschmälern und dehnte ihren Besitz auf die so neu gewonnene Fläche aus.

Der Pa´Zana ist ein beeindruckender Stadtpalast im Stile der Gotego Lanitia klar gegliederter, eher zurückhaltender Fassadenarchitektur. Seine Fensteröffnungen sind regelmäßig angeordnet und zeigen eine disziplinierte Formensprache ohne übermäßige dekorative Ausschmückung. Architektonisch wirkt der Bau solide und funktional, stärker auf Wohn- und Verwaltungszwecke als auf repräsentative Schau ausgerichtet. Die Fassadenflächen erscheinen geschlossen und ruhig, was dem Palazzo eine gewisse Strenge verleiht. In seiner Ausstrahlung wirkt der Pa´Zana ernst, kontrolliert und leicht introvertiert. Das Stadtpalast ist die in Stein gewordene Verkörperung der nüchternen, pflichtbewussten Seite der Familie Zana.

Se6: Fechtschule „Der perfekte Schlag“ *(Il colpo perfetto)* - Meister Giacomo Gianti, meist nur Gigi genannt, begründete die Schule mit einem klaren Fokus auf den vollkommenen Schlag. Dieser gezielte Hieb trifft entweder die gegnerische Klinge oder den Körper des Kontrahenten an exakt der richtigen Stelle und soll – zumindest der Lehre nach – ein Duell mit einem einzigen Angriff entscheiden können. Zuvor hatte der Meister an der Scuma unterrichtet, und schon bald schlossen sich mehrere Absolventen der Akademie seiner Schule an. Sie prägten ihren Ruf als Fechtschule der Seeoffiziere maßgeblich.

Im Laufe der Zeit hinterließ diese Herkunft deutliche Spuren im Stil der Schule. Zum einen liegt ein starker Schwerpunkt auf dem Kampf an Bord von Schiffen, zum anderen verfügt die Schule neben ihren Fechtsälen über angeschlossene Gebäudeteile für Bewirtung, Unterkunft und zusätzliche Trainingsräume. Darüber hinaus entwickelten sich innerhalb der Gemeinschaft eine feste Ringkampf- sowie eine Wettschwimmtradition, die von den Mitgliedern neben dem eigentlichen Unterricht gepflegt werden. Die Schüler Meister Giacomos sind vor allem Seeoffiziere, meist im Dienst der Senhoria auf den Geleitschiffen der Mudas, aber auch einzelne Kämpfer, die auf privaten Schiffen anheuern.

Se7: Taverna Il Cane Incatenato (Gaststätte *Der Kettenhund*; u2; v4) - Das rustikale Gasthaus liegt nahe den Mauern des Alten Arsenals, ein gedrungener Bau aus dunklem Stein, dessen Türen vom ständigen Kommen und Gehen abgewetzt sind. Im Inneren riecht es nach Rauch, Schweiß, Eintopf und billigem Wein, der in schweren Krügen ausgeschenkt wird. Arsenalarbeiter und Soldaten sitzen an langen Holztischen, essen kräftige Speisen und erzählen laut von Arbeit, Kämpfen und Gerüchten aus der Lagune. Würfel klappern, Messer schlagen ins Holz, und gelegentlich erhebt sich Gelächter oder Streit. Ein Spielmann oder eine rau singende Stimme sorgt für einfache Unterhaltung, während der Wirt aufmerksam den Raum im Blick behält.

Das Gasthaus ist ein Ort der Erschöpfung, der Kameradschaft und ist Wirkungsort des Ankermeisters (41) und Stützpunkt des Bundes der Schwertfische.

Se8: Bacaro Il Boccale Mezzo Pieno (Weinlokal *Der halbvolle Krug*; u0, v4) - Hier trinkt das einfache Volk neben Studenten, Kaufleuten und Soldaten – klassenlos – Schulter an Schulter. Zwischen Bechern, Brot und einfachen Speisen wechseln Gerüchte, Codes und halbe Wahrheiten ebenso selbstverständlich wie der Wein. In den hinteren Nischen und an abgelegenen Tischen finden konspirative Treffen statt, bei denen Schmuggler, Verschwörer und revolutionäre Zirkel ihre Pläne im Lärm tarnen.

Hier ist das Domizil und Wirkungsort des Fischermeisters (41) und ein weiterer Stützpunkt des Bundes der Schwertfische.

Se9: Torre Accursi – Residenz von Don Nicàdo Parùta (55) – Dieser Turm wird von einem der wichtigsten Administratoren der staatlichen Flotte bewohnt: Don Nicàdo Parùta. Von jedem Geschoss des die Silhouette der Stadt prägenden Stadtturms überblickt Nicàdo die Stadt und das Alte Arsenal; mit geübtem Blick weiß er, welche Dinge wo liegen und welche Entscheidungen zu treffen sind. Die unteren Etagen des Turms sind öffentlich geprägt und dienen Versammlungen und Audienzen, während darüber die privaten Wohnräume liegen, zurückgezogen und dem täglichen Geschäft enthoben.

Persönlichkeiten

1: Don Noblo Dugan Fracedro Cornar - Li, (K), Grad 16, Int+, pA+, Wk+, VS=31/76 - Der fünfzigjährige Don *Fracedro Cornar*, gegenwärtiger *Dugan* des Landes Lanitia, entstammt der mächtigsten Patrizierlinie der Lagunenstadt. Bereits der fünfte Dugan in ununterbrochener Folge aus dem Hause Cornar, steht *Fracedro* an der Spitze des alten Machtgefüges.

Sein Leben gilt allein der Herrschaft. *Fracedro* ist ein Stratege von kühler Intelligenz, ein Spieler, der keine Skrupel kennt, wenn es darum geht, den eigenen Vorteil zu sichern. Er scheut weder Intrige noch Verrat, wenn es Lanitias Geschicke nach seinem Willen lenkt.

Allerdings nagt die Zeit auch an ihm. In den letzten Jahren mehren sich die Zeichen einer wachsenden geistigen Ermüdung. Noch gelingt es ihm, diese Schwäche zu verbergen: *Elòria* (2), seine älteste Tochter, und *Alvìse* (9), der gewandte Kanzler des Duganats, übernehmen zunehmend repräsentative Aufgaben und halten die Fassade des unerschütterlichen Regenten aufrecht.

2. Donja Nobla Elòria Cornar - Li, (K), Grad 5, Int+, pA+, Wk+, VS=36/81 - Donja *Elòria Cornar*, die älteste der Zwillingstöchter des Dugan, ist die designierte Erbin des Hauses Cornar. Seit frühester Kindheit wird sie in die Geschäfte, Rituale und Machtspiele der Familie eingeführt. Während ihre Spielkameraden auf den Stegen fischten oder Lieder lernten, übte *Elòria* das Rechnen, Verhandeln und Schweigen. Doch die Doppelrolle als Stellvertreterin ihres Vaters und als Galionsfigur der Familie lastet schwer auf ihr.

Oft schon als Kind beneidete sie ihre jüngere Schwester *Luàra* (3), die sich frei von Verpflichtungen ihren Träumen hingeben durfte. Elòria empfindet eine aufrichtige Zuneigung zu *Ciràna Zana (5),* jener jungen Frau aus dem verfeindeten Patrizierhaus der Bewahrer. In ihr erkennt *Elòria* das Spiegelbild des Lebens, das sie nie führen durfte: frei, sorglos und umgeben von einer großen, fürsorglichen Familie.

Mit zwanzig Jahren gilt *Elòria* als eine der begehrtesten Partien Lanitias, jedoch ist sie durch eine arrangierte Verbindung mit Don *Tiduàro Cantu* (13) verlobt. Die Beziehung beruht nicht auf Liebe, sondern auf dem politischen Kalkül ihres Vaters. Und so stellt sich für *Elòria* innerlich die Frage, ob es einen Ausweg gibt – und wie hoch der Preis der Freiheit wohl wäre, wenn sie ihn wirklich zu zahlen wagte.

3. Donja Nobla Luàra Cornar - Li, (K), Grad 5, Au+, Int+, VS=21/86 - Ganz anders als ihre Zwillingsschwester ist *Donja Luàra Cornar* eine Tochter des Augenblicks. Wo *Elòria* plant, improvisiert *Luàra*; wo ihre Schwester schweigt, lacht sie laut. Sie folgt ihren Launen wie dem Wind und genießt die Freiheit, die ihr Vater ihr lässt. *Luàra* ist ein Feuerwerk aus Lebenslust und Phantasie. Schauspielerisch begabt, tritt sie als Vorleserin der Werke Ecàio „Panu" Bargàr (26) auf und trägt dabei die extravaganten Kreationen des Modemeisters *Finispe* (34).

Ihre Beziehungen sind ebenso unkonventionell wie leidenschaftlich. Sie zeigt offen ihre Zuneigung zum Zaubermeister *Don Joar Gridin* (28) und unterhält zugleich eine diskrete, stürmische Liaison mit der *Kapitänin Donja Catria Alvù* (18).

Manchmal erlaubt sie sich ein gefährliches Spiel: Sie schlüpft in *Elòrias* Rolle – mit oder ohne deren Wissen – und vertritt ihre Schwester auf Empfängen oder in Ratssitzungen. Den Unterschied bemerken nur wenige; wer ihn bemerkt, schweigt aus Faszination. Noch hat keines ihrer Abenteuer die politischen Pläne ihres Vaters ernstlich gefährdet. Doch wie lange noch?

4. Don Noblo Capitano Generale Riniero Zana - Li, (K), Grad 22, Int+, pA+, Wk+, VS=21/86 - Der vierzigjährige *Don Riniero Zana*, Oberhaupt eines der ältesten Patrizierhäuser Lanitias, gilt als der gefährlichste Gegenspieler des *Dugan Fracedro Cornar* (1).

Als Generalkapitän und Oberbefehlshaber der Kriegsflotte verkörpert er Disziplin, Weitsicht und Stärke. In der Obersten Kammer führt er die *Bewahrer*, jene politische Fraktion, die den alten Idealen der Lagunenstadt verpflichtet bleibt und den wachsenden Einfluss der *Cornars* mit Argwohn beobachtet.

Vor Kurzem verwitwet, ist *Riniero* Vater von zwölf Töchtern, unter ihnen vier Paare eineiiger Drillinge. Seit dem Tod seiner Frau hat die älteste, *Ciràna* (5), die Rolle der Mutter übernommen und steht ihm seither als engste Beraterin in Haus und Politik zur Seite.

Riniero ist der Schwiegersohn des Feenfürsten *Jaretto* (43). Zwischen beiden Männern besteht ein stilles Einverständnis – *Jaretto* hat die Enkelinnen, besonders *Ciràna*, in sein Herz geschlossen. Nach außen zeigt sich *Riniero* als disziplinierter, besonnener und pflichtbewusster Mann, der als Witwer und Bewahrer der Tradition viele Sympathien genießt.

Hinter dieser kontrollierten Fassade jedoch verbirgt sich ein Mensch von tiefer Emotionalität, der den Verlust seiner Gattin nie ganz überwunden hat. In dieser inneren Leere sucht *Donja Naìa Rinàlu* (14), eine ehrgeizige und ebenso kluge wie schöne Justitiarin, ihren Platz. Es heißt, sie stehe kurz davor, seine Geliebte und vielleicht sogar seine neue Ehefrau zu werden.

5. Donja Nobla Ciràna Zana - Li**,** (Z), Grad 14, Au+, Int+, pA++, Wk+, VS=16/91 - Die neunzehnjährige *Donja Ciràna Zana*, älteste Tochter des Generalkapitäns, ist eine Erscheinung, die Sanftheit und Entschlossenheit in sich vereint. Seit dem plötzlichen Tod ihrer Mutter hat sie deren Platz familiär und politisch an der Seite ihres Vaters eingenommen. Mit bemerkenswerter Reife erfüllt sie diese doppelte Rolle und schließt damit die Lücke, die der Tod der Mutter hinterlassen hat. Obgleich sie zu den begehrtesten Partien der Lagunenstadt

zählt, bleibt *Ciràna* unverheiratet – aus Überzeugung ebenso wie aus Pflicht.

Das Erbe ihrer Mutter fließt sichtbar in ihr Blut: Als Nereide, Kind des Wassers, besitzt sie jene Anmut, die zwischen Verführung und Unnahbarkeit schwebt. Zunehmend bedrängen sie Sorgen: das Umwerben durch *Elòria Cornar* (2), deren Nähe sowohl politisch als auch persönlich zwiespältig ist; der wachsende Einfluss *Naìa Rinàlus* (14) auf ihren Vater; und das Erwachen jener Kräfte, die sie als Nereide in sich trägt. *Ciràna* führt eine geheim gehaltene Liebschaft zu ihrem Großvater mütterlicherseits – *Jaretto* (43), dem Feenfürsten der Spiegelstadt.

6. Don Noblo Arcàio Firèsco - Li (K), Grad 15, Ge+, Int++, pA+, VS=41/86 - *Don Arcàio Firèsco*, weithin bekannt als die klebrige Zunge, ist der unumstrittene Wortführer und brillante Kopf der politischen Fraktion der *Erneuerer*. Mit dreißig Jahren gilt er als eines der größten rhetorischen Talente Lanitias: schlagfertig, charismatisch und hitzköpfig. *Arcàio* entstammt einer Verbindung aus Lanitianischer und Pädiatrischer Linie und verkörpert damit die Ambivalenz seiner politischen Rolle:

Er ist Vermittler und Unruhestifter zugleich. In der *Großen Kammer* vertritt er mit glühendem Eifer die Interessen des D*ugan Fracedro Cornar* (1) und gilt neben *Unàio Pinòl*, genannt *Manien* (41), als die gefährlichste Zunge der Erneuerer. Viele ihrer größten politischen Siege tragen seine Handschrift. Doch *Arcàio* ist nicht nur politischer Stratege, sondern auch Zogador in einem gefährlichen Machtkampf, der weit über die Grenzen Lanitias hinausreicht.

Als Vertreter des gleichnamigen Pädiatrischen Familienzweigs *Firèsco* steht er in offener Konkurrenz zu *Tiduàro Cantu* (13), dem offiziellen Gesandten Diatravas. Zwischen beiden Häusern schwelt seit Jahren eine erbitterte Fehde. Aus diesem Grund steht ihm stets Tag für Tag Der *Rastlose* (12) als Berater und Leibwächter zur Seite. Für eine Familie hat *Arcàio* keine Zeit; Politik ist seine Geliebte, Macht sein Aphrodisiakum. Wenn er Zärtlichkeit sucht, dann bei den wahren Rosen Lanitias, jenen Kurtisanen, die Schönheit und Geist vereinen. Unter ihnen gilt *Duàrda Lardizàbar* (25) als seine erklärte Favoritin.

7. Don Noblo Valèro Belèn - Li (Z), Grad 28, Au+, Ge++, Int+, pA+, Wk+, Et+, VS=31/76 – *Don Valèro Belèn* ist einer der angesehensten Männer Lanitias, Mäzen, Förderer, Wohltäter und enger Vertrauter des Dugan. Vor Jahrzehnten wurde *Valèro* in die Patrizierfamilie *Belèn* adoptiert und gelangte so zu Rang, Vermögen und Einfluss. Als Parteigänger der Cornars stieg er schnell auf, bekleidete hohe Ämter und prägte die politische Landschaft Lanitias, ehe er sich aus der Tagespolitik zurückzog. Seither widmet er sich der Kunst, der Dichtung und der Förderung öffentlicher Einrichtungen.

Doch hinter dieser glänzenden Fassade verbirgt sich eine dunkle Wahrheit. *Valèro Belèn* ist in Wahrheit ein *Schwarzalb,* dessen feine Manieren eine grausame Leidenschaft verdecken: die Sucht nach der Todesangst anderer Wesen. In langen, verborgenen Experimenten entdeckte er, dass diese Angst, kurz vor dem Ende destilliert, die stärkste Droge ist, die man genießen kann.

Mit Hilfe sinistrer Apparaturen wandelt er sie in eine milchigweiße Flüssigkeit, von der er täglich ein halbes Glas zu sich nimmt. Er ist wählerisch in der Wahl seiner Opfer: jugendliche Frauen, Schwangere, Fremde, die niemand vermisst. Seine Neigung richtet sich in jüngster Zeit besonders auf die Zana-Töchter. Die Leiber seiner Opfer bewahrt er wie Jagdtrophäen, in Ketten aufgehängt in einem verborgenen Trakt seines Palastes, den nur er und sein nächstes Opfer betreten können.

Das Anwesen selbst gleicht einer Festung aus Illusion und Schrecken: ein Labyrinth aus magischen Korridoren, bewacht von Mischwesen – halb Mensch, halb Tier –, die ihm in dunkler Treue dienen.

8. Don Noblo Orzàbar Sanudàr - Li (Z), Grad 22, Int+, pA+, Wk+, VS=36/91 – Der vierzig Jahre alte und unverheiratete *Don Orzàbar Sanudàr* ist einer jener Männer, deren Name Ehrfurcht und Furcht zugleich hervorruft. Als einer der fünf *Encuestadores*, der *Untersuchungsrichter* des Duganats, trägt er die Verantwortung für den gesamten *Bezirk Laguna* und damit für das Herz Lanitias selbst.

Orzàbar entstammt einer alten Patrizierfamilie und machte sich früh in der *Großen Kammer* einen Namen als scharfsinniger Analytiker und leidenschaftlicher Anhänger der Erneuerer. *Orzàbars* Auslegung des Rechts ist kompromisslos, seine Urteile drakonisch, seine Ermittlungen präzise wie ein Skalpell. In der Gerechtigkeit findet *Orzàbar* Erfüllung und in ihrer Vollstreckung eine dunkle, fast körperliche Befriedigung.

Diese Leidenschaft aber ist nicht frei von Schatten. In seinem Innersten ringt *Orzàbar* mit einer Neigung, die er als sündhaft betrachtet: seiner Liebe zu Männern. Je stärker er sie spürt, desto grausamer werden seine Urteile – als müsse jedes ausgesprochene Strafmaß die eigene Schuld tilgen. In geheimen Stunden sucht er Befriedigung bei jenen *Naturgeistern*, die von der *Dunkelwacht* festgehalten werden. Seine Verbindungen dorthin sind eng, und er nutzt sie, um sich jene Gefangenen zu verschaffen, die ihm zugleich als Ventil und Beute dienen.

9. Don Coinhor Alvìse - Li (Z), Grad 26, Int+, pA+, Wk++, Zt+, VS=16/86 – *Don Alvìse*, Tin-Priester (*Coinhor*) und derzeitiger *Kanzler Lanitias*, ist der zweite Mann im Staate. Seit beinahe zwanzig Jahren arbeitet er unermüdlich daran, die Macht des Dugan zu festigen, die Opposition der Bewahrer zu zerschlagen und die Stadt in eine zentrale, vom Dugan allein gelenkte Staatsform zu überführen.

Mit seinen 42 Jahren gilt *Alvìse* als geschmeidig wie ein Aal und scharf wie ein Rasiermesser – Eigenschaften, die ihm den Beinamen *Weißer Schatten* eingebracht haben. *Alvìse* stammt aus einem verarmten Nebenzweig der Patrizierfamilie *Cibèi*. Mit kalter Zielstrebigkeit arbeitete er sich durch Studium,

Priesterschaft und politische Ränge nach oben, bis er schließlich den Kanzlerstuhl erreichte. Seine Herkunft hat er nie vergessen und noch heute rekrutiert er Getreue aus den Reihen jener, die wie er einst am Rande der Gesellschaft standen. Er gilt als glänzender Diplomat und für seine Ziele schreckt er nicht vor Bündnissen mit zwielichtigen Figuren zurück. So bedient er sich der Dienste der schönen und gefährlichen *Irubel Tendrèr* (10), die er als Werkzeug und Waffe gleichermaßen einsetzt. Neben seiner politischen Macht ist Alvìse für sein Mäzenatentum bekannt. In dieser Rolle steht er in stiller, aber spürbarer Konkurrenz zu *Valèro Belèn* (7). Beide fördern Kunst und Wissenschaft, doch wo *Valèro* Genuss sucht, strebt *Alvìse* nach Einfluss.

10. Donja Irubel Tendrèr - Li (K), Grad 24, Au+, Ge++, Int+, pA++, Wk+, VS=21/81 - *Donja Irubel Tendrèr*, 24 Jahre jung, ist die gefährlichste Frau Lanitias: schön wie ein Flammenmeer, tödlich wie sein Funke. Mit ihrer einfühlsamen, verführerischen Stimme ist sie ein gefeierter Star des *Phönixtheaters*.

Doch hinter der Bühnenmaske verbirgt sich eine zweite Identität. *Irubel* ist die Rechte Hand des Kanzlers *Alvìse* (9), seine unsichtbare *Assassine*. Ihre Ähnlichkeit zu *Luàra Cornar* (3) nutzt sie, um Zutritt zu Räumen und Kreisen zu gewinnen, die selbst dem Kanzler verschlossen bleiben. Hinter ihrer Schönheit verbirgt sich ein inneres Raubtier: listig, manipulierend, grausam. Ihr Ehrgeiz wurzelt tief in der Schmach ihrer Herkunft: Sie ist eine *Bati*, geboren aus einem verarmten Zweig der einst angesehenen Familie *Tendrèr*. Ihr größtes Ziel ist die Rückkehr in das *Goldene Buch*, das Register der ehrbaren Häuser Lanitias. Dafür ist sie bereit, jeden Preis zu zahlen.

Irubel wurde in den dunklen Künsten der Täuschung und des Tötens ausgebildet. Ihre Lehrmeister waren niemand Geringeres als *El Vòlto* (40), der legendäre Meisterassassine, und *Gilèna* (20), die geheimnisvolle Ordensführerin der *Schlafgeber*. Diese Verbindungen nutzt sie mit berechnender Klugheit, um ihre Aufgaben als Werkzeug des Kanzlers zu erfüllen und zu überleben.

11. Don Noblo Omangil Cornar - Al, (K), Grad 27, Int+, pA+, Wk++, VS=25/76 - Der Zwerg *Don Omangil Cornar*, in Lanitia nur als *der Blumenfreund* bekannt, ist ein Mann, der die Kunst des Goldvermehrens zur Vollendung gebracht hat. Als Schatzmeister der staatlichen Münze, der ehrwürdigen *Menca*, und Betreiber des legendären Spielkasinos *Blumenblüte* (La Fioritura) gilt er als einer der einflussreichsten und zugleich undurchsichtigsten Männer der Lagunenstadt.

Mit inzwischen 52 Jahren blickt er auf ein Leben zurück, das in den Tavernen der Stadt gern als Lehrstück für Ehrgeiz und Raffinesse erzählt wird. Die *Blumenblüte* ist mehr als ein Kasino: Sie ist ein Umschlagplatz für Macht und Geheimnisse. Hier werden nicht nur Münzen, sondern auch Geiseln, Schuldbriefe, Sklaven und dunkle Pläne getauscht. Magisch geschützte Spieltische garantieren Diskretion, und wer *Omangil* aufsucht – ob *Kro'gan* (39), *Arbor* (44), *Zòaro* (38) oder *Valèro Àiza* (16) – weiß, dass der Blumenfreund alles hört, alles speichert und alles in seinem Sinne verwendet. *Omangil* versteht es meisterhaft, zuzuhören, ohne zu verraten, wie viel er bereits weiß. Er spricht selten, aber wenn er es tut, wird seinem Wunsch kaum widersprochen. Unter den Zwergen Lanitias gilt er als Patron und Freund, doch hinter dieser Kameradschaft ruht ein Traum von imperialem Maß: Er will das Goldene Zeitalter Lanitias wieder-aufleben lassen – und wenn die Zeit reif ist, selbst den Titel des Dugan tragen.

12. Don Inquieto - Li, (K), Grad 29, Ge++, St+, Int+, pA+, Wk+, VS=36/81 - *Inquieto*, Leibwächter des Hauses Cornar, gilt mit Mitte dreißig als einer der besten Kämpfer des Duganats. Seine Kunst besteht darin, Rapier und Giftdolch gleichzeitig zu führen, mit fast magischer einer Effizienz und Präzision. Sein Beiname *Der Rastlose* stammt von seiner Fähigkeit, sich nahezu unsichtbar zu bewegen. Er erscheint, wo Gefahr droht, und verschwindet, bevor Blut den Boden berührt.

Hinter der stoischen Maske verbirgt sich ein Mann, der das Duell liebt. Mit seinem Rivalen *Abril*, dem persönlichen Leibwächter der Kurtisane *Duàrda Lardizàbar* (25), misst er sich inoffiziell in nächtlichen Duellen – ein gefährliches, aber ehrbares Spiel unter Meistern. *Inquieto* ist loyal, aber nicht blind. Er schützt die Cornars, doch sein eigentlicher Glaube gilt dem Gesetz der Klinge, jener stillen Philosophie, dass in der Dunkelheit nur die Hand überlebt, die zuerst zuschlägt.

13. Don Noblo Tiduàro Cantu - Li, (K), Grad 18, Ge+, St+, Int+, pA+, VS=31/81 - *Don Tiduàro Cantu,* der offizielle Vertreter der Diatravaischen Handelsgesellschaft *Sociedad Altira di Lanitia* (S.A.L.) verkörpert alles, was Lanitia an Diatrava bewundert und zugleich verachtet: Eleganz, Berechnung, undurchschaubaren Charme. Seine Waffe ist nicht die Klinge, sondern die Intrige. Weiter ist er im Umgang mit dem Rapier ebenso brillant wie in der Kunst des Spiels.

Tiduàro stammt aus einer der ältesten und vornehmsten Familien Diatravas und bewegt sich mit Leichtigkeit zwischen den Sphären von Diplomatie, Handel und Verbrechen. Denn hinter der offiziellen Maske des Agenten verbirgt sich der geheime Kopf der *Lobría*, jener mächtigen Organisation, die das Glücksspiel, Teile des Rotlichtmilieus und das Fälschergewerbe der Stadt beherrscht.

Offiziell wirbt *Tiduàro* um die Hand der ältesten Cornar-Tochter, *Elòria* (2). Eine Verbindung, die den Cornars strategisch nützlich wäre und ihm selbst freien Zugang zum innersten Machtzirkel der Stadt verschaffen würde. Im Verborgenen pflegt *Tiduàro* aber eine Liebesbeziehung mit *Don Valèro Àiza* (16), dem Inspektor der Flotte – ein gefährliches Bündnis aus Begehren und Macht. Trotz der alten Fehde zwischen den Häusern *Cantu* und *Firèsco* (6) hat *Tiduàro* gelernt, seine Rivalen zu manipulieren. Er genießt es, den hitzköpfigen *Arcàio* (6) zu reizen, nur um ihn dann wieder geschickt einzubinden.

14. Donja Nobla Naìa Rinàlu - Li, (Z), Grad 21, Int+, Zt+, Au++, pA++, Wk+, VS=36/91 - *Donja Naìa Rinàlu*, 28 Jahre alt und von außergewöhnlicher Anmut, ist eine Frau, die sich mit kaltem Verstand und leuchtender Schönheit in den Mittelpunkt der politischen Bühne Lanitias gespielt hat. In nur einem Jahrzehnt hat sie, von der Insel *Ciafra* stammend, eine Karriere vollbracht, die selbst erfahrene Patrizier ins Staunen versetzt.

Naìa entstammt einer alten *Zercaboschi*-Familie, deren Reichtum auf den gewaltigen Baumvorkommen dieser Region beruht. Ihre Familie zählt *Halbdryaden* als Nachkommen ehelicher Verbindungen zwischen Dryaden und Menschen. *Naìa* ist eine Halbdryade und ihre Abstammung von diesem alten Blut verleiht ihr ein fast überirdisches Charisma und Aussehen.

Die politische Bedeutung der Trizos (u. a. wegen der Baumbestände) ist durch uralte Verträge mit dem Dugant gesichert und begünstigten *Naìas* gesellschaftlichen Aufstieg. Mit List und Weitblick verwandelte *Naìas* dieses Privileg in Macht und baut diese weiter aus, in dem sie engen gesellschaftlichen Umgang mit einflussreichen Männer, wie des charmanten *Valèro Belèn* (7), des Ermittlers *Anzò Inìgo* (17) und *Cìbo Gridin* (28) pflegt.

Ihr Mentor und Förderer ist niemand Geringerer als Generalkapitän *Riniero Zana* (4), der Oberbefehlshaber der Flotte und Anführer der Bewahrer. Eine alte Freundschaft verbindet die Familien *Rinàlu* und *Zana,* seit die *Rinàlu* einst den legendären Lebensbaum schenkten, der das Erbe der *Zanas* begründet. Doch *Naìa* verfolgt mit dieser Verbindung eigene Pläne: Sie will Rinieros Herz – und seinen Namen. Der Tod seiner Frau, an dem sie selbst nicht unbeteiligt war, ebnete ihr den Weg. Während sie das Trauerjahr des Admirals abwartet, spinnt sie ihr Netz aus Zuneigung und politischer Klugheit, um schließlich als seine neue Gattin aufzusteigen. Nur *Ciràna* (5), Rinieros älteste Tochter, durchschaut ihr Spiel und weigert sich, den Platz an der Seite ihres Vaters kampflos zu räumen.

15. Don Commandante Sandrìlo Mulàro - Li, (K), Grad 22, Ge+, Int+, pA+, Wk+, VS=21/91 - *Don Sandrìlo Mulàro*, Seefahrer und *Rechte Hand* des Generalkapitäns *Riniero Zana* (4), ist ein Mann, der gleichermaßen Mut wie Tragik in sich trägt. Unter den Offizieren der Flotte gilt er als geborener Anführer: tapfer, gerissen und zuverlässig. Doch wer ihn näher kennt, spürt das leise Flackern des Zweifels hinter seiner kontrollierten Fassade. Im Innersten ist er von Zurückhaltung geprägt, beinahe scheu, als traue er den Lobpreisungen seiner Kameraden nicht.

In stiller Qual liebt *Sandrìlo* eine der Töchter des Admirals. Doch sie erwiderte seine Gefühle nur mit einem spöttischen Lächeln und den Worten: „*Komm wieder, wenn dein Name im Goldenen Buch steht.*“ Diese kleine Demütigung wurde zum Wendepunkt seines Lebens. Aus der Sehnsucht nach gesellschaftlichem Aufstieg und aus Liebe zugleich schloss *Sandrìlo* einen verhängnisvollen Pakt: Er verschrieb seine Freiheit einem *Seelenfänger* (48) und geriet damit in den Bann der dunklen *Fey Amangua* (42). Seither führt er ein Doppelleben. Am Tage der loyale Offizier und Held der Flotte, in der Nacht ein Werkzeug fremden Willens, das Aufträge der *Anderswelt* leise, präzise und unerkannt ausführt. Sein größter Widersacher ist der ehrgeizige *Valèro Àiza* (16), der ihm auf die Schliche kam und ihn seither mit geschickter Erpressung in der Hand hält.

16. Don Commandante Valèro Àiza - Li, (K), Grad 21, Int+, pA++, Wk+, VS=51/91 - *Don Valèro Àiza*, Mitte dreißig, ist ein Mann, der die Kunst der Intrige ebenso meisterhaft beherrscht wie die des Kommandos. Als zweithöchster Befehlshaber der Lanitianischen Kriegsflotte steht er im Schatten des Generalkapitäns R*iniero Zana* (4). Offiziell ist er dessen treuer Stellvertreter, die sogenannte *Linke Hand* des Admirals, in Wahrheit jedoch untergräbt er systematisch dessen Autorität.

In seiner offiziellen Funktion als Beauftragter der Großen Kammer überwacht Valèro das Alte Arsenal, wo Schiffe, Waffen und Vorräte lagern. Doch hinter den Mauern dieser Institution laufen auch seine eigenen Fäden zusammen. Über Strohmänner kontrolliert er geschickt Schmuggelrouten, Versorgungslinien und den Fluss illegaler Waren.

Valèro ist ein Günstling des Dugan *Fracedro* (1), der ihn als Gegengewicht zu *Riniero Zana* positioniert hat. Mit kühlem Lächeln und höflichen Worten beobachtet er seinen Vorgesetzten, meldet jedes Anzeichen von Schwäche an den Dugan und nutzt jede Gelegenheit, den Einfluss der Bewahrer zu unterminieren. Sollte er jemals entdeckt werden, so weiß er, wie man die Wahrheit in geschickte Lügen verwandelt. Er ist grausam, wenn es ihm dienlich ist.

Seine ehemalige Untergebene *Catria Alvù* (18), eine begabte Kapitänin, hat seine Härte am eigenen Leib erfahren. Und obwohl er eine diskrete Liebesbeziehung mit dem diatravischen Diplomaten *Tiduàro Cantu* (13) unterhält, verfolgt Valèro zugleich das Ziel, eine der Töchter Rinieros zu ehelichen. Sein Prinzip ist die Unberechenbarkeit und sein Glaube, der Opportunismus. So kam ihm die dunkle Entdeckung um den verdammten Pakt seines Rivalen *Sandrìlo Mulàro* (15) gerade recht. *Àiza* nutzt seither dessen Knechtschaft unter einem *Seelenfänger* (48), um den Unglücklichen gefügig zu halten.

17. Don Anzò Inìgo - Mo, (Z), Grad 30, Int+, pA++, Wk+, Zt++, VS=41/91 - *Don Anzò Inìgo* ist eine Legende unter den Ermittlern Lanitias. Als Hoher Ermittler der *Encuestadores* und Mitglied der geheimnisvollen *Dunkelwacht* widmet er sein Leben den Rätseln, die andere für unlösbar halten. Seine Spezialität sind jene Fälle, in denen sich die Grenzen zwischen Diesseits und Jenseits verwischen. In solchen Angelegenheiten besitzt *Anzò* weitreichende Vollmachten, die er mit stoischer Gelassenheit und gelegentlich spöttischem Humor nutzt.

Anzò ist eine männliche *Dryade*, ein Baumgeist, der seit Jahrhunderten in der Welt der Sterblichen wandelt. In einem sterblichen Körper gebunden, dient er dem Duganat mit unverbrüchlicher Loyalität. Als Parteigänger *Jarettos* (43) kämpft er

im Verborgenen gegen den Einfluss der dunklen *Amangua* (42), deren verderbte Kräfte bis in die Straßen Lanitias reichen.

Er versteht seine Aufgabe als Wächter über das Gleichgewicht, als stillen Hüter zwischen Ordnung und Chaos. Mit scharfer Beobachtungsgabe, Ironie und trockener Schlagfertigkeit löst er die kompliziertesten Fälle, auch wenn er sich dabei durch seine sarkastische Art gelegentlich selbst Steine in den Weg legt. Seine Freundschaft zu *Naìa Rinàlu* (14) ist tief, wenn auch von beiderseitigem Nutzen geprägt.

18. Donja Capitana Catria Alvù - Li, (K), Grad 14, Ge+, In+, pA+, Wk+, VS=36/81 - *Donja Catria Alvù* hat mit ihren 25 Jahren mehr erlebt als die meisten Offiziere in einem ganzen Leben. Sie begann ihre Laufbahn in der berühmten *Scumar*, der Akademie für nautische Kunst, wo sie als Zweitbeste ihres Jahrgangs abschloss. Eine glänzende militärische Karriere schien *Catrava* sicher, doch ihr unbeugsamer Wille und ihr rebellischer Geist machten sie zur Bürde für ihre Vorgesetzten.

Besonders *Valèro Àiza* (16), ihr damaliger Kommandant, wurde wiederholt Ziel ihrer offenen Auflehnung. Sie missachtete Befehle, folgte nur ihrer eigenen Überzeugung und verließ schließlich aus freien Stücken den Dienst der Flotte. Seitdem führt *Catria* ihr eigenes Schiff, deren Name in keiner offiziellen Liste auftaucht. Unter der Flagge der Freihändler führt sie Aufträge aus, deren Natur so vielfältig ist wie ihr moralischer Kompass. Schmuggel, Aufklärung, verdeckte Operationen oder persönliche Racheakte.

Offiziell ist sie eine Geächtete, doch niemand wagt, ihr das Kapitänspatent zu entziehen. Ihre Gönner sind zu einflussreich, und eine von ihnen ist *Luàra Cornar* (3), mit der sie eine Verbindung aus Geist, Gefahr, gegenseitiger Bewunderung und leidenschaftlicher Liebe verbindet. *Catrava* sieht sich selbst als Rächerin der Schwachen, als Kämpferin gegen die Überheblichkeit der Patrizier und die Habgier des Duganats. Doch in Wahrheit ist sie eine Frau, die zwischen Idealismus und Selbstzerstörung wandelt – eine Rebellin mit einem Herzen. Ihre Feinde heißen *Valèro Àiza* (16) und *Zòaro* (38), ihre Verbündeten sind Träumer, Verlorene und jene, die an Freiheit mehr glauben als an Gesetze.

19. Donja Grancoinhora Zaburasca - Li, (Z), Grad 28, Int+, Au+, pA++, Wk+, Zt+, VS=16/86 - Die 40-jährige *Donja Zaburasca* ist das Oberhaupt des *Dius Valiande* in der Lagunenstadt und zugleich des gleichnamigen Duganats. Als *Grancoinhora Nothuns* steht sie an der Spitze des religiösen Lebens und verkörpert dessen weltlichen wie geistlichen Anspruch mit vollendeter Selbstverständlichkeit. Diese Rolle liegt ihr nicht nur aufgrund ihres persönlichen Talents und ihres ausgeprägten Machtinstinkts, sondern vor allem durch ihre Herkunft: Als geborene *Contaròn* entstammt sie einem der ältesten Patrizierhäuser der Stadt, das zugleich fest in den Reihen der Partei der Erneuerer verankert ist. Mit feinem Gespür für Ausgleich und Intrige versteht es *Zaburasca*, die widerstreitenden Kräfte innerhalb des *Dius Valiande* in ein labiles, doch funktionierendes Gleichgewicht zu bringen. Stets betont sie, im Sinne des Glücks und Wohls des Duganats zu handeln – und insbesondere im Namen *Nothuns*, dessen Gunst für Handel, Meer und Macht von unschätzbarem Wert ist.

Doch ihre Stellung ist keineswegs unangefochten. Ihr erbittertster Rivale, *Coinhor Don Alvìse* (9), macht ihr auf allen Ebenen Konkurrenz. Unermüdlich arbeitet er daran, *Zaburascas* Einfluss zu untergraben und sich selbst als rechtmäßigen Nachfolger in Stellung zu bringen. Gleichzeitig muss die *Grancoinhora* das Wirken der Vertreter Culsus (20 & 23) im Auge behalten, die fernab frommer Loyalität ihre eigenen, oftmals düsteren Interessen verfolgen.

So ist *Zaburasca* gezwungen, all diese ihr lästigen und gefährlichen Kräfte in das Große Spiel Lanitias einzubinden, sie gegeneinander auszuspielen und geschickt abzulenken. Denn sie weiß nur zu gut: Wer nicht beschäftigt wird, beginnt unweigerlich, andere zu beschäftigen. Und genau das kann sich die *Grancoinhora* nicht leisten – nicht in dieser Stadt, nicht in diesem Glauben, und schon gar nicht im Namen ihres Gottes Nothuns.

20. Donja Coinhora Gilèna - Li, (Z), Grad 23, Ge+, Int++, pA++, Wk++, Zt+, VS=36/81 - *Coinhora Gilèna*, die Oberste Priesterin der *Göttin Culsu*, gilt in Lanitia als eine der geheimnisvollsten und zugleich beunruhigendsten Gestalten des religiösen Lebens. Sie ist das lebendige Sinnbild der Wandlung, denn ihr Erscheinungsbild unterliegt dem ewigen Rhythmus der Monde.

Während der *dunklen Trideade* zeigt sich Gilèna als schlanker, androgyn wirkender *Jüngling* mit pechschwarzen, unergründlichen Augen. In der Zeit der *hellen Trideade* hingegen erscheint sie als zarte *Maid*: mit silbernen, pupillenlosen Augen, schimmernd zu Zöpfen geflochtenem Haar und einem Antlitz, das rund und mild wie der Vollmond selbst wirkt.

Diese beiden Gesichter *Gilènas* sind kein Trugbild, sondern Ausdruck des göttlichen Prinzips Culsus, das den Gläubigen lehrt, dass Licht und Schatten untrennbar miteinander verbunden sind und erst in ihrer Einheit Sinn ergeben. *Gilèna* selbst verkörpert diese Lehre mit vollkommener Selbstverständlichkeit. Mit feinem Gespür vermag sie die inneren Regungen ihres Gegenübers zu deuten – Ängste, Sehnsüchte und verborgene Widersprüche bleiben ihr selten verborgen. Sie kann sie lindern oder schüren, lenken oder wecken, stets so, wie es der Wille ihrer Göttin verlangt.

Als Oberin der Schlafgeber, einer Bruderschaft heiliger Heiler und Sterbebegleiter, steht *Gilèna* jenen bei, die an der Schwelle zwischen Leben und Tod verweilen. In diesen Stunden ist ihre Nähe zugleich Trost und Mahnung, denn Culsu wacht über das Ende ebenso wie über den Übergang. Viele in Lanitia fürchten diese Priesterschaft – und suchen sie doch, wenn es kein Zurück mehr gibt.

Geboren als *Donja Gilèna Malpìro*, entstammt sie einer angesehenen Patrizierfamilie Lanitias. Den Übertritt in den *Dius Valiande* hat sie äußerlich vollzogen, doch die Last dieser Herkunft konnte sie nicht gänzlich abstreifen. Je nach Mondphase ist sie – oder er – noch empfänglich für die Interessen ihrer Familie, ein Umstand, den *Gilèna* unter allen Umständen verborgen hält.

Dieser innere Widerspruch prägt ihr Handeln und erklärt, weshalb sie das Machtspiel um den *Dius Valiande* zwischen *Alvìse* (9) und *Zaburasca* (19) bislang nur beobachtet und sich bewusst heraushält. Denn *Gilèna* weiß, dass sie selbst bereits genug Verantwortung trägt: die Geschehnisse Lanitias im Blick zu behalten, Zeichen zu deuten und das Gleichgewicht zwischen Leben, Tod und Erinnerung zu wahren.

Dass ihr drei Ordensritter der *Susperragas* (23) zur Seite stehen, empfindet sie als notwendige Absicherung in einer Stadt voller Intrigen. Vertreter anderer Religionen ignoriert *Gilèna* meist – oder benutzt sie, wenn es im Sinne Culsus und der unausweichlichen Ordnung der Dinge liegt.

21. *Mysterienkult:* **El Tipo -** Li, (Z), Grad 24, St+, Ge+, In+, pA++, Zt+ VS=16/91 & **Nifora -** Li, (Z), Grad 20, Ge+, In+, Au+, pA+, Wk+, Zt+, VS=21/71 - In Lanitias Tavernen und auf den sonnigen Plätzen erzählt man sich zahllose Geschichten über zwei ungewöhnliche Gestalten, die den *Mysterienkult* in der Lagunenstadt lebendig halten: *El Tipo* und *Nifora,* die *obersten Priester* des Mysterienkults in Lanitia und dem Duganat. Gesellschaftlich genießt der Mysterienkult hohes Ansehen, doch bleibt er bewusst distanziert, da man ihn als alt, wissend und gefährlich nah an Tod, Erinnerung und Schuld empfindet. Politisch ist er formal dem *Dius Valiande* untergeordnet, besitzt jedoch faktisch eine unangreifbare Autonomie, solange er keine weltlichen Ämter beansprucht und keine Massen mobilisiert.

El Tipo, ein großgewachsener Mann in den Vierzigern mit sonnengebleichtem Haar, gepflegtem Bart und stets einem Becher Wein in der Hand, verkörpert diese Haltung in vollendeter Form. Er nennt sich selbst den *Zeremonienmeister*, doch seine Rituale finden selten in geweihten Orten statt, sondern in Tavernen, auf Straßen und an jenen Orten, an denen das gewöhnliche Volk lebt und spricht. Dort wirkt er harmlos, verspielt und unpolitisch, sammelt jedoch mit scharfem Instinkt Gerüchte, Schuld und unausgesprochene Wahrheiten, die den Mächtigen verborgen bleiben. Gerade diese scheinbare Leichtfertigkeit macht ihn für die Vertreter des *Dius Valiande* gefährlich, denn sie regieren zwar die Gegenwart, doch *El Tipo* bewahrt das Gedächtnis der Stadt. *Nifora*, seine gleichberechtigte Gefährtin, ist das Gegenstück zu seiner Derbheit: temperamentvoll, charismatisch und von wacher Intelligenz, geprägt von einer dunklen Vergangenheit, die sie dem Mysterienkult zuführte. Sie lehrt, heilt und begleitet nach inneren Eingebungen und steht jenen bei, die an der Schwelle zwischen Leben und Tod Halt suchen.

Während hohe Priester des Dius Valiande politische und gesellschaftliche Ämter bekleiden, bleiben *El Tipo* und *Nifora* bewusst außerhalb der offiziellen Ordnung. Zu *Zaburasca* (19) wahren sie respektvolle Distanz, denn sie erkennen in ihr eine Hüterin des Gleichgewichts, die jedoch Teil jenes Systems ist, dessen Schatten sie sammeln. *Gilèna* (20) hingegen begegnen sie mit stiller Nähe, da ihre Zeichenlehre und ihr Gespür für Übergänge sich ergänzen, ohne je offen Bündnisse zu schließen. *Don Alvìse* (9) schließlich unterschätzt *El Tipo* als harmlosen Gaukler, ahnt jedoch nicht, dass gerade dieser jede seiner Reformen im Gedächtnis der Straße verankert. Doch in Momenten von Tod, Skandal, gebrochenem Schwur oder kollektiver Schuld führt kein Weg an ihnen vorbei. So entsteht ein stilles Spannungsfeld, in dem der *Dius Valiande* sichtbare Macht ausübt, während der *Mysterienkult* die Deutungshoheit über Folgen und Erinnerung wahrt. Nicht offen, sondern leise, weben *El Tipo* und *Nifora* damit an jenem Drucksystem, das entscheidet, wann Lanitias Gleichgewicht ins Wanken gerät.

22. *Mysterienkult:* **Pau -** Li, (Z), Grad 15, Ge+, In+, Au+, pA++, Zt+ VS=41/81 **& Naroa** Li, (Z), Grad 15, Ge+, In+, Au+, pA+, Zt+, VS=41/81 - Unter den Priestern des *Mysterienkultes* gibt es im Duganat keine bekannteren – und keine gefürchteteren – Gestalten als *Pau* und *Naroa*, die man gemeinhin nur die *Wilden Zwillinge* nennt. Dieses ungestüme *Geschwisterpaar* gilt vielen als eine der radikalsten Ausprägungen des *Mysterienkultes* selbst: ruhelos, unberechenbar, verführerisch und zerstörerisch zugleich. Wo die *Wilden Zwillinge* erscheinen, herrscht niemals Langeweile, doch ebenso wenig je Ruhe. Im Volksmund heißt es, sie seien die Laune der Götter in Menschengestalt, denn jeder, der ihnen begegnet, spürt für einen flüchtigen Augenblick, was wahrer Wind bedeutet – eine Freiheit ohne Halt, ohne Versprechen und ohne Rücksicht. Als Priester im Dienst *Turans* und *Atunis* ziehen *Pau* und *Naroa* scheinbar ziellos durch die Küstenstaaten, getrieben vom Atem jener Mächte, die sie verehren. Mal tauchen sie zu Trideaden oder über ganze Mondläufe hinweg in der Lagunenstadt auf, um unter den Ärmsten Seelsorge zu leisten, mal verschwinden sie ebenso plötzlich, wie sie gekommen sind, an Bord eines Handelsschiffes, im Gefolge eines Sturms oder einer bloßen Erzählung folgend.

Niemand weiß je genau, wohin sie gehen, und nur selten jemand, warum. In ihnen verdichten sich die Aspekte des Mysterienkultes in bewusster Unordnung: Ihr Handeln folgt keiner weltlichen Logik, wohl aber einem inneren Gleichgewicht aus List, Einfallsreichtum, Eigensinn und einem eigenwilligen Gerechtigkeitssinn, gewürzt mit einer gehörigen Portion Schadenfreude. Gerade dadurch stehen die *Wilden Zwillinge* in einem ambivalenten Verhältnis zur etablierten Ordnung Lanitias.

Für die Vertreter des *Dius Valiande* sind sie ein Ärgernis und ein Risiko, denn sie entziehen sich jeder Kontrolle, verweigern Hierarchie und erinnern das Volk daran, dass nicht alle Wahrheiten regierbar sind. Selbst *El Tipo* (21) und *Nifora* (21), die den stillen, beobachtenden Mysterienkult der Stadt hüten, ver-

zweifeln zuweilen an *Pau* und *Naroa*, da diese sich weder führen noch bremsen oder bändigen lassen. Doch gerade deshalb werden sie geduldet, denn sie verkörpern jene unberechenbare Kraft, die der Mysterienkult niemals verlieren darf.

23. *Orden der Susperragas*: **Luàra -** Li, (Z), Grad 14, Ge+, Wk++, VS=61/81 & **Acedìno -** Li, (Z), Grad 17, St+, Ge+, Wk+, VS=36/81 & **Saìra -** Li, (Z), Grad 25, Ge+, In+, pA+, Wk+, Zt+, VS=21/91 - Der *Orden der Susperragas* ist in Lanitia durch die drei erfahrenen Ordensritter *Luàra*, *Acedìno* und *Saìra* vertreten.

Saìra, als Oberhaupt der kleinen Ordensabordnung, steht vor der anspruchsvollen Aufgabe, die traditionellen Pflichten des Ordens mit den besonderen politischen und gesellschaftlichen Gegebenheiten Lanitias in Einklang zu bringen. Dieser Balanceakt gelingt nur mit spürbarer Zurückhaltung – und nicht ohne inneres Zähneknirschen. Anders als in abgelegenen Grenzregionen können die *Susperragas* in Lanitia nicht offen inquisitorisch auftreten, sondern sind gezwungen, mit den maßgeblichen Machtakteuren der Stadt zu kooperieren. Dazu zählen vor allem die *Senhoria*, insbesondere ihre für Ordnung und Sicherheit zuständigen Organe wie die Dunkelwacht, sowie der *Covendo Mageo*, dessen Zuständigkeit für die Verfolgung magischer Vergehen von offizieller Seite anerkannt ist. Offene Konfrontationen werden vermieden, auch wenn sie dem Selbstverständnis des Ordens widersprechen.

Trotz dieser Einschränkungen sind die drei Ordensritter stark ausgelastet. Sie widmen sich dem Schutz der kultischen Einrichtungen des *Dius Valiande* innerhalb der Lagunenstadt und tragen zugleich Verantwortung für die Wahrung der Totenruhe auf der *Insel der Schlafenden* (Iltato). Darüber hinaus erfordern die besonderen Gegebenheiten Lanitias und die Präsenz der dortigen Kreaturen Ilantias ständige Aufmerksamkeit, Beobachtung und gegebenenfalls entschlossenes Eingreifen, um eine Gefährdung der Bevölkerung oder eine Entweihung heiliger Stätten zu verhindern. Besondere Brisanz erhielt der Auftrag der Ordensabordnung durch die Erkenntnis, dass die Göttin *Culsu* selbst offenbar als *Traumkörper* (37) in der Lagunenstadt wirkt. Dieser Umstand verpflichtet die *Susperragas* zu größter Wachsamkeit, denn der Traumkörper muss beobachtet und, sofern möglich, vor äußeren Einflüssen geschützt werden. Gleichzeitig ist dabei äußerste Diskretion geboten, um weder religiöse Spannungen zu schüren noch politische Konflikte heraufzubeschwören.

Saìras Beziehungen zu den einflussreichen Vertretern des *Dius Valiande* sind unterschiedlich ausgeprägt. Mit *Gilèna* (20) verbindet sie ein stabiles, von gegenseitigem Respekt getragenes Verhältnis, das sich gelegentlich auch in praktischer Kooperation äußert. Deutlich distanzierter gestaltet sich der Umgang mit *Zaburasca* (19) und *Alvìse* (9), zu denen das Verhältnis als kühl und von vorsichtigem Misstrauen geprägt beschrieben werden kann. Vertreter des Mysterienkultes, darunter *El Tipo* und *Nifora* (21), werden von den *Susperragas* hingegen bewusst ignoriert. Offene Auseinandersetzungen mit diesen aus Sicht des Ordens ketzerischen Strömungen werden vermieden; stattdessen zieht man es vor, ihnen aus dem Weg zu gehen und ihre Aktivitäten lediglich im Auge zu behalten, solange sie keine eindeutige Grenzüberschreitung darstellen.

24. Don Mago Luys Pallega - Li, (Z), Grad 37, In++, pA+, Wk++, Zt++, VS=31/81 - **Don Luys Pallega**, weithin bekannt als die *Heilende Hand*, genießt in der Stadt einen Ruf, der nur wenigen zuteil wird: Für die Armen ist er Retter und Wohltäter, für die Reichen ein diskreter und höchst geschätzter Leibarzt. Nach außen verkörpert *Pallega* das Ideal des lidralischen Erfolgs: gebildet, maßvoll, fromm genug, um keinen Anstoß zu erregen, und großzügig genug, um als Vorbild zu gelten.

Doch diese makellose Fassade verbirgt ein zweites Antlitz. Seine viel zitierten „Reisen" dienten nicht allein der Erweiterung medizinischen Wissens. Fernab neugieriger Blicke führte *Pallega* Studien durch, die weder von den Gilden noch von den Tempeln gebilligt würden. In den Villen der Reichen ebenso wie in den Schattenvierteln der Stadt erforschte er Schmerz, Sterben und die Grenzen der Lebensverlängerung – nicht aus Grausamkeit, sondern aus einer zunehmend obsessiven Suche nach Erkenntnis. Als diskreter Geschäftspartner des berüchtigten *Kro'gan* (39), eines Menschenhändlers, verschaffte sich *Pallega* Zugang zu „Material", das offiziell nicht existiert: Sklaven und Verschollene, deren Verschwinden keine Fragen aufwarf.

Don Luys Pallegas makellose Fassade als *Heilende Hand* und aufstrebendes Vorbild lidralischen Erfolgs macht ihn zu einem idealen Werkzeug *Don Niccolos*, der unter dem Decknamen eines kultivierten Förderers gezielt *Pallegas* wissenschaftliche Neugier, seinen Ehrgeiz und seine Bereitschaft zu moralischen Grenzüberschreitungen nährt. Ohne *Pallegas* Wissen dient dessen geheimes Forschen an Schmerz, Sterben und Lebensverlängerung den Zielen des Dämonenfürsten *Mestoffelyzh*, der über die Hohe *Loge der Goldmacher* Einfluss auf medizinische und thaumatherapeutische Eliten gewinnt und *Pallegas* Abhängigkeit durch diskrete Unterstützung und verborgene Ressourcen vertieft.

Als einer der „Vier" fungiert *Pallega* in Serenea somit als regionaler Knotenpunkt eines dämonischen Netzwerks, das Fortschritt verheißt, tatsächlich jedoch Loyalität, Kontrolle und langfristige Verderbnis sät. *Pallegas* Erfolg wird jedoch entscheidend geschmälert, da die *Amangua* (42) als auch *Jaretto* (43) seine Machenschaften durchschaut haben und sowohl ihn als auch Don Niccolos Einfluss gezielt lenken – denn der Dämon ist in ihren Augen nichts weiter als ein *Fisch in ihrem Revier*, den sie nicht dulden – können – und kontrolliert ausnutzen.

25. Donja Duàrda Lardizàbar - Na, (Z) Grad 31, St++, In+, Au++, pA++, Wk+, Zt++, VS=21/81 – **Donja Duàrda Lardizàbar** ist die berühmteste Kurtisane der Lagunenstadt (*Fiore Nòbil*), Muse der größten Künstler und Geliebte der einflussreichsten Männer. Unzählige Künstler Lanitias verdanken ihr ihre größten Erfolge und nicht wenige auch ihren Untergang.

In ihrem prächtigen Stadtpalast in Cia (Ci6) fördert sie junge Talente, inspiriert sie, formt sie und verzehrt sie. Denn *Duàrda* ist eine *Begabungsvampirin* (Vucub), die sich von der Schöpferkraft anderer nährt. Ihr derzeitiger Einfluss umfasst die gefeierten Namen der Stadt: *Irubel Tendrèr* (10), *Panu* (26), *Avida Dollars* (31), *Sotan* (32), *Sartor* (33), *Finispe* (34), *Piera* (35), *Enzòro* (58), *Amadeus Così* (62) und *Donja Felina* (63). *Duàrda* weiß sehr genau, dass es Kräfte und Mächte in Lanitia gibt, welche man in Ruhe lassen soll, um nicht selbst Opfer oder Spielball derer Interessen zu werden.

An ihrer Seite steht stets *Abril* – Li, (K), Grad 28, Ge++, St+, Int+, pA+, Wk+, VS=31/76 - ihr Leibwächter und ehemaliger Gonfalon (Söldnerführer) aus Corua. Er ist so wortgewandt wie tödlich, ein Mann mit Narben auf der Haut und in der Seele, dessen Loyalität nur ihr gilt. Mit scharfer Klinge und schärferer Zunge hält *Abril* ihre Verehrer in Schach und ihre Geheimnisse verborgen.

26. Don Ecàio „Panu" Bargàr - Li, (K), Grad 16, In++, pA+, VS=51/71 - **Don Ecàio Bargàr** nennt man den *Trinker der Worte*, denn was er im Trinkrausch an Würde, Ansehen und Maß verliert, gießt er in Verse von betörender Dunkelheit. Seine Gedichte und Erzählungen handeln von Verlust und Sehnsucht, vom langsamen Verfall aller Dinge und von der stillen, beinahe erhabenen Größe des Scheiterns. Sie finden ihren Weg sowohl in die gedämpften Salons des Patriziats als auch in die verrauchten Tavernen entlang der Kanäle, wo sie ebenso geflüstert wie deklamiert werden. In seinen wachen Stunden – selten, aber von einer eigentümlichen, schneidenden Klarheit – schreibt *Ecàio* leise, feine und tieftraurige Texte, deren Schönheit oft erst beim zweiten oder dritten Lesen ihre ganze Schwere offenbart.

Unter dem Namen *Panu* ist er eine gefeierte, wenn auch umstrittene Figur in den Kreisen der Künstler, Denker und Träumer Lanitias. Zugleich gilt er als Sympathisant der *Windreicher* und unterhält lose, doch nicht unbedeutende Verbindungen zu einzelnen ihrer Mitglieder – Verbindungen, die ihm Schutz gewähren, ihn aber auch in gefährliche Abhängigkeiten verstricken.

Eine besondere, verborgene Bindung knüpft ihn an *Usòla* (37), eine verarmte Bati-Frau, deren seltsame Gabe des Wahrwerdens – die Fähigkeit, Worte, Bilder und Visionen Wirklichkeit werden zu lassen – allein ihm bekannt ist. Aus *Usòla* schöpft *Panu* nicht nur Inspiration, sondern verleiht seinen Gedichten und Erzählungen durch sie eine kaum greifbare, übernatürliche Tiefe.

27. Arcimaga Ragnar Tausendwunder - Wae, (Z), Grad 34, St+, Ge+, In+, pA+, Wk+, Zt++, VS=21/91 - Wenn in Lanitia von der großen Kunst der Thaumaturgie gesprochen wird, fällt unweigerlich ein Name: *Ragnar Tausendwunder* – Zwerg, Erzmagier und lebende Legende des Konvents. Geboren im fernen Dvarheim, hoch im Norden *Midgards*, entstammt *Ragnar* einem alten und ehrwürdigen Geschlecht von Runenschmieden. Schon früh folgte er seiner Berufung zur Magie, und nach mehr als einem Jahrhundert voller Reisen, Studien und zahlloser Abenteuer verschlug es ihn schließlich in die Küstenstaaten. Lanitia wurde ihm zur zweiten Heimat – und formte ihn ebenso, wie er selbst die Stadt und ihre magische Landschaft prägte.

Als Mentor und Förderer außergewöhnlicher magischer Talente genießt *Ragnar* hohes Ansehen. Zu seinen bekanntesten Schülern zählen *Sotan* (32) und *Orchìdea* (67), deren Karrieren untrennbar mit seiner Lehrtätigkeit verbunden sind. Große Anerkennung brachte ihm zudem die Erforschung und systematische Beschreibung der *Lanitianischen Handreichungen* ein – einer besonderen Ausprägung der Thaumaturgie, aus der bemerkenswerte Automaten wie *Messingfinger* (29) und *Kupferglanz* (47) hervorgingen.

Gemeinsam mit *Maestro Verer* (36) und *Staubflamme* (72) gelang *Ragnar* schließlich ein Werk, das selbst unter den Gelehrten des Konvents kontrovers diskutiert wird: die Erschaffung einer neuen Lebensform. Durch die Verbindung von reinem Glas, elementarer Feuermagie und der Essenz der Feuerelfen entstand der *Gamarlos*.

Welche Rechte, Pflichten oder gar welchen metaphysischen Status dieses Wesen besitzt, ist bis heute Gegenstand angeregter philosophischer Debatten – eine einhellige Antwort haben die drei Schöpfer bislang nicht gefunden. Eine lange und spannungsgeladene Rivalität verbindet *Ragnar* mit dem Zwerg *Arbor* (44). Beide jagen dem sagenumwobenen *Vermächtnis der Seemeister* nach, beide sind einander ebenbürtig an Wissen und Ehrgeiz – und beide wissen, dass Vertrauen in diesem Wettstreit eine gefährliche Schwäche wäre.

28. Don Noblo Mago Cìbo Gridin - Li, (Z), Grad 27, St+, Ge+, In+, pA+, Wk+, Zt++, VS=21/91 – *Magister Don Cìbo Gridin* steht mit kaum dreißig Jahren bereits an der Spitze der altehrwürdigen Familie *Gridin*, einer der ältesten und wohlhabendsten Patrizierlinien Lanitias. Er trägt zugleich das Erbe seines verstorbenen Mentors, des legendären Erzmagiers *Tersfal Gridin*, dessen Name im *Covendo Mageo* noch immer Gewicht besitzt.

In seiner dreifachen Rolle als Patrizier in der *Großen Kammer*, Oberhaupt der *Familie Gridin* und Mitglied des *Covendo Mageo* bewegt sich Cìbo auf einem schmalen Grat zwischen Politik, Gesellschaft und Zauberkunst. In den Salons Lanitias gilt er als einer der begehrtesten Junggesellen der Stadt. Die offene Zuneigung, die *Luàra Cornar* (3) ihm entgegenbringt, begegnet er mit höflicher Ironie und bewusster Zurückhaltung. In den Hallen des Konvents ist *Gridin* nur noch selten anzutreffen.

Nach einem tiefgreifenden Zerwürfnis mit *Seradin* (66) hat er sich von seinem einstigen Lehrpfad gelöst und verfolgt nun eigene Wege.

Das Zentrum seines Wirkens bildet der Stadtpalast der Familie Gridin im Stadtneuntel Cia (Ci4), von dem aus er seine politischen, gesellschaftlichen und magischen Interessen lenkt. *Cìbo* hegt eine ausgeprägte Vorliebe für ungewöhnliche magische Phänomene. Die Erforschung der rätselhaften *Steinmenschen* (Goyà), der Kunst des *Baumbesingens* (Trizos), der *Wahrleserei* sowie der *Wortwirkerei* beanspruchen einen Großteil seiner Aufmerksamkeit.

Entsprechend eng sind seine Kontakte zu *Naìa Rinàlu* (14), *Piera* (35) und *Usòla* (37), die seine Neugier auf unterschiedliche Weise teilen oder fördern. Dabei lernte Cibo die Bekanntschaft von *Jària Zorzàru* (59) kennen und sehr schätzen.

Konkrete und beunruhigend wirkungsvolle Ergebnisse erzielten jedoch seine geheimen Forschungen zur Beseelung von Orten und Bauwerken. Durch das *Binden von Naturgeistern* gelingt es ihm, Häuser, Paläste und Plätze zu lebendigen Beobachtern zu machen – Wesen, die sehen, erinnern und schweigen. Dieses Wissen nutzt *Cìbo* bislang ausschließlich für sich selbst und wahrt darüber strengstes Stillschweigen.

Den Haushalt des Stadtpalastes führt seine ehemalige Amme, die alte *Strega* – (Z), Grad 18, In+, pA+, VI = 2/18. Sie ist in den Gassen des Stadtneuntels für ihre unerschöpfliche Güte bekannt. In ihrer Küche steht stets ein *Topf mit Nudeln*, der niemals leer zu werden scheint, und so versorgt sie die Armen von Cia und darüber hinaus. Auf diese Weise genießt *Cìbo Gridin* einen unerwartet festen Rückhalt unter den einfachen Leuten Lanitias.

29. Ardo „Messingfinger“ - U, (K), Grad 13, In++, pA+, VS=51/81 - In einer unscheinbaren, von außen kaum beachteten Werkstatt nahe des Kanaldistrikts von Cia lebt der Schlüsselmacher *Ardo* (Ci5), ein betagter *Gnom*, dessen außergewöhnliches Geschick für feinste Mechanik, trickreiche Schlösser und diskrete Verriegelungen ihm in Lanitia einen ebenso leisen wie exzellenten Ruf eingebracht hat. Wer ihn aufsucht, tut dies selten aus Zufall – und fast nie ohne Empfehlung.

Ardos größter Schatz jedoch ist kein Schloss, kein Schlüssel und kein kunstvolles Uhrwerk, sondern ein *Wichtelautomat*, den er liebevoll *Messingfinger* nennt und den er wie seinen eigenen Sohn behandelt. *Messingfinger* ist ein meisterhaft gefertigter Automat aus poliertem Messing, gestaltet in der Gestalt eines Wichtels. In seinem Inneren wirkt ein einfacher, aber stabiler Willenskern, der ihm Eigeninitiative, Lernfähigkeit und eine erstaunliche Begabung für praktische Problemlösungen verleiht. Erschaffen wurde *Messingfinger* von dem Zwerg *Ragnar Tausendwunder* (27) – als Begleichung einer alten Schuld ebenso wie als bewusst angelegtes Experiment.

Einmal in der Woche schaut *Tausendwunder* persönlich bei *Ardo* vorbei, überprüft den Zustand seines Werkes, vergibt Aufträge oder Anpassungen und beobachtet aufmerksam die weitere Entwicklung des Automaten. Um *Ardo* – und vor allem *Messingfinger* – vor neugierigen Blicken, Diebstahl oder schlimmeren Gefahren zu schützen, hat *Tausendwunder* eine dauerhafte magisch-mechanische Verbindung zwischen Messingfinger und *Kupferglanz* (47) geschaffen. Gerät einer der beiden in Gefahr, ist der andere augenblicklich gewarnt und reagiert ohne Zögern. Wie genau diese Verbindung funktioniert, ist selbst unter kundigen Thaumaturgen umstritten – und vermutlich ein weiteres Geheimnis aus *Tausendwunders* Werkstatt.

30. Donja Maga Mireia - U, (Z), Grad 30, In+, Zt+, VS=41/81 - In den Hallen des *Covendo Mageos* begegnet man ihr mit ehrerbietiger Zurückhaltung: *Donja Mireia*, die kleinwüchsige, stets freundlich lächelnde Magisterin. Ihre Stimme ist weich, ihre Gesten bedächtig, ihr Rat wohlüberlegt. Kaum jemand ahnt, dass sich hinter dieser Maske der Sanftmut ein Wesen verbirgt, das älter, wandelbarer und grausamer ist, als es der sterbliche Verstand zu fassen vermag. Denn *Mireia* ist in Wahrheit eine *Viljia* – ein launenhafter Naturgeist aus *Ilantia.* Sie steht in direkter Verbindung zu der unheilvollen Macht *Amanguas* (42), deren heimliche Repräsentantin sie innerhalb des Konvents ist. Nur selten nimmt *Mireia* ihre wahre Gestalt an: jene der verführerisch schönen jungen Frau, die sie einst war. Meist wählt sie die Hülle der liebevollen Großmutter – eine Form, der niemand misstraut und die selbst unter Magiern als harmlos gilt.

Doch wenn Neumond über der Lagune steht und der Nebel die Stadt verschlingt, zeigt sie ein anderes Gesicht. Dann streift sie durch die Gassen als missgestaltete *Zwergin* im roten Cape, lauschend an Türen, verweilend an Wiegen. In solchen Nächten sucht sie nach Neugeborenen, nach Seelen, die noch nicht fest in dieser Welt verankert sind. Sie vertauscht Kinder – aus innerer Grausamkeit heraus. Andere Opfer verschwinden spurlos.

31. Maestro Avida Dollars - Li, (Z), Grad 18, Ge+, In+, Zt+, VS=21/71 – *Magister Avida Dollars* gilt als der bekannteste – und umstrittenste – Künstler Lanitias. Seine Kunst imitiert das Leben nicht, um es zu feiern, sondern um es zu verhöhnen. *Avidas* Werke leben – auf eine Weise, die viele als unheimlich empfinden. Man erzählt sich, dass seine Tierdarstellungen so wirklich seien, dass die abgebildeten Wesen nach ihrem Tod zurückkehren, um ihre einstigen Besitzer zu verfolgen. Beweise dafür gibt es keine, doch auffällig viele Sammler seiner Werke fanden unter mysteriösen Umständen den Tod oder verloren den Verstand.

Berüchtigter noch ist seine zweite Kunst: die *Lebendigen Porträts*. Diese Bilder zeigen nicht nur das Antlitz, sondern die Seele des Dargestellten. Sie tragen Schuld, Reue und Verfall – während die reale Person nicht altert, gesund bleibt und im Licht der Öffentlichkeit glänzt. Doch das Porträt verändert sich. Mit jeder Lüge, jeder Untat, jedem Verrat wird es älter, hässlicher, verzerrter, bis es nur noch ein abscheuliches

Spiegelbild des inneren Verderbens ist. Zerstört man das Bild, stirbt der Dargestellte. Viele der Mächtigen Lanitias haben sich heimlich von Avida malen lassen. Die Porträts werden in verborgenen Kammern aufbewahrt, hinter Siegeln und Schlössern, fern aller Blicke. Die Gabe, magische Gemälde zu erstellen, erfuhr Avida im Kindesalter von *Amangua (2),* um mit ihrem *Geschenk* und seinem *Talent* die Menschen in Lanitia – ihre Eitelkeit nutzend – zu verderben.

32. Don Mago Sotan - Li, (Z), Grad 21, Ge+, In+, pA+, VS=36/81 - Der 47-jährige *Sotanis* ist ein Meister des Blicks, ein Schöpfer von Räumen, in denen Perspektive, Symbolik und Zauberei zu einem unauflöslichen Gewebe verschmelzen. Seine monumentalen Decken- und Wandgemälde sind keine bloße Zierde; sie sind verschlüsselte Bücher aus Farbe, Stein und Licht. Jedes Werk birgt Rätsel, Prüfungen und verborgene Bedeutungen, die oft nur den Eingeweihten einer Bruderschaft, Zunft oder eines Hauses zugänglich sind.

Als Meisterthaumaturg verbindet *Sotanis* die Kunst des Pinsels mit arkaner Konstruktion auf einzigartige Weise. In seine Gemälde sind Thaumagramme eingewoben: gebundene Zauber, die sich erst durch die Aktivierung bestimmter Symbole entfalten. Sie können Tore öffnen, Stimmen wecken, Erinnerungen lösen oder den Betrachter für einen flüchtigen Augenblick an andere Orte versetzen. Diese Kunst verlangt nicht nur technisches Können, sondern ein tiefes Verständnis von Maß, Balance und Konsequenz.

Sein Ruf machte *Sotanis* zum engen Vertrauten zweier anderer Großer seiner Zunft: *Ragnar Tausendwunder* (27) und *Arbor* (44). Mit ihnen teilt er die Überzeugung, dass Kunst selbst eine Form von Magie ist – und dass der Künstler als Mittler zwischen Welten wirkt, ob er es beabsichtigt oder nicht.

Sein derzeit größtes Werk, das bereits Legenden nährt, ist das Deckengemälde der Großen Versammlungshalle im Duganpalast. Es zeigt ein kreisendes Geflecht aus Feenwesen: jene des Tages im goldenen Licht, jene der Nacht in blauschwarzer Dämmerung – ein Sinnbild der Macht und des Zwiespalts, der über Lanitia liegt. Schon jetzt flüstert man, das Fresko lebe; dass sich die Augen der dargestellten Wesen bewegen, wenn niemand hinsieht, und dass sich die Ordnung des Saales mit dem Blick des Betrachters verändert. *Sotan* schweigt zu solchen Gerüchten. Der Konvent duldet das Werk, beobachtet es jedoch aufmerksam. Denn wo Kunst beginnt, Raum zu formen, endet Dekoration – und Verantwortung beginnt. Sein Sohn *Falier* (41) gilt als vielversprechender Nachfolger.

33. Maestro Sartor - Li, (K), Grad 19, St+, Ge++, In+, pA+, VS=41/81 - In den Salons der Reichen und in den Kabinetten der Mächtigen trägt man seine Gewänder mit Stolz; seine Kreationen sind Mode und Mythos zugleich. *Maestro Sartor*, Mentor und enger Vertrauter von *Finispe* (34), besitzt erheblichen Einfluss auf die Modewelt Lanitias und weit darüber hinaus.

Doch *Sartor* ist mehr als ein Schneider – und sein Werk fordert einen Preis, den nur wenige erahnen. Wenn der Mond fehlt und der Nebel die Lagunenstadt in Schweigen hüllt, legt der Künstler seine öffentliche Maske ab. Dann wird aus dem Maestro eine Gestalt aus den Albträumen der Schneiderzunft: ganz in Schwarz gehüllt, das Gesicht verborgen, die linke Hand bewaffnet mit messerscharfen Klingen, die rechte verlängert durch lange, nadelartige Werkzeuge. Mit übermenschlicher Präzision und erschreckender Geschwindigkeit schlägt er zu, schneidet, näht, tötet – und verschwindet, oft ehe das Blut den Boden berührt. Seine Opfer häutet *Sartor* mit chirurgischer Sorgfalt. Die Haut dient ihm nicht als Trophäe, sondern als Studienmaterial: als Vorlage für Schnittmuster, Linienführung und Spannungsverhältnisse, die später in seine Gewänder einfließen. Wie *Sartor* zu dieser dunklen Kunst fand, weiß niemand. Sicher ist nur, dass ihm kaum jemand entkommt – und dass man ihn nicht jagt.

Seine Kenntnis von Lanitias Gassen, Dächern und verborgenen Durchgängen ist legendär. Der Konvent schweigt über *Maestro Sartor*. Die Stadtwache weiß von Gerüchten, doch es fehlen Beweise. Und die Patrizier, die seine Werke tragen, stellen keine Fragen, solange die Schnitte perfekt sitzen.

34. Maestra Finispe - Li, (K), Grad 11, Ge+, In+, pA+, VS=31/81 - Wenn in Lanitia von Stil, Wagemut und Eleganz die Rede ist, fällt unweigerlich der Name *Donja Finispe*. Die junge Modekünstlerin, kaum 25 Jahre alt, hat in wenigen Jahren die gesellschaftlichen Konventionen der Lagunenstadt erschüttert. Ihre Entwürfe provozieren und bezaubern zugleich: lang geschnittene, gestreifte Seefahrerhemden für Patrizier, funktionale Arbeiterkleidung aus feinster Seide, Abendroben in strengem Schwarz und Weiß, deren Kühle mehr Erotik verströmt als jedes tiefe Dekolleté.

Kein Wunder, dass sie rasch eine Schar von Bewunderern und Gönnern um sich versammelt hat. *Ciràna Zana* (5), politisch klug und stets im Blick der Öffentlichkeit, zählt ebenso zu ihren Förderinnen wie der exzentrische Glaskünstler *Maestro Verer* (36), der windige Händler *Zòaro* (38) und der legendäre *Maestro Sartor* (33). Wer in Lanitia gesehen werden will, trägt *Finispe* – oder hofft zumindest darauf.

Doch hinter der glanzvollen Fassade ihres Erfolgs liegt ein dunkles Geheimnis. Durch einen Zufall – oder vielleicht durch gezielte Neugier – gelangte *Finispe* in den Besitz eines alten Rezeptes, eines Nachlasses des berüchtigten Serienmörders *Batiar*, den man nur den *Frosch* nannte. Ihm wurde nachgesagt, junge Frauen getötet zu haben, um aus ihrem Todesschweiß eine Essenz zu gewinnen: einen Duft, der Sinne betört und Herzen gefügig macht. Finispe soll diese grausame Formel nicht nur entschärft, sondern weiterentwickelt haben. Ihre Parfümreihe, schlicht *Essence Lanitia* genannt, wird heute in den höchsten Kreisen getragen. Man sagt, wer sie auflegt, ziehe Aufmerksamkeit, Zuneigung und Begierde beinahe magnetisch an – und könne mit einem Lächeln den Willen anderer

lenken, ohne je ein Wort zu sprechen. Der Konvent beobachtet *Finispes* Aufstieg mit höflicher Zurückhaltung.

35. Maestro Piera - U, (Z), Grad 28, St++, Ge+, In+, pA+, Zt+, VS=31/76 - Wer durch Lanitia wandelt, begegnet überall den Spuren eines Mannes: *Don Piera* – Architekt, Baumeister, Visionär. Kaum ein Gebäude von Rang, kaum ein öffentlicher Platz, der nicht in irgendeiner Weise von seiner Hand geprägt wäre. Seine Werke scheinen zu leben: Mauern, die atmen, Bögen, die singen, Säulen, die sich im Lauf des Tages mit der Sonne zu drehen scheinen. Viele schwören, dass seine Bauwerke mehr wachsen als errichtet werden.

Was nur wenige wissen: *Piera* ist kein Mensch, sondern ein *Galdrar* vom Typ *Berggeist*, ein Wesen der Tiefe und des Steins. Diese Wahrheit verschleiert er sorgfältig mit der Geschichte, er sei *Goyà*, ein *Steinmensch* aus den Öden der Insel *Trementerra*. Wie so oft in Lanitia liegt darin ein Körnchen Wahrheit – doch die ganze Erzählung ist eine Maske.

Seine neue Heimat Lanitia verehrt *Piera* aufrichtig, insbesondere ihren einzigartigen Stil der *Gotego Lanitian*, dessen organische Formen und kühne Linien seinem eigenen Wesen entgegenkommen. Mit seinen Fähigkeiten formt *Piera* Gebäude, als folgten sie einem inneren Plan: Stein fügt sich zu Stein, als habe er sich selbst gesucht. Der Betrachter gewinnt unweigerlich den Eindruck, die Bauwerke seien aus eigenem Willen entstanden. Aus Vorsicht ist *Piera* lediglich einfaches Mitglied des Konvents und gibt sich dort als *Erdelementarbeschwörer* aus – eine Erklärung, die plausibel genug ist, um keine weiteren Fragen zu provozieren.

Sein Erscheinungsbild ist exzentrisch und unverkennbar: Haut von karneolrotem Schimmer, hart und glatt wie polierter Stein, Augen von kühlem Achatblau. Weite Gewänder, ein breitkrempiger Hut und ein sanftes, beinahe schläfriges Lächeln schützen ihn vor allzu neugierigen Blicken. Sein Wesen ist still und beherrscht, seine Stimme tief und klangvoll wie das Echo eines Berges. Im Rat der Baumeister und bei den Patriziern gilt *Piera* als unverzichtbar.

36. Maestro Verer - Li, (K), Grad 17, St+, Ge+, Wk+, VS=51/81 - *Maestro Verer* ist ein gefeierter Glaskünstler von außergewöhnlichem Ruf, dessen Werke eine Reinheit und Lebendigkeit ausstrahlen, wie sie in den Küstenstaaten ihresgleichen suchen. Er residiert und wirkt in seiner Werkstatt im Stadtneuntel Codon, wo Hitze, Licht und Magie zu einer einzigartigen Symbiose verschmelzen.

Berühmt wurde *Verer* durch die Erfindung des sogenannten *Reinen Glases* – eines Materials von nahezu vollkommener Klarheit und außergewöhnlicher Lichtbrechung. Es scheint das Licht nicht nur zu spiegeln, sondern es in sich aufzunehmen und in allen Farben wieder freizugeben, wie flüssiger Kristall. Werke aus Reinem Glas finden sich heute sowohl in den Palästen patrizischer Familien als auch in den Hallen des Konvents und in den Werkstätten der Spiegelmacher. Selbst Magier aus dem fernen *Parduna* und *Zapata* zeigen reges Interesse an diesem Material, da es sich in besonderer Weise für thaumaturgische und imagomantische Anwendungen eignet.

Doch Maestro Verer ist weit mehr als ein herausragender Handwerker – er gilt als Visionär, der es versteht, althergebrachte Techniken mit neuen Wegen der Magie zu verbinden. Gemeinsam mit seinem langjährigen Freund und Geschäftspartner *Staubflamme* (72) erforscht er die kontrollierte Einbindung elementarer Feuerwesen in den Schaffensprozess. Unter Staubflammes kundiger Anleitung gelang es, sogenannte Feuerfeen zu beschwören, zu binden und als geschickte Gehilfen einzusetzen. Mit ihrer Hilfe entstehen Glasarbeiten von unvergleichlicher Feinheit und filigraner Präzision, die selbst erfahrene Meister in Staunen versetzen.

Wo jedoch Neues geschaffen wird, erwacht Begehrlichkeit. Um Wissen, Ressourcen und Einfluss zu sichern, ist Verer Bündnisse eingegangen – namentlich mit *Ragnar Tausend-wunder* (27) und *Arbor* (44). In Zusammenarbeit mit *Tausendwunder* entwickelte er schließlich eine ebenso kühne wie umstrittene Idee: die Verschmelzung von Feuerelfen, elementarer Magie und Reinem Glas zu einer neuen Form des Seins. Das Ergebnis dieser Experimente sind die *Gamarlos* – lebendige Glaswesen von eigener Gestalt, Bewegung und individuellem Willen, deren Existenz bereits jetzt das Interesse des Konvents geweckt hat.

37. Usòla - Li, (Z), Grad 9, pA+, Zt+, VS=16/86 - Zwischen den Brücken und Gassen der Lagunenstadt, dort, wo sich die Häuser im Wasser spiegeln und die Armen unter den Bögen schlafen, sitzt manchmal eine kleine, grauhaarige Frau mit zerzaustem Haar und einem leisen Lächeln: *Usòla*, die Erzählerin. Kaum jemand ahnt, dass sie einst eine Patrizierin war – Mitglied der *Großen Kammer*, gebildet, geachtet, Teil der Macht. Ein einziger Fehltritt, ein unglücklich gespieltes Intrigenspiel, genügte, um sie alles verlieren zu lassen.

Seitdem lebt *Usòla* unter den Bettlern, die sie verehren wie eine Königin der Rastlosen. Sie teilen ihr Brot mit ihr, hören ihren Worten zu und schützen sie instinktiv, als wüssten sie, dass sie mehr ist als nur eine Geschichtenerzählerin. *Usòla* verdient ihr spärliches Auskommen als Vorleserin und Erzählerin, doch ihre wahre Gabe liegt tiefer.

Ohne es selbst zu begreifen, ist sie eine göttliche Manifestation *Culsus*, eine der stillen Wahrwerdungen (*Traumkörper)* der Göttin. Wenn *Usòla* liest, beginnen Worte Wirklichkeit anzunehmen: kleine Begebenheiten verschieben sich, Zufälle häufen sich, Schicksale nehmen sanfte, aber unumkehrbare Wendungen. Nicht laut, nicht gewaltsam – eher so, als flüstere sie der Welt neue Möglichkeiten zu.

Mit Bedacht und Vorsicht setzt *Usòla* diese Gabe ein. Sie weiß, dass die Obrigkeit jeder Macht misstraut, die sich nicht messen, registrieren oder kontrollieren lässt. Und über allem wacht *Culsu*

selbst und entscheidet, welche Geschichten Gestalt annehmen dürfen – und welche im Reich der Möglichkeit verhallen.

Der *Orden der Susperragas* (23*)* hat stets ein Auge auf den Traumkörper ihrer Göttin. Die Wege der Literatur führten *Usòla* schließlich mit *Ecàio „Panu" Bargàr* (26), dem trunkenen Poeten, zusammen. Er erkannte in ihr eine Muse von seltener Tiefe; sie wiederum fand in ihm den Schlüssel, ihre Gabe in Sprache zu fassen.

38. Don Zòaro - Li, (K), Grad 27, In++, pA++, Wk+, VS=26/81 - **Don Zòaro** weiß besser als fast jeder andere, wie man in Lanitia überlebt – und dabei reich wird. Der schlanke, geschmeidige Händler bewegt sich mit der Leichtigkeit eines Schauspielers durch die vielen Schichten der Stadt. Für jeden Anlass besitzt er ein anderes Gesicht, eine andere Stimme, eine andere Geschichte.

Zòaro stammt aus dem Neuntel Bati, und von dort arbeitete er sich mit List, Charme und unerschütterlichem Instinkt bis in die höchsten Kreise des Handels empor. Heute ist er überall dort zu finden, wo Gold fließt – und oft auch dort, wo es verschwindet.

Zòaro ist ein Händler der Geheimnisse. Anders als *Arbor* (44) oder der *Zogador* (64) handelt er nicht mit Kunst, Visionen oder großen Entwürfen, sondern mit den Geschäftsgeheimnissen der Kaufleute. Seine Spitzel sitzen in den *Fondaci*, den Handelskontoren ausländischer Händler, in Bordellen, Weinschänken und Lagerhäusern. Er sammelt Informationen und findet zahlende Kunden, die bereit sind, einen angemessenen Preis zu entrichten. Diskret. Gezielt. Gegen Provision.

Nach außen wirkt *Zòaro* schreckhaft, beinahe nervös. Doch hinter dieser Fassade verbirgt sich ein kühler, berechnender Geist. Er ist Schmuggler, Händler und Informant zugleich. Seine Hände sind in vielen Spielen: bei den Geschäften der Zwerge *Arbor* (44) und *Ragnar* (27), in den Intrigen *Valèros* (16), in den Unternehmungen *Kro'gans* (39) – und stets in der Nähe seiner Jugendfreundin und Geliebten *Irubel Tendrèr* (10), der tödlichen Assassine. Nur sie kennt seine vielen Geheimnisse. Und nur für sie empfindet er echte Zuneigung.

Zòaro besitzt zudem das seltene Talent, sein Äußeres in kürzester Zeit vollständig zu verändern. Mit Puder, Schminke, Haltung und Stimme wird er vom Patrizier zum Hafenarbeiter, vom Priester zum Bettler. Diese Kunst macht ihn zu einem Meister der Täuschung – und zu einem Gegner, den man nur bemerkt, wenn es bereits zu spät ist.

39. Don Capitano Kro´gan - Scha, (K), Grad 25, St++, Ge+, In+, pA+, VS=36/86 - *Kro'gan* ist ein weiterer Freibeuter, der dem Geschäftsmodell von *Olarrea* (53) und *Franas* (60) folgt – wenn auch mit anderem Klientel und deutlich brutalerer Ausrichtung. Seine zweite Heimat ist die Hafenstadt *Dandia* auf der Insel *Cydriz*, wo er aktiv am Menschenhandel beteiligt ist. Geschäftlich unterhält *Kro'gan* enge Verbindungen zur Familie *Cornar*, für die er als Makler ihrer Menschengeschäfte fungiert und erheblichen Gewinn erwirtschaftet.

Einst selbst ein Sklave aus Elhaddar, ist *Kro'gan* heute ein gerissener Kaufmann, Korsar, Freibeuter als gefürchtetes Mitglied der *Küstenbruderschaft*. Von den Kanälen Lanitias aus lenkt er sein wachsendes Handelsimperium, dessen wichtigste Ware Menschen sind. Die Sklavenmärkte des Meeres der Fünf Winde bilden sein Revier; seine Schiffe fahren unter wechselnden Flaggen, und seine Gewinne fließen durch ein Geflecht geheimer Kanäle. In *Pallega (*24) hat er einen diskreten Partner gefunden, der die *Ware* untersucht, vorbereitet – und bei Bedarf spurlos entsorgt.

Doch *Kro'gan* ist weit mehr als ein Händler. Er ist Anführer einer Schar von Freibeutern, die mit offiziellen Kaperbriefen Lanitias segeln, deren Loyalität jedoch allein ihm gilt. Diese Crew aus Verwegenen, Söldnern und Verstoßenen nennt ihn ehrfürchtig *den Schwarzen Korsar*. Gemeinsam stellen sie sich Rivalen im *Meer der Fünf Winde*, im *Golf der Blauen Wellen* und in der *Regenbogensee* entgegen. *Kro'gans* Ruf ist dabei so abschreckend, dass manche Kapitäne bereits kapitulieren, bevor seine Schiffe überhaupt anlegen.

Sein Einfluss reicht tief in die Unterwelt Lanitias. Gemeinsam mit *Valèro Àiza* (16) und *Zòaro* (38) bildet er ein kriminelles Dreigespann, das Handel, Spionage und Piraterie miteinander verwebt. Seine Verbindung zum *Bund des Schwertfisches* sichert ihm zusätzliche Macht und Rückzugsräume. Zugleich steht *Kro'gan* unter dem Schutz und der stillen Lenkung seines Mentors *Arbor* (44), der ihn wie ein nützliches, aber jederzeit entbehrliches Werkzeug behandelt. *Kro'gan* weiß um diese Rolle – und akzeptiert sie, solange der Profit stimmt. Doch wer ihn genauer beobachtet, erkennt einen Mann, der gelernt hat, Ketten nicht nur zu sprengen, sondern sie selbst zu schmieden.

40. El Vòlto - Li, (K), Grad 27, St+, Ge++, In+, Wk++, VS=21/91 - Tagsüber ist *El Vòlto,* der Namenlose, ein unauffälliger Lagunenfischer, der seine Netze auswirft und in den frühen Morgenstunden seinen Fang auf den Markt bringt. Nachts jedoch gehört er zu den gefährlichsten Männern von Lanitia: Assassine, Dieb, ruchloser Schatten.

Offiziell beliefert er nur einen einzigen Fischhändler im Stadtneuntel Gida. Doch wer mit den richtigen Worten bestellt, weiß, dass er keine Meeresware kauft, sondern Mord, Einbruch oder das lautlose Verschwinden von Beweisen. Händler und Mörder sind ein und dieselbe Person – und gerade diese Einfachheit macht das Geschäft perfekt.

El Vòlto, ein Mann in den mittleren Dreißigern, stammt aus dem *Bati-Viertel*. Dort erlernte er zunächst die Kunst des Überlebens und später jene des Tötens. Er besitzt den kühlen Verstand eines Planers und die Hände eines Künstlers. Seine Verbrechen sind sorgfältig komponierte Werke aus Präzision, Täuschung und perfektem Timing. Wer seine Dienste in Anspruch nimmt,

weiß: Das Opfer wird nicht schreien, nicht kämpfen und oft nicht einmal begreifen, dass es stirbt.

El Vòlto unterhält enge Beziehungen zu *Cìbo Gridin* (28), für den er regelmäßig diskrete und moralisch zweifelhafte Aufträge ausführt. Über seine einstige Schülerin *Irubel Tendrèr* (10) besitzt er zudem Zugang zu den oberen Schichten der Stadt, ohne selbst je sichtbar in Erscheinung zu treten. Er meidet Politik, Religion und große Ideologien und verkauft ausschließlich Können, nicht Loyalität. Dennoch weiß man in gewissen Kreisen, dass *El Vòlto* Aufträge ablehnt, die unnötiges Leid verursachen oder die Ordnung des Gleichgewichts gefährden. Manche behaupten sogar, er sei weniger Mörder als Korrektiv – ein Mann, der entfernt, was nicht mehr in die Stadt passt. Ob das Gewissen ist oder bloß Kalkül, weiß nur er selbst.

41. Manin - Li, (K), Grad 13, In++, pA+, VS=51/81 & **Tommaseo -** Li, (Z), Grad 15, St+, Ge+, In+, Au+, pA+, Zt+, VS= 26/76 & **Falier -** Li, (Z), Grad 14, Ge+, In+, Au+, pA+, VS=41/81 - In den Hafenanlagen von Lanitia herrscht weder Adel noch Dugan noch Kammer – dort regieren *Manin*, *Tommaseo* und *Falier*. Ohne ihren Willen ruht jedes Tau, schweigt jeder Hammer, versandet jedes Schiff. Sie teilen die Stadt wie ein Meer: *Manin* herrscht über das *Alte Arsenal*, *Tommaseo* über das große Hafenbecken von *Lareya*, *Falier* über das *Neue Arsenal*.

Gemeinsam bilden sie das verborgene Machtzentrum des Untergrundes, bekannt als *der Bund des Schwertfisches* (Pesse Spada). Ihre Rollen sind klar verteilt: *Manin* ist der Ankermeister, *Tommaseo* der Fischermeister, *Falier* der Wachtmeister. Zwischen ihnen besteht ein fragiles Gleichgewicht, das jederzeit zu zerbrechen droht. Sie misstrauen einander, sie brauchen einander, sie ergänzen sich – und sie teilen denselben Traum: die Wiederauferstehung der entrechteten Bürger, die vor einem Jahrhundert von der Patrizierklasse aus der Macht verdrängt wurden.

Jeder weiß, dass der Sturz eines der drei das Ende der Bundes bedeuten würde. Ebenso wissen sie, dass keiner von ihnen allein überleben könnte.

Im Goldenen Buch der Stadt wird *Manin* als *Don Noblo Unàio Pinòl* geführt, ein Sohn der *Bati*, jener Zwischenklasse zwischen Arm und Adel, die niemals ganz dazugehörte. Einst hätte er eine glänzende Laufbahn in der Verwaltung des Duganats einschlagen können, doch *Manin* wählte den gefährlicheren Weg und wurde Anwalt und Fürsprecher der Unterdrückten. In der *Großen Kammer* gilt er heute als einer der leidenschaftlichsten Redner der *Erneuerer*, gefeiert für seine schneidende Rhetorik und gefürchtet für seine Überzeugungskraft. Er spricht die Sprache der Mächtigen ebenso wie jene der Armen. Mit *Falier* verbindet ihn tiefe Freundschaft und gegenseitiger Respekt; gemeinsam entwerfen sie die Zukunft der Schwertfische. Nur *Tommaseo* traut er nicht – zu impulsiv, zu unberechenbar, zu gefährlich. Doch selbst diese Rivalität weiß *Manin* zu nutzen. Er ist der Kopf, die Stimme und die Seele des Triumvirats – der Anker, der es im Sturm hält.

Wenn Manin der Anker ist, dann ist *Tommaseo* der Wind, der an der Kette zerrt. Er ist ein Wanderpriester des Mysterienkultes. Tommaseo ist ein Mann voller Widersprüche: gesellig und zynisch, großzügig und grausam, rastlos und ehrgeizig. Sein Charme zieht Menschen an, seine Rachsucht zerstört sie. Seine Kontakte zu Wanderpriestern nutzt er, wenn es ihm dient – und schweigt, wenn die Götter ihm im Weg stehen.

Der dritte im Bund ist *Falier*, auch bekannt unter dem Namen *Koldo Sotan.* Er ist der Denker des Triumvirats: still, bedacht und gefährlich klug. Als zweiter Sohn des berühmten Künstlers *Maestro Sotan* (32) erbte er das Auge seines Vaters, nicht jedoch dessen Ruhm. Statt Farben und Pinsel wählte er Worte und Gedanken. Als Maler und Thaumaturg, entwickelte er die Theorie der *Comunanza* – einer klassenlosen Ordnung, in der Besitz und Macht allen gehören. Damit wurde er zum heimlichen Architekten der Bewegung. Falier ist der Wächter: Hüter der Idee, Theoretiker und Revolutionär im Verborgenen. Duàrda Lardizàbar (25) und Catria Alvù (18) zählen zu seinen Bewunderinnen und Gönnerinnen.

42. Amangua - U, (Z), Grad 40, Ge+, In+, Au++, pA++, Zt++, VS=61/91 - Lange bevor die Lagunenstadt Lanitia aus dem Wasser stieg, herrschte über diese Ufer das Reich der *Wasserfeys* von Lanitia. Über Nebel, Strömungen und die verborgenen Tiefen der Lagune wacht *Amangua*, die *Dunkle Fey*, Herrscherin dieses Reiches und Mutter des Feenfürsten *Jaretto* (43).

Sie ist eine Verkörperung der Lagune selbst, schön, verführerisch und grausam in gleichem Maße. Als die ersten Überlebenden *Thalassas* ihre Gewässer erreichten, versuchte *Amangua*, sie zu vertreiben – mit Sturm, Zauber und Wahn. Doch die Menschen blieben, errichteten Pfähle, Brücken und Mauern, und *Amangua* verlor ihr Reich an jene, die ohne Erlaubnis kamen und dennoch blieben. Seit jener Zeit trägt sie eine Bitterkeit in sich, so still wie das Wasser bei Windstille und so tödlich wie seine Tiefe.

In der Welt der Sterblichen erscheint sie als Frau von überirdischer Schönheit und macht sie zum Inbegriff verführerischer Reinheit, doch unter dieser makellosen Oberfläche ruht die Finsternis ihrer wahren Natur. *Amangua* hat sich nie aus Lanitia zurückgezogen und wirkt weiter aus dem Verborgenen – ihrer Domäne *Ilantia* heraus, Selbst in der Niederlassung des Konvents besitzt sie eine Vertreterin: *Donja Mireia* (30), die ihr als Spionin, Mittlerin und Werkzeug dient. Über sie und weiterer ihrer Schöpfungen, wie *Spielmann* (45), *Banditor* (46), *Seelenfänger* (48), *Schattenjungfer* (71) und *Astio* (74), greift *Amangua* aktiv und heimtückisch in die Geschicke Lanitias ein. Denn auch wenn Lanitia glaubt, *Amangua* vergessen zu haben, hat sie Lanitia *niemals* vergessen.

43. Jaretto - U, (Z), Grad 33, St+, Ge+, In+, Au++, pA++, Zt+, VS=21/76 - In der Lagunenstadt Lanitia ebenso wie in der Traumstadt *Aitinal* lebt – offen und verborgen zugleich – *Jaretto*, Sohn der Dunklen Fey *Amangua* (42). Er ist ein Feenfürst von jugendlicher Schönheit und überirdischer Anmut, doch unter dieser makellosen Erscheinung ruht eine tiefe Melancholie. Seine Mutter verstieß ihn einst, als er sich gegen ihren Hass auf die Menschen stellte. Statt Bitterkeit wählte *Jaretto* Neugier, statt Rache Mitgefühl – und schließlich Liebe. *Jarrettos* Herz schlägt für das Menschliche: für das Vergängliche, das Unvollkommene und das von Fehlern gezeichnete Leben.

Eine seiner Töchter, eine Nereide, vermählte sich mit *Riniero Zana* (4), dem Generalkapitän der Lagunenstadt, und gebar ihm zwölf Töchter. Nach dem Tod dieser Tochter suchte *Jaretto* Trost – und fand ihn in einer verbotenen, innerlich zerrissenen Nähe zu seiner Enkelin *Ciràna Zana* (5), die der Verstorbenen in Wesen und Erscheinung so sehr gleicht, dass *Jaretto* in ihr zugleich Erinnerung und Verlust erkennt. Für ihn ist diese Bindung kein Skandal im menschlichen Sinne, sondern Ausdruck eines unaufgelösten Abschieds, einer Weigerung, den endgültigen Verlust anzuerkennen. Er verwechselt Nähe mit Bewahrung und Trost mit Stillstand. In den Augen der Fey ist dies Schwäche, in den Augen der Menschen ein Tabu, und *Jaretto* steht zwischen beiden Urteilen. Er weiß um die Grenze, die er berührt, und doch fehlt ihm die Kraft, sich vollständig von ihr zu lösen.

Seitdem wandelt *Jaretto* rastlos zwischen Lanitia und *Aitinal*, unfähig, sich ganz einer Welt zugehörig zu fühlen. Manche Fey sehen in ihm einen Verräter, manche Menschen einen gefährlichen Gönner. Er selbst betrachtet sich lediglich als Zeugen eines Fehlers, den er nicht mehr ungeschehen machen kann.

44. Don Arbor - Al, (Z), Grad 24, Ge++, In+, pA++, VS=21/91 - *Don Arbor* ist ein Strippenzieher und erklärter Gegenspieler des *Zogador* (64). Seine Ware – und zugleich seine schärfste Waffe – sind Informationen. Ursprünglich stammt er aus Alba, einer Zwergenbinge des Nordens Vesternesses, doch hat er sich vor Jahren dauerhaft in Lanitia niedergelassen.

Früh erkannte er, dass die Lagunenstadt aufgrund ihrer Lage, ihrer Intrigen und ihrer Durchlässigkeit ein idealer Ort ist, um Wissen in Reichtum und Einfluss zu verwandeln. Klein an Gestalt, groß an Wirkung: *Arbor*, der einarmige Zwerghändler, ist einer jener Männer, über die niemand herrschen kann, weil sie das Spiel selbst verstanden – und weiterentwickelt – haben. Er ist Händler, Sammler, Diplomat und Strippenzieher zugleich, ein Spieler in einem Schachspiel aus Menschen, Magie und Macht, dessen Brett die Lagunenstadt selbst ist.

Arbor tritt selten offen auf und vermeidet jede feste Position, die ihn angreifbar machen würde. Stattdessen wirkt er aus dem Hintergrund, ruhig, geduldig und mit der Gewissheit, stets einen Zug mehr zu kennen als sein Gegenüber. Seine Beziehungen reichen tief und weit: von den Zwergen *Ragnar Tausendwunder* (28) und *Maestro Verer* (36) bis hin zu *Amangua* (42), *Valèro Àiza* (16), *Zòaro* (38) und *Kro'gan* (39), ebenso zu den Künstlern *Maestro Sotan* (32) und *Inan Karnol* (35) wie zu den Patriziern *Luàra* (3) und *Omangil Cornar* (11). Jeder dieser Kontakte ist eine Karte in *Arbors* unsichtbarer Hand – und er weiß genau, wann und wie er sie ausspielen muss. Manche dieser Verbindungen beruhen auf gegenseitigem Nutzen, andere auf Schuld, wieder andere auf Dingen, über die nicht gesprochen wird.

Arbor gilt als Mäzen der Künste und Förderer der Wissenschaft, doch hinter dieser Fassade verbirgt sich der gefährlichste Unterhändler Lanitias. Er verteilt Visitenkarten aus feinem Seidenpapier, von denen man sagt, sie stellten eine unmittelbare Verbindung zu ihm her.

45. Der Spielmann - U, (Z), Grad 20, Ge+, In+, Au+, pA+, VS=41/81 - Der scheinbare *Abbanzzi* tritt nur sporadisch in Erscheinung. *Der Spielmann* (El Mariachi) ist eine Legende des Volkes, geliebt von vielen, gefürchtet von wenigen – und verstanden von niemandem. Er spielt nicht für Münzen, sondern für die Stimmung der Seele. Wo er auftritt, erblüht die Freude: Die Menschen tanzen, singen und vergessen sich selbst. Doch wie jede Ekstase in Lanitia birgt auch diese ihren Preis. In den Klängen seines Spiels liegt Magie – eine zarte, verführerische Macht, die das Dunkle in den Herzen weckt: ungestillte Sehnsüchte, verdrängte Begierden, unterdrückten Zorn.

Der Spielmann versteht es meisterlich, diese Regungen zu entfachen und den Menschen zu erlauben, für einen flüchtigen Augenblick ganz sie selbst zu sein – oder ganz das, was sie zu sein fürchten. Lachen wird lauter, Blicke länger, Hemmungen lösen sich wie Rauch im Wind. Nur wenige wissen, was der gemeine Bürger nicht ahnt: *Der Spielmann* ist ein Naturgeist, ein Diener der *Dunklen Fey*. Seine Aufgabe ist es, die dunklen Gedanken der Menschen zu lesen und sie – unauffällig, doch präzise – Wirklichkeit werden zu lassen.

Wenn er spielt, erfüllt sich nicht der ausgesprochene Wunsch, sondern jener, den man tief im Herzen verbirgt. Manchmal geschieht dies harmlos, manchmal in Gestalt eines Fehltritts, eines Streits oder einer Tat, die nicht mehr rückgängig zu machen ist. *Der Spielmann* selbst greift niemals ein; er lenkt nicht, er zwingt nicht. Er öffnet lediglich eine Tür und überlässt es dem Hörer, hindurchzugehen. Wer ihm zu lange lauscht, tanzt vielleicht ein letztes Mal – nicht zwingend, weil er stirbt, sondern weil er danach nicht mehr derselbe ist.

46. Banditor - U, (Z), Grad 23, St++, Ge+, In+, pA+, VS=41/81 - Er ist das donnernde Lachen Amanguas, der Verkünder ihres Willens und der Hüter jener Schwelle, an der Traum in Albtraum übergeht. *Banditor*, der *Herold der Dunklen Fey*, ist ein Naturgeist von furchterregender Erscheinung, der meist die Gestalt eines azurblauen Satyrs annimmt. Seine Hörner schimmern wie polierter Stein, sein Lächeln ist zu weit, seine Augen spiegeln zugleich Spott und uralte Aufmerksam-

keit. Wo er erscheint, verliert die Wirklichkeit an Festigkeit, als lausche sie selbst dem Beginn eines Spiels.

Banditor liebt Spiele – vor allem jene, in denen Verstand, Stolz und Schmerz auf die Probe gestellt werden. Er wählt seine Gegner mit Bedacht: Menschen, Magier, Geister oder andere Grenzwesen, die glauben, ihre Grenzen zu kennen. Seine Prüfungen sind sadistisch, doch niemals sinnlos; sie nehmen die Form von Rätseln, Versuchungen oder Trugbildern an und zwingen die Teilnehmer, sich selbst zu erkennen.

Wer *Banditors* Spiele besteht, erhält bisweilen Wissen, Einsicht oder eine Form von Macht. Wer scheitert, verliert weit mehr als nur sein Leben. In seinem Zynismus liegt echte Neugier, in seiner Grausamkeit eine seltsame, feyhafte Art von Fairness. Er kennt die Regeln seines Spiels genau – und hält sie ein, solange auch seine Gegner es tun. Wenn er den Kopf neigt und sein Lächeln schmal wird, bedeutet das stets dasselbe: Das Spiel ist beendet, und das Urteil gefällt. Manche berichten, dass *Banditor* in diesen Momenten fast bedauert, was folgen muss. Andere schwören, sein Lachen hallte noch lange nach, selbst wenn er längst verschwunden war.

47. Kupferglanz - U, (K), Grad 18, St++, Ge+, VS=11/91 - *Kupferglanz* ist eines der vielen thaumaturgischen Meisterwerke des Erzmagiers *Ragnar Tausendwunder* (27), geschaffen im Verborgenen und niemals für fremde Augen bestimmt. Es handelt sich um einen lebensgroßen, flugfähigen *Gargyle-Automaten*, erfüllt von der arkanen Energie der sogenannten *Lanitianischen Handreichung* und ausgestattet mit mehreren magischen Speicherplatten. Diese Platten erlauben es, unterschiedliche Zauberwirkungen zu aktivieren und klar definierte Aufträge oder Missionen auszuführen, ganz im Sinne des Willens seines Schöpfers.

Kupferglanz ist kein lebendes Wesen, sondern ein künstlicher Gargyle – ein begrenzt denkfähiger, hochkomplexer Automat, dessen Flugfähigkeit und Wahrnehmung ihn zu einem Wächter, Boten oder Vollstrecker machen. Das Gegenstück zu ihm ist der Automatenwichtel *Messingfinger* (29), ebenfalls eine Schöpfung *Ragnars*. Zwischen *Kupferglanz*, *Messingfinger* und ihrem Schöpfer besteht eine permanente magische Verbindung, die zur Befehlsübermittlung, zur Überwachung oder – im äußersten Fall – zur Selbstdeaktivierung genutzt werden kann.

48. Der Seelenfänger - U, (Z), Grad 23, In++, pA+, VS=21/71 - Der *Seelenfänger* ist ein Naturgeist vom Typ *Viljia*, erschaffen von der *Dunklen Fey*, um den Menschen zu zeigen, wie trügerisch Gnade sein kann. Er erscheint niemals in derselben Gestalt: einmal als gütige Dame mit Augen wie Mitternachtswein, dann als gutgekleideter Spieler mit gewinnendem Lächeln, ein anderes Mal als verständnisvoller Zuhörer in einer einsamen Schenke.

Sein wahres Wesen ist geschlechtslos, sein Gesicht nichts weiter als eine Maske, die sich nach den Wünschen und Sehnsüchten seines Gegenübers formt. Doch in allen Gestalten schimmert etwas Unwirkliches – zu glatt, zu schön, zu vollkommen, um wahr zu sein.

Der *Seelenfänger* kennt die Orte, an denen Verzweiflung wohnt: Tavernen, Bordelle, Spielhäuser – Plätze, an denen gebrochene Träume sich betäuben. Dort tritt er auf den Plan, freundlich, aufmerksam und von entwaffnender Höflichkeit. Er schenkt Beachtung, wo andere spotten, spendet Trost, wo nur Hohn herrscht, und zieht seine Opfer behutsam in ein Spiel. Zunächst ist es ein einfaches Glücksspiel, ein scheinbar harmloses Vergnügen, bei dem das Glück dem Verzweifelten überraschend wohlgesonnen ist. Runde um Runde wächst der Einsatz – und mit ihm Hoffnung, Gier und Abhängigkeit. Schließlich kommt der unvermeidliche Verlust. Doch der *Seelenfänger* zeigt sich großzügig: ein Kredit, ein letzter Versuch, eine Chance, alles zurückzugewinnen. Sein Opfer willigt ein – und verliert erneut. Erst dann folgt der wahre Handel: ein Auftrag, scheinbar unmöglich, widersinnig oder gefährlich, doch niemals gänzlich abwegig. Der Verzweifelte klammert sich an diesen letzten Strohhalm – und scheitert.

So beginnt der eigentliche Vertrag: sieben Jahre Knechtschaft von Leib und Seele, besiegelt mit dem Blut des Verlierers. Dem Verfluchten wird jedoch eine Möglichkeit zur Erlösung gewährt: drei Rätsel, innerhalb einer Mondphase zu lösen, allein oder mit Hilfe eines Nahestehenden. Scheitert er, wird der Pakt erneuert – weitere sieben Jahre, beliebig oft verlängerbar. Nur wenige überleben eine zweite Frist, und noch weniger bleiben dabei bei Verstand. Einer der wenigen bekannten Überlebenden ist *Sandrìlo Mulàro* (15), ein verzweifelter Seemann und rechte Hand des Generalkapitäns.

49. Dai Lai Zhè - Ka, (Z), Grad 30, St+, Ge+, In+, Zt+, VS=21/81 - Im Stadtneuntel Dolo, wo die Kanäle eng und die Straßen still sind, liegt ein kleiner, duftender Laden. Es ist ein Ort der Ruhe, an dem Tee dampft, Kräuter von den Balken hängen und die Zeit sich zu dehnen scheint. Dort lebt *Dai Lai Zhè*, liebevoll auch die *Kräuterfrau von Dolo* oder *Nòna Dai* genannt. Wer jedoch länger verweilt und ihrem Blick standhält, spürt, dass hinter ihrer sanften Freundlichkeit etwas Tieferes ruht – eine Kraft, die älter ist als Worte.

Denn *Dai Lai Zhè* ist keine Frau im eigentlichen Sinne, sondern ein in Menschenform lebender Flussdrache (**Long**, vgl. *Unter dem Schirm des Jadekaisers*, S.223 ff). Aus ihrer ursprünglichen Heimat verbannt, fand sie ihren Weg nach Lanitia und schließlich diesen unscheinbaren Laden, der ihr Zuflucht und Tarnung zugleich bietet. Hier lebt sie nun verborgen, bescheiden und ruhig, geschützt durch duftenden Rauch, lächelnde Höflichkeit und die Gewohnheit der Menschen, nicht zu genau hinzusehen. *Dai Lai Zhè* spricht alle Sprachen, kennt jedes Kraut und jedes Leiden. Ihre Stimme beruhigt selbst aufgewühlte Seelen, und ihr Tee schmeckt wie die Erinnerung an

einen Traum, den man nie ganz vergessen kann. Doch sie meidet bewusst die Nähe zu Zauberkundigen und Gelehrten, denn zu viele Fragen könnten enthüllen, was sie wirklich ist. Nur zwei Menschen kennen ihr Geheimnis: ihr alter Freund *Jaretto* (43), der sie im Verborgenen beschützt, und ihr Nachbar *Atiber* (50), der Nachtkoch, den sie liebt und dessen Fluch sie schweigend mitträgt.

50. Atiber - Li, (K), Grad 11, Ge++, pA+, VS=26/76 - Wenn in Lanitia die Nacht anbricht und sich die Laternenlichter im dunklen Wasser spiegeln, öffnet sich die Tür des kleinen Bacaro-Weinlokals *Zum Nachtwächter* (Do9). Es liegt gegenüber von *Nòna Dais* Teestube (Do10) und wird von *Atiber* geführt, einem Mann mit müden Augen, warmem Lächeln und dem wohl feinsten Gaumen der gesamten Lagunenstadt. Seine Küche ist berühmt: einfache Speisen, zubereitet mit der Präzision und Intuition eines wahren Genies. *Atiber* kocht schnell und sicher, als wüsste er, was seine Gäste wünschen, noch bevor sie selbst den Gedanken fassen.

Zu seinen Stammgästen zählen *El Vòlto* (40), *Falier* (41)und *El Tipo* (21) – Männer, die sonst jede Gesellschaft meiden, hier jedoch verweilen, essen und schweigen. Der *Nachtwächter* ist kein Ort lauter Gespräche, sondern einer des Zuhörens, des Abwartens und der leisen Beobachtung.

Doch *Atiber* ist kein gewöhnlicher Mensch. Vor vielen Jahren stieß er auf eine *Dunkle Fey* und wurde von ihr verflucht, fortan als *Gestaltwandler* in der Form einer Ratte zu leben. Seitdem verbringt er die Tage verborgen in *Nòna Dais* Teestube, wo sie für ihn Besorgungen erledigt, über ihn wacht und sein Geheimnis bewahrt. Erst mit dem Untergang der Sonne kehrt *Atiber* in seine menschliche Gestalt zurück: ein kräftiger, sensibler Mann mit dunklem Haar, Dreitagebart und sanften, dunklen Augen. Was für andere ein grausamer Fluch wäre, wurde für *Atiber* zu einer eigenartigen Gabe. Seine geschärften Sinne, sein feines Gehör und sein nahezu unfehlbarer Geschmack machten ihn zu dem Koch, der er heute ist. Gerüche, die anderen entgehen, sind für ihn deutliche Stimmen, und selbst kleinste Nuancen im Wein oder in der Sauce entziehen sich seinem Urteil nicht.

51. Maestro Marangon - Li, (K), Grad 13, In+, pA+, Wk+, VS=11/91 - Im verschlungenen Herzen des Stadtneuntels Dolo liegt eine kleine Werkstatt, aus der es stets nach Harz, Sägemehl und warmem Öl duftet. Dort arbeitet *Marangon*, Schreinermeister und einer jener stillen Männer, die Lanitia zusammenhalten, ohne dass es jemand bemerkt. Seine Werkstatt ist klein, doch erfüllt von Ordnung und Musik: dem rhythmischen Klopfen des Hobels, dem leisen Knarren des Holzes und dem kaum wahrnehmbaren Wispern kleiner Stimmen.

Denn *Marangon* arbeitet nicht allein. Seit vielen Jahren teilt er Haus und Werkstatt mit einer zehnköpfigen *Wichtelfamilie*, die sich dort häuslich eingerichtet hat – unsichtbare Mitbewohner, flink, launisch und unermüdlich. Die Wichtel übernehmen den Feinschliff seiner Arbeiten, ölen Werkzeuge, bewachen Vorräte und sorgen mit listiger Umsicht dafür, dass es in der Stadt niemals an Aufträgen für ihren menschlichen Hausherrn mangelt. Doch die Wichtel sind nicht nur geschickte Handwerker, sondern auch begabte *Späher* und *Diebe*, ausgestattet mit magischem Geschick und kindlichem Eifer. Auf diskrete Anfrage stehlen sie kleine Gegenstände, spähen Häuser aus oder tragen Nachrichten durch Gassen und über Dächer.

Marangon achtet jedoch streng darauf, keine Aufträge anzunehmen, die offen Unschuldige schädigen oder die Aufmerksamkeit der Obrigkeit wecken würden. Nach getaner Arbeit zieht es *Marangon* regelmäßig in seine Stammgaststätte, das Bacaro *Zum Nachtwächter*, wo er mit dem Koch *Atiber* (50) bei Wein und Pastete den Tag ausklingen lässt.

52. Don Mago Ispilu - Li, (Z), Grad 20, In+, Wk+, Zt+, VS=31/76 & **Don Mago Enolio -** Li, (Z), Grad 18, In+, pA+, Wk+, VS=36/81 - Die Magister *Ispilu* und *Enolio* gelten als unangefochtene Koryphäen des magischen Kartenspiels *Faramauca*. Ihr Wirken – ja ihre gesamte Existenz – haben sie diesem Spiel verschrieben, und sie betreiben einen lukrativen Handel mit seltenen, mächtigen und begehrten Spielkarten. Darüber hinaus organisieren sie Duelle, Tauschbörsen und Turniere und treten regelmäßig als Schiedsrichter bei strittigen Partien auf. In dieser Funktion stehen sie in engem fachlichen und geschäftlichen Austausch mit *Crana* (54) und *Giacomo* (56).

Während *Ispilu* das *Faramauca* als lebendiges, aber kontrollierbares Spiel begreift, hat *Enolio* begonnen, sich immer tiefer mit dessen Geschichte und verborgenen Ursprüngen zu befassen. Dabei stieß er auf die lange verschollen geglaubte Kunst der *Pageoturgie* sowie auf geheime Schriften, die beschreiben, wie diese Technik anzuwenden und neue, wirkmächtige Karten gezielt zu erschaffen seien.

Die *Pageoturgie* verspricht nicht nur außergewöhnliche Effekte, sondern greift tief in die Ordnung von Spiel, Schicksal und Wirklichkeit ein. *Enolio* ist seither innerlich zerrissen, ob diese alte Kunst wiederbelebt werden darf oder besser vergessen bleiben sollte. Gerade dieser Zweifel hat zu einem offenen Zerwürfnis mit *Ispilu* geführt, der die *Pageoturgie* als gefährlich, unberechenbar und potenziell ruinös für das *Faramauca* ansieht. Trotz aller Warnungen erwägt *Enolio* jedoch, die Kunst zumindest im Verborgenen zu praktizieren, getrieben von Neugier, Ehrgeiz und der Angst, ein unwiederbringliches Wissen erneut verloren gehen zu lassen. Sollte er diesen Schritt gehen, könnte dies nicht nur ihre Partnerschaft endgültig zerstören, sondern auch das *Faramauca* selbst in eine neue, unkontrollierbare Phase führen.

53. Don Capitano Olarrea - Va, (K), Grad 24, St+, Ge+, In+, pA++, Wk+, VS=41/81 – *Don Olarrea* ist ein junger, aufstrebender und skrupelloser Kapitän aus dem *Pfortenarchipel*. Mit List, Glück und Tücke hat er sich zu einem erfolgreichen Freibeuter und Verantwortlichen innerhalb der *Küstenbruder-*

schaft emporgearbeitet. Dabei kommt es ihm sehr gelegen, dass das Duganat von Lanitia nicht nur großzügig Kaperbriefe vergibt, sondern zugleich eine ideale Bühne für die demonstrative Zurschaustellung von Reichtum, Ruhm und Person bietet.

Olarrea ist ein Überlebenskünstler und ein geborener Schauspieler, ein Jongleur mit Worten, Gesten und Versprechen. Seine Zunge ist schärfer als jedes Entermesser, sein Witz so flink, dass er ihm oft selbst kaum zu folgen vermag. Charme, Tollkühnheit, Dreistigkeit und eine Prise Wahnsinn sind seine wahren Waffen – und wenn alles schiefgeht, bleibt ihm immer noch sein Lächeln. Denn irgendwie, irgendwie findet er stets einen Ausweg.

So groß sein Ruhm ist, so zahlreich sind seine Neider und Feinde – Kro´gan (39) ist einer von ihnen. Dennoch verfügt *Olarrea* über ein Netz aus Verbündeten, das ihm bislang den Rücken freihält. Zu ihnen zählen *Catria Alvù* (18), *Valèro Àiza* (16) sowie *Arbor* (44), dessen Einfluss *Olarrea* geschickt für seine eigenen Zwecke zu nutzen weiß.

54. Maestro Crana - Li, (K), Grad 14, Ge++, In+, VS=51/81 - *Crana* gilt als einer der besten Buchmaler und Illuminatoren der Stadt. Kaum ein anderer versteht es, Gold, Tinte und Farbe zu einem derart kunstvollen Spiel aus Glanz und Schatten zu verweben. In seiner Werkstatt (Do6) im Stadtviertel Dolo, unweit von *Enolios* (53) Schreibstube und *Marangons* (51) Schreinerei, entstehen seine leuchtenden Miniaturen: filigrane Welten aus Gold und Pigment, so fein ausgeführt, dass sie im flackernden Kerzenschein zu atmen scheinen. Ob es sich dabei um Magie, Wahnsinn oder geschickte Täuschung handelt, vermag niemand mit Gewissheit zu sagen.

Crana zählt Auftraggeber und Gönner aus den höchsten Kreisen Lanitias. Zu ihnen gehören *Luàra Cornar* (3), *Cìbo Gridin* (28) und *Arbor* (44), der ein besonders ausgeprägtes Interesse an *Cranas* Fähigkeit zeigt, Kunst und Magie miteinander zu verweben.

Seine wahre Leidenschaft jedoch gilt dem Bemalen der Karten des magischen Kartenspiels *Faramauca*. Um schneller und in größerer Zahl Karten herstellen zu können, entwickelte *Crana* die Idee, Motive zunächst in Kupferplatten stechen zu lassen und daraus Drucke zu fertigen. Diese werden anschließend von ihm mit eigens entwickelten magischen Farben veredelt und durch feine Verzauberungen für den Einsatz im Faramauca vorbereitet. All dies geschieht in enger Absprache mit den Magistern *Ispilu* (52) und *Enolio* (52), mit denen *Crana* in einem festen geschäftlichen und fachlichen Austausch steht.

55. Don Nicàdo Parùta - Li, (K), Grad 17, In+, pA+, Wk+, VS=31/76 - *Don Nicàdo Parùta* ist ein hoher Beamter der *Senhoria* und als *Conseljo di flota* verantwortlich für die Flotten- und Handelsaufsicht des Duganats von Lanitia. Er kennt jeden Schleichweg der Macht und jedes ungeschriebene Gesetz der Verwaltung. Aus einfachen Verhältnissen stammend, hat er sich Stufe um Stufe nach oben gearbeitet – nicht durch Protektion, sondern durch Präzision, Verstand und unermüdlichen Ehrgeiz. Doch so diszipliniert sein Geist ist, so unruhig ist sein Herz. *Parùta* liebt das Leben mit all seinen Ausschweifungen und Eitelkeiten und pflegt deshalb enge Kontakte zu illustren Persönlichkeiten der Stadt, darunter *Olarrea* (53), *Finispe* (34) und sogar *Duàrda* (25). Diese Nähe zur feinen Gesellschaft verschafft ihm Einfluss, kostet jedoch Geld – mehr, als selbst ein gut dotierter Beamter offen aufbringen könnte. Zwar verdient *Nicàdo* nicht schlecht und ergänzt seine Einkünfte gelegentlich durch Bestechungen, doch auch das reicht auf Dauer nicht aus.

So hat er begonnen, diskret Verbindungen zu Kanzleien und Machtzirkeln der Herzogtümer *Serenea* und *Tevarra* sowie zum Duganat von *Diatrava* aufzubauen und zu pflegen. Für verlässliche Informationen zahlen diese Kreise gut, doch Nicàdo muss wie ein geübter Akrobat die Bälle widerstreitender Interessen in der Luft halten. Fällt auch nur einer, stürzt nicht nur sein Amt – sondern auch die Person *Nicàdo Parùta* selbst.

56. Don Mago Giacomo Incanto - Li, (Z), Grad 25, In+, pA++, Wk+, Zt+, VS=21/91 - *Magister Don Giacomo Incanto,* genannt *der Lächelnde*, sieht seine wahre Berufung im magischen Kartenspiel *Faramauca*. Legendär sind sein Spiel, seine eigens gestalteten Karten und sein Talent, selbst in aussichtslosen Situationen die Initiative zurückzugewinnen und eine scheinbare Niederlage in einen Sieg zu verwandeln. Seine Bühne sind die Spielcasinos der Lagunenstadt, allen voran *Die Blumenblüte*, wo sein Name gleichermaßen Bewunderung wie Misstrauen hervorruft.

Neben seinem Ruf als Spieler ist *Giacomo* ein gefragter Schlichter und Organisator von Faramauca-Turnieren. In dieser Funktion steht er in stetigem Austausch mit erfahrenen Spielmeistern wie *Ispilu* und *Enolio* (52).

Doch *Giacomo* ist mehr, als er auf den ersten Blick scheint. Er ist ein Verführer im doppelten Sinne: Seine Aufmerksamkeit gilt als begehrt, und wer sie gewinnt, merkt oft zu spät, dass *Giacomo* weniger Liebhaber als Fischer ist, der die Sehnsüchte seines Gegenübers erkennt, einfängt und zu seinem eigenen Vorteil nutzt. Insgeheim jedoch nutzt er seine weitreichenden Kontakte, seine Beobachtungsgabe und sein Gespür für menschliche Schwächen als Informant und Agent für einflussreiche Kreise der *Kanzlei von Leonessa*. Diese verdeckte Tätigkeit sichert ihm finanzielle Unabhängigkeit und gewährt ihm Zugang zu Ressourcen und Informationen, die weit über das hinausgehen, was einem einfachen Spieler zustehen würde.

57. Don Noblo Federin Morsìn - Li, (K), Grad 19, In+, VI=8/16 - *Don Federin Morsìn*, ein adeliger Schwerenöter, ist derzeit der gefragteste Poet der Lagunenstadt. Er ist kein Gelehrter kühler Vernunft und kein Dichter, der Schönheit lediglich besingt; er ist ein Rufer, ein Fragender, ein Mann, der das Schöne sucht, während ihn Krankheit und Zweifel langsam verzehren. Als zweites Kind der angesehenen Patrizierfamilie *Morsìn* geboren, rebellierte *Federin* bereits in jungen Jahren gegen die gesellschaftlichen Konventionen seines

Standes. Er ging bewusst seinen eigenen Weg, ohne jedoch je offiziell von seiner Familie verstoßen zu werden. Mehr schlecht als recht lebt er von seiner dichterischen Kunst, und wären nicht seine Förderinnen *Felina* (60), die diskrete Unterstützung *Enzòros* (58) und *Giacomos* (56), wäre sein finanzieller Ruin längst vollkommen.

58. Don Enzòro - Li, (Z), Grad 26, In+, Au-, pA++, VS=51/61 - *Don Enzòro,* genannt das *Phantom des Phönixtheaters*, ist mehr Legende als Mensch, mehr Klang als Körper. Er lebt und wirkt musikalisch verborgen im Phönixtheater. *Duàrda Lardizàbar* (25), die Muse und gefeierte Sängerin der Stadt, verdankt ihm mehr, als sie je offen eingestehen würde. Sie war es, die Enzòros erste Partituren entdeckte, vergessen in einem staubigen Archiv. Ihre Stimme, hell und zutiefst menschlich, ist für *Enzòro* zugleich Anziehung und Qual: das Licht, das er verehrt und zugleich fürchtet. In ihr sieht er die Verkörperung dessen, was ihm verwehrt bleibt – Schönheit ohne Schmerz, Reinheit ohne Maske. Auch *Felina* (60) und *Federin* (57) stehen unter *Enzòros* Patronage und werden von ihm nach Kräften gefördert.

Sein entstelltes Gesicht verbirgt *Enzòro* hinter einer weißen Maske aus Glas, einst gefertigt von *Maestro Verer* (36). Sie ist Symbol und Schicksal zugleich, Ausdruck dessen, was die Welt von ihm verlangt: Schweigen, Abstand, Form. Tartax gehörte zu den wenigen, die *Enzòro* je ohne Maske sahen, wie er wirklich ist, und ihm halfen, jene Fassade zu errichten, hinter der er bis heute existieren kann.

59. Donja Nobla Jària Zorzàru - Li, (K), Grad 19, Ge+, In+, Au+, pA+, VS=31/81 - *Donja Jària Zorzàru,* eine junge Witwe und Mitglied eines der Großen Häuser der Stadt, ist als Abenteurerin und Initiatorin waghalsiger Expeditionen gleichermaßen bekannt wie berüchtigt. Entgegen den gesellschaftlichen Erwartungen, die ihre Herkunft und Stellung an sie stellen, verweigert sie sich den üblichen Pflichten und nutzt die ihr zur Verfügung stehenden Mittel, um ein freies und unabhängiges Leben zu führen.

Ermöglicht wird ihr diese Unabhängigkeit dadurch, dass sie ihre politische Stimme auf Lebenszeit zu einem hohen Preis an den Dugan veräußert hat. *Jària* ist Gelehrte und Abenteurerin zugleich. Die Konventionen ihres Standes verachtend, folgt sie der Überzeugung, dass wahres Wissen nicht in Bibliotheken ruht, sondern unter den Trümmern der Welt verborgen liegt – dort, wo sich Glaube, Geschichte und Vergessen überlagern. Mit unermüdlicher Neugier geht sie den Dingen auf den Grund, seien es versunkene Bauwerke, verbotene Kulte oder widersprüchliche Überlieferungen.

Zu ihren Markenzeichen zählen neben ihrem bewusst männlichen Auftreten vor allem eine von *Ragnar Tausendwunder* (27) gefertigte magische Peitsche, die ebenso Werkzeug wie Waffe ist. Unterstützt wird sie bei ihren Unternehmungen von *Arbor* (44) und *Cìbo Gridin* (28). Während *Arbor* ein Vertrauter, Förderer und lang-jähriger Freund ist, fühlt sie sich *Cibo* hingezogen.

60. Don Franas Draga - Li, (K), Grad 25, St+, Ge+, In+, pA++, VS=41/81 - *Don Franas Draga* diente einst dem Generalkapitän *Riniero Zana* (4) mit unerschütterlicher Loyalität. Als Kapitän der Karavelle *Eid des Windes* führte er sein Schiff durch unzählige Gefechte. Unter seinem Kommando war Disziplin eine Kunstform, Mut eine Selbstverständlichkeit – bis *Franas* begann, Fragen zu stellen. Die Flottenführung des Duganats, die Gehorsam belohnt und Zweifel fürchtet, duldete keine Unruhe unter ihren Helden. So nahm *Franas* seinen Abschied: offiziell geehrt, inoffiziell verstoßen.

Seitdem segelt er unter eigener Flagge – als Freibeuter und Korsar. *Franas* versteht, dass Erfolg und Ansehen untrennbar miteinander verbunden sind. Er nutzt die Lagunenstadt als Bühne, auf der er sich selbst inszeniert, und weiß, dass Ruf ein Kapital ist, das gepflegt werden will. Für Männer wie *Olarrea* (59) und *Kro'gan* (39) gilt er als Vorbild: ein Beweis dafür, dass man auch außerhalb der offiziellen Strukturen Macht und Einfluss gewinnen kann.

Heute tritt Franas kaum noch als Seemann in Erscheinung, sondern als Mäzen der Kunst und der Schönheit. *Franas* arbeitet beständig an seinem Bild, an seinem Platz in der Stadt.

61. Sabetha Marris - Li, (K), Grad 20, Ge+, In++, pA+, VS=31/76 - Die mysteriöse *Sabetha Marris*, in den Schatten Lanitias die *Rote Lüge* genannt, ist eine Frau, die man nicht besitzen, nur verlieren kann. Geboren als Tochter eines Nothunpriesters und einer Kurtisane (*Cortigiane)*, lernte *Sabetha* früh, dass Leben und Bühne dasselbe sind – und dass Wahrheit nur dort existiert, wo niemand hinsieht.

Heute führt sie die Roten Masken – eine geheime Bruderschaft aus Trickbetrügern, Schauspielern, Stimmenfälschern und Alchemisten. In Lanitia ist *Sabetha* allgegenwärtig und unsichtbar zugleich. Sie verkauft Informationen, die sich im Augenblick der Übergabe bereits verändert haben. Ihre Spuren führen in Salons, in Bordelle, in die Logen der Mächtigen und Reichen. *Zòaro* (38) ist ihr engster Partner und gefährlichster Gegenspieler zugleich. Beide handeln mit Geheimnissen, beide lügen aus Berufung. Mit *Duàrda Lardizàbar* (25) verbindet sie eine Rivalität, die in den Salons Lanitias berüchtigt ist. *Duàrda* hasst sie für ihre Unaufrichtigkeit, bewundert sie für ihre Freiheit. Auch *Arbor* (44) kreuzte ihren Weg und wurde um ein Vermögen erleichtert.

62. Don Amadeus Così - Ch, (Z), Grad 14, Ge+, In++, pA+, VS=41/81 - Der Halbling *Amadeus Cosi*, einst unter dem Namen *Rufus Glockenspiel* bekannt, gilt als das musikalische Wunder Lanitias. Er wuchs in einer Halblingsfamilie aus Chryseia auf, die sich einer fahrenden *Abanzzi-Großsippe* angeschlossen hatte. Inmitten dieses wandernden Lebens nahm

Rufus die musikalische Vielfalt seiner Umgebung in sich auf und entwickelte früh ein feines Gespür für Töne – und für ihre Wirkung auf Menschen und Orte.

So entdeckte er seine Begabung als Trobador: Er verwandelte Eindrücke in Musik, Erlebtes in Melodie. Als seine Abanzzi-Gastfamilie schließlich nach Lanitia zog, ins Neuntel *Regonjo,* blieb Rufus' Talent nicht lange unbemerkt. *Donja Felina* (63) wurde auf ihn aufmerksam, erkannte seine außergewöhnliche Begabung und öffnete ihm die Türen zur musikalischen Welt der Stadt.

Unter ihrer Förderung wurde aus Rufus Glockenspiel ein Name, der auf den Bühnen Lanitias Bestand haben konnte: *Amadeus Cosi.* Heute ist *Amadeus* ein strahlender Stern der lanitianischen Musikszene, ein Künstler, der seinen Platz gefunden hat. An melancholischen Tagen holt ihn seine Herkunft ein. Dann zieht es ihn in die schäbigen Gassen von Senal, fern von Glanz und Applaus. Dort kennt man ihn nicht als gefeierten Musiker, sondern als Freund der *Windreicher.*

63. Donja Felina - Va, (Z), Grad 17, In++, Au+, pA++, VS=21/81 - *Donja Felina* ist Dichterin, Schaustellerin und Verführerin der Sprache, eine, die nicht nur Geschichten schreibt, sondern Seelen entblößt. In Lanitia fand die aus Candranor (Valian) stammende *Felina* ihren Ort – und zugleich ihre Bühne. Ihr Genie wurzelt im Talent, menschliche Emotionen zu lesen, sie widerzuspiegeln und in Sprache zu verwandeln. Sie kann die inneren Schwingungen eines Menschen erfassen, wie ein Musiker den Ton einer Saite. Ihre Dramen wirken deshalb wie Zauber: wer sie hört, erkennt sich selbst, und nicht selten verlässt das Publikum den Saal in Tränen oder Wut, unfähig zu sagen, warum.

Duàrda Lardizàbar (25) schätzt sie als Juwel ihrer Soireen, lässt sie im Gold der Lampen Verse sprechen, die die Gäste betören – bis sie sich selbst darin erkennen. *Enolio* (52) nennt sie „die, die schreibt, was ich vergesse zu fühlen", und die beiden treffen sich oft bei Wein, um darüber zu streiten, ob Worte Wirklichkeit schaffen oder nur bezeugen. Mit *Amadeus Così* (62) teilt sie mehr als Kunst. Beide verstehen das Leben als Melodie: Er webt Töne, sie webt Worte. Und nicht zu vergessen das geheimnisvolle *Phantom des Phönixtheaters* (58), Felinas stiller Mentor. Sie ist sein Kontakt zur Außenwelt und treue Zuhörerin seiner unerfüllten Liebe zu *Duàrda.*

64. Don Zogador - U, (Z), Grad 39, Ge+, In++, Au+, pA++, Zt++, VS=21/81 - In Lanitia nennt man ihn ehrfurchtsvoll *Zogador*, den *Spieler.* Er lebt im Neuntel Mamoz, zwischen den Palästen der Patrizier, wo Sonne und Wasser sich gegenseitig brechen. Sein Haus liegt verborgen hinter einem Garten aus Glasblüten und metallenen Bäumen, deren Blätter leise klingen.

Doch dieses Haus ist nur eine Hälfte. Die andere steht in einer *zweiten* Lagunenstadt jenseits der Welten, verbunden durch ein permanentes Weltentor. *Zogador* wandelt zwischen beiden, wie andere durch Türen treten. Auf bei-den Seiten ist er Mäzen, Sammler, Auftraggeber – und überall ein Rätsel.

In Lanitia gilt er als Schirmherr der Kunst und Wissenschaft. Das halbe Künstlerviertel von Cia steht unter seinem Schutz, das *Phönixtheater* verdankt ihm seine Wiedergeburt. Doch seine Gaben kommen nie ohne Preis. Er formt keine Werke, sondern Menschen. Er gibt Anregungen, stiftet Patronate, zieht sich zurück – und beobachtet, wie seine Worte die Welt verändern. Seine Macht gründet nicht nur auf Einfluss, sondern auf Magie. Mit seinen Möglichkeiten und Wissen verbindet er Orte über die Grenzen der Welten hinweg. Seine Domizile sind zwei Atemzüge derselben Lunge: Was hier geschieht, hallt dort nach. Kleidung, Kunst, Gerüche und Ideen wandern zwischen ihnen. Für den *Zogador* ist jede Welt ein Entwurf der anderen. Jeder Gedanke ein Funke, der hin- und hergeschlagen wird, bis er Gestalt annimmt. Und wenn das Spiel weitergeht, ist er längst beim nächsten Zug.

65. Donja Arcimago Prima Pitura - Ra, (Z), Grad 37, In+, Au+, pA++, Wk+, Zt++, VS=16/86 - Erzmagierin *Pitura* wird in Lanitia schlicht die Silberne genannt. Nicht allein wegen ihres Haares, das wie flüssiges Mondlicht schimmert, sondern wegen jener stillen, kühlen Leuchtkraft, die sie umgibt. Sie scheint zugleich älter und jünger, als sie ist, und trägt die exotische Schönheit Rawindras in sich.

Im Konvent ist *Pitura* die Stimme des Gleichgewichts. Kein Urteil verlässt die Kammern, das nicht durch ihre Hände gegangen wäre. Ihr Herz gehört *Orchìdea* (67), der *Schwarzen Orchidee*. Mit *Ragnar Tausendsassa* (27) verbindet sie gegenseitiger Respekt – die eine formt das Denken, der andere das Handeln. Durch ihre guten Kontakte zu *Cìbo Gridin* (28) übt *Pitura* stillen Einfluss auf die Politik des Dugantats aus.

66. Don Arcimago Seradin - Li, (Z), Grad 29, St+, Wk+, Zt+, VS=51/61 - Der Erzmagier *Seradin*, der *Schwarze* genannt, stammt als Waisenkind aus dem Stadtneuntel Dolo. Er wurde von einem wandernden Alchemisten aufgelesen, ausgebildet und früh mit der Erkenntnis konfrontiert, dass Magie kein Geschenk ist, sondern ein Risiko. Sein Talent wurde von *Piturà* (65), der *Silbernen*, erkannt und gefördert. Sie sah in ihm nicht nur Begabung, sondern eine unbequeme Wahrheit, die der Konvent braucht, um nicht an seinem eigenen Licht zu ersticken.

Seradin gilt als einer der fähigsten Alchimisten des Dugantats und als gefürchteter Lehrer. Seine Vorlesungen sind Prüfungen des Geistes. Er lehrt, dass Magie ein Messer ist: Wer es nicht beherrscht, wird es lieben – und daran zugrunde gehen. Hinter seiner Härte liegt eine Loyalität, die unerschütterlich ist, wenn man sie einmal gewonnen hat. Viele fürchten *Seradin*, wenige verstehen ihn. Sein Lehrstil führte dazu, dass sein bisher begabtester Schüler, *Cibo Gridin*, sich aus der offiziellen Arbeit des Konvents zurückzog und eigene Wege ging. *Seradin* kommentierte dies nie. Dem *Zogador* (64) schuldet er ein Leben – eine Schuld, die niemals ausgesprochen, aber niemals

beglichen wurde. Zu seiner Kollegin *Mireia* (30) führt Seradin ein herzliches Verhältnis.

67. Donja Maga Orchìdea - Li, (Z), Grad 30, St+, Ge+, Au+, pA+, Wk+, Zt++, VS=21/91 - *Orchìdea* trägt ihre Macht nicht wie ein Banner, sondern wie einen Duft – fein, unvermeidlich, unausweichlich. Man nennt sie die *Schwarze Orchidee*, nicht wegen der Farbe ihres Haares oder ihrer Gewänder, sondern weil sie Gegensätze in sich vereint: Anmut und Autorität, Strenge und Milde, Disziplin und Leidenschaft.

Sie stammt aus einem alten, verarmten Patrizierhaus in Guza. Als junge Frau wurde sie von *Ragnar Tausendwunder* (27) entdeckt und gefördert. Heute gilt sie, neben ihm, als eine der genialsten Thaumaturgen des Duganats. Ihr Verhältnis ist geprägt von Respekt und kollegialem Wettstreit – Innovation gegen Vollendung. *Orchìdeas* Schüler fürchten ihre Strenge und verehren ihre Weisheit. Mit *Pituraà* (65) verbindet sie eine offene, diskrete Beziehung. Der *Zogador* (64) steht als Mentor im Hintergrund, bindet sie behutsam in seine Ideen ein – wissend, dass keine Struktur Bestand hat, die nicht von *Orchìdea* geprüft wurde.

68. Don Mago Enzòro Vastral - Li, (Z), Grad 17, Ge+, Au+, pA+, VS= 26/76 - *Enzòro Vastral* ist in Lanitia als der *Goldene Spiegel* und als Lehrmeister für magische Illusionen bekannt. Nicht allein wegen seines bernsteinfarbenen Haars oder des Mantels, der jedes Licht zu lieben scheint, sondern weil er die Welt spiegelt, wie sie gesehen werden will – schöner, glänzender und gefährlicher.

Orchìdea (67) begegnet ihm mit höflicher Ironie und messerscharfem Rat. *Seradin* (66) ist sein offener Gegner. Mit dem *Zogador* (64) teilt *Enzòro* eine gefährliche Freundschaft. Beide sind Meister der Manipulation, jeder der Spiegel des anderen. Sie tauschen Geschichten, Lügen und Wahrheiten, bis niemand mehr sagen kann, wem sie gehören. *Don Franas* (60) bringt ihm Geschichten von der See, *Enzòro* macht Legenden daraus. Und für die *Roten Masken* schreibt er Worte, die mehr sind als Worte – Parolen, Losungen, Gedächtnisfallen.

69. Donja Maga Lovèna Calìgo - Li, (Z), Grad 20, Wk+, Zt+, VS=41/81 **-** *Lovèna Caligo* wird in Lanitia die *Nebelruferin* genannt. Ihr Haus steht am äußersten Rand des Neuntels Guza, dort, wo die Kanäle flach werden und das Wasser nicht mehr fließt, sondern spiegelt. Wenn der Nebel von der See heraufzieht, verschwindet ihr Haus zuerst – und kehrt zuletzt zurück, als habe es länger gezögert, wieder Teil der Welt zu sein.

Ihre Visionen sind klar, aber niemals tröstlich. Zwischen ihr und *Pituraà* (65) besteht ein Band gegenseitiger Erkenntnis. Oft wird *Lovèna* vor politischen Entscheidungen konsultiert – und manchmal nur, um die Gewissheit zu hören, dass noch mehrere Wege offenstehen. *Orchìdea* (67) schätzt sie, hält jedoch Abstand. *Enzòro* (68) verehrt sie öffentlich und verspottet sie privat; er nutzt ihre Weissagungen als Stoff für seine Erzählungen, und sie lässt ihn, weil sie weiß, dass auch Lügen Wahrheiten transportieren können.

70. Don Mago Simùno Spàda - Li, (Z), Grad 26, St+, Ge+, Wk+, Zt+, VS=36/81 - *Simùno Spàda* trägt seine Macht im Blick des anderen Auges – ein imagomantisches Relikt aus Kristall und Dämmerstahl, dessen Oberfläche niemals ganz stillsteht. Es reagiert auf Zauber, auf verborgene Strukturen, auf das, was der Konvent lieber nicht öffentlich benennt.

Geboren in Dolo, aus einer Familie von Waffenschmieden, lernte *Simùno* früh, dass Ordnung nicht aus Worten entsteht, sondern aus Standhalten. Er ist kein Richter und kein Lehrer. Er ist der Vollstrecker dessen, was der Konvent nicht in Paragraphen fassen kann.

71. Die Schattenjungfer - U, (Z), (Vilja), Grad 23, Zt+, VS=61/81 - Die *Schattenjungfer*, oder um Volksmund *Donzèla*, ist ein mächtiger Naturgeist, dessen Macht nicht aus Worten, sondern aus Bildern und Schatten erwächst. Sie gilt als eine der heimtückischsten Untertanen *Amangua*, der Feenfürstin, und wurde von ihr in die Marschwiesen der Lagune *Ilantias* verbannt.

Dort lebt *Donzèla* verborgen hinter Schilf und Salzgras und wirkt im Verborgenen *Schwarze Feenmagie* gegen ein bewusst unmoralisches Entgelt. Ihre größte Gabe besteht darin, Menschen, Wesen oder Dinge mit ihren Flüchen – sprichwörtlich – in ein konturloses Grau zu tauchen und ihren Opfern so Hoffnung, Lebenslust sowie inneren Antrieb auszulöschen.

72. Don Mago Staubflamme - Li, (Z), Grad 24, Ge+, Wk+, Zt+, VS=31/76 - *Staubflamme* ist ein freischaffender Feuerelementarbeschwörer, der seine Magie nicht akademisch, sondern performativ und instinktiv einsetzt. Er ist Mitglied im *Konvent* wahrt jedoch bewusst seine persönliche Unabhängigkeit.

Mit Mitte dreißig trägt *Staubflamme* die Spuren eines unsteten Lebens, das von Wanderschaft, Verlust und Feuer geprägt ist. Sein Lebensmittelpunkt ist die Lagunenstadt Lanita. Dort lebt und wirkt Staubflamme zwischen Hafenkais, Marktplätzen und versteckten Höfen.

Sein Einkommen verdient er sich als Organisator prachtvoller Feuerwerke zu Festtagen, Hochzeiten und religiösen Zeremonien. Zusätzlich tritt er mit artistischen Darbietungen von Feuerkunststücken auf, bei denen Flammen tanzen, formen und scheinbar leben.

73. Balda Rinaldi - Li, (K), Grad 24, Ge+, St+, Wk+, pA+, VS=51/81 - Der Auftragsmörder und Trobador *Balda Rinaldi* ist eine machtbewusste, skrupellose Figur Ende dreißig, die ihre Stellung durch Manipulation, Gewalt und Kalkül sichert.

Er handelt stets aus einem kühlen Pragmatismus heraus und betrachtet Menschen wie Werkzeuge, deren Wert sich allein an ihrem Nutzen misst.

Sein Auftreten ist geprägt von selbstsicherer Eleganz, finsterer Autorität und der Aura eines Mannes, der gewohnt ist, gefürchtet zu werden. Die Lagunenstadt nutzt *Rinaldi* als persönliche Kulisse seiner Bedürfnisse und passt auf, nicht allzu sehr aufzufallen und dennoch „frei" zu sein. Sprichwörtlich wie ein kleiner Fisch durchschlüpft er jedes Netz, um dennoch auf seine Kosten zu kommen.

Für die, welche ihn brauchen, ist *Rinaldi* erreichbar. Gelingt ihm ein Coup, taucht er und verbringt seine Zeit als Troubadour in den Spielhäusern der Stadt – bis in ihm der Drang wieder ausbricht, seine dunklen Bedürfnisse zu befriedigen.

74. Astio - U, (Z), *(Gespenst),* Grad 14 – Ein *Astio (Rastlosbaum)* entsteht, wenn ein Mensch in verzehrender Wut stirbt und sein Hass sich an Orte oder Ereignisse bindet, die durch Tod, Verrat oder Gleichgültigkeit befleckt sind. Wie ein unsichtbares Wurzelwerk breitet sich der Fluch in der Welt der Sterblichen aus, wobei *Amangua* ihn an verlassene Häuser, Lagunenstätten oder ungerechte Taten verankert und verstärkt.

Der Fluch manifestiert sich als blasse, einst menschliche Gestalt mit fahlgrauen Augen, die schweigend beobachtet. Wer einen solchen Ort betritt oder mit bereits Verfluchten in Berührung kommt, gerät selbst unter *Astios* Einfluss. Die Betroffenen leiden unter Träumen, Isolation und langsamem Verfall, bis der Fluch häufig im Tod endet. Jeder neue Tod nährt den Schattenbaum weiter, lässt ihn sich wie ein Echo ausbreiten und kann weder durch sterbliche Zauber, Gebete noch Rituale gebannt werden, sondern nur durch *Amangua* selbst oder die *Götter*.

Als einzigen erreichbaren Ausweg bietet *Amangua* einen Handel an, bei dem der *Rastlosbaum* auf eine andere unschuldige Person übertragen wird, sodass der Gerettete überlebt, schuldig wird und *Astio* fortbesteht, um den Menschen zu zeigen, dass sie sich durch ihre eigenen Entscheidungen verdammen.

Allgemeine Nichtspielerfiguren

Die nachfolgenden Nichtspielerfiguren stellen Personen dar, die im Alltag in der Lagunenstadt anzutreffen sind. Hinsichtlich der **Fähigkeiten** und **Werte** sind diese bei Bedarf anzupassen. Alle Nichtspielerfiguren sprechen *Neu-Vallinga* auf mindestens**+10**. Ab **Grad 3** können die Nichtspielerfiguren eine *zweite* und ab **Grad 7** eine *dritte* **Sprache** auf mindestens **EW+10** sprechen. Ab einer *Intelligenz (In)* von **50** können die Nichtspielerfiguren auch lesen und schreiben.

Personen im Alltag

Einfacher Stadt- und Lagunenbewohner - (Zivilist Grad 0)

10 LP, 5 AP - OR - St 50, Gw 50, In 50, B 24

Angriff: Bloße Hand+4 (1W6–3), Dolch+4 (1W6–1), Knüppel+4 (1W6–1), Werfen+4 (1W6–4 AP); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Dem gesellschaftlichen Stand und der Situation entsprechende *Fertigkeit+9.*

Bes.: Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Spezialisierter Stadt- und Lagunenbewohner - (Zivilist Grad 2)

13 LP, 15 AP - OR - St 60, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: Bloße Hand+4 (1W6–3), Dolch+6 (1W6–1), Knüppel+6 (1W6–1), Ochsenzunge+6 (2W6–4), Werfen+4 (1W6–4 AP); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Dem gesellschaftlichen Stand und der Situation entsprechende *Fertigkeit+15*.

Bes.: Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Bettler - (Spitzbube Grad 1)

13 LP, 11 AP - OR - St 50, Gw 60, In 50, B 23 - SchB+1

Angriff: Dolch+6 (1W6), Keule+6 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Gassenwissen+14, Geländelauf+12

Gewöhnlicher Dieb (Spitzbube Grad 3)

13 LP, 20 AP - TR - St 60, Gw 65, In 60, B 26 - SchB+3, AnB+1

Angriff: Dolch+10 (1W6+2), Ochsenzunge+9 (2W6–1), Keule+7 (1W6+2), Parierdolch+2 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+12 (+14 mit Parierdolch), Resistenz+12/13

Gassenwissen+9, Geländelauf+14, Klettern+12, Stehlen+16, Verstellen+8

Meisterdieb (Spitzbube Grad 26)

14 LP, 66 AP - LR - St 50, Gw 79, In 98, Zt 96 - B 24

Angriff: Dolch+15 (1W6–1), Keule+13 (1W6), Kurzschwert+13 (1W6), Parierdolch+5; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+17, Resistenz+21/20

Beredsamkeit+16, Etikette+12, Gassenwissen+18, Geländelauf+18, Geschäftssinn+14, Landeskunde+14 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+14, Schleichen+18, Schwimmen+16, Stehlen+19, Spurensuche+12, Tarnen+14, Verführen+10, Verhören+16, Verstellen+16, Zauberkunde+10

Besitz: je ein Talisman+2 gegen Geistes- bzw. Körperzauber, Giftring mit aufklappbarer **Pulverkapsel** (2W6+4-Gift),

Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**). Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Abanzzi - (Spitzbube Grad 2)

12 LP, 14 AP - OR - St 55, Gw 75, In 50, B 26 - SchB+1

Angriff: Dolch+8 (1W6), Ochsenzunge+6 (2W6–3), Keule+6 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Gassenwissen+12, Geländelauf+12, Spurensuche+8, Stehlen+12, Verstellen+8

Espadores – Mietlinge & Leibwächter - (Krieger Grad 2)

14 LP, 15 AP - KR - St 75, Gw 75, In 50, B 20 - SchB+2

Angriff: Rapier+8 (1W6+2), Ochsenzunge+8 (2W6–2), Buckler+2, Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit Buckler), Resistenz+12/13

Anführen+5, Gassenwissen+8, Geländelauf+12, Fechten+5

Edelleute - (Krieger Grad 2)

13 LP, 13 AP - TR – St60, Gw 65, In 60, B 24 - SchB+2

Angriff: Rapier+8 (1W6+2), Parierdolch+2 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit Parierdolch), Resistenz+11/13

Etikette+10, Fechten+8

Meuchelmörder (Assassine, Grad 5)

15 LP, 28 AP - LR - St 60, Gw 85, In 50, B 26 - SchB+3

Angriff: Dolch+14 (1W6+2), Ochsenzunge+14 (2W6–1), leichte Armbrust+9 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+13 (+15 mit Parierdolch), Resistenz+14/15

Akrobatik+10, relevante Bewegungsfertigkeiten auf +13, Meucheln+12, Unterwelt-Fertigkeiten auf +12

Bes.: Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Scassinador der Encuesta (Assassine Grad 7)

14 LP, 24 AP - LR - St 70, Gw 80, In 80, B 25 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch*+12 (1W6+1 & Gift), Rapier+10 (1W6+2), Wurfmesser +8 (1W6–1), schwere Armbrust+8 (2W6–1), Parierdolch+2; Raufen+8 (1W6-2) - Abwehr+13, Resistenz+13/14

Beschatten+10, Betäuben+11, Gassenwissen+9, Gaukeln+15, Meucheln+11, Schleichen+8, Reiten+17, Tarnen+8, Verhören+10, Verkleiden +17, Schreiben: Geheimschrift+13

Bes.: ***Glasstilett**: scharfer, magischer (+1/+1) Glasdolch mit Reservoir, der bei einem schweren Treffer im Körper abbricht und dabei das Gift (**4W6**) aus dem Reservoir direkt in den Blutkreislauf abgibt; das Gift entfaltet seine Wirkung nach **1W6+4** Runden. 1W3 sorgsam mitgeführte Glaskugeln (**Sfera**). Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**. **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**).

Erfahrener Scassinador der Encuesta (Assassine Grad 22)

15 LP, 50 AP - TR – St 80, Gw 95, In 95, B 26 - AbB+2, AnB+2, SchB+4

Angriff: Dolch*+17 (1W6+1 & Gift), Rapier+18* (1W6+4), Wurfmesser+19 (1W6–1), Keule+15 (1W6+3), schwere Armbrust+18 (2W6–1), Parierdolch+4; Raufen+11 (1W6) - Abwehr+18 (+22 mit Parierdolch), Resistenz+22/21

Balancieren+18, Betäuben+15, Beschatten+17, Beidhändiger Kampf+15, Fechten+16, Gassenwissen+18, Gaukeln+15, Geheimzeichen+15, Geländelauf+15, Heilkunde+14, Klettern+18, Menschenkenntnis+10, Meucheln+19, Scharfschießen+15 (schwere Armbrust), Schleichen+17, Spurensuche+15, Reiten+18, Tarnen+17, Verhören+14, Verstellen+20, Zeichensprache+13

Bes.: Rapier*(+2/+1); Glasstilett*: scharfer, magischer (+1/+1) Glasdolch mit Reservoir, der bei einem schweren Treffer im Körper abbricht und dabei das Gift (**4W6**) aus dem Reservoir direkt in den Blutkreislauf abgibt; das Gift entfaltet seine Wirkung nach **1W6+4** Runden. Armbrustbolzen (und auch seine anderen Waffen) können mit einem **3W6** Kontaktgift bestrichen werden, wenn dies für erachtet wird. 1W3 sorgsam mitgeführte Glaskugeln (**Sfera**). **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**). Talismane+4; Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Durchschnittlicher Protagonist (Glücksritter Grad 7)

15 LP, 37 AP - TR - St 80, Gw 85, In 70, B 26 - SchB+4

Angriff: Rapier+12 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+2), Ochsenzunge+14 (2W6), leichte Armbrust+9 (1W6), Parierdolch+3; Raufen+9 (1W6) - Abwehr+14 (+17 mit Parierdolch), Resistenz+14/14

Beidhändiger Kampf+12, Etikette+9, Fechten+9, Gassenwissen+9, Geschäftssinn+15, Glücksspiel+15, Menschenkenntnis+9, Reiten+18, Verführen+15, Verhören+14, Verstellen+17

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **10**) in Form einer wertvollen Brosche. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Protagonist (Glücksritter Grad 16)

15 LP, 50 AP - LR - St 80, Gw 85, In 80, B 26 - SchB+3

Angriff: Rapier*+18 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+2), Wurfmesser+12 (1W6–1), Faustkampf+10 (1W6), Schlagring+10 (1W6+1), Ochsenzunge+14 (2W6–1), leichte Armbrust+11 (1W6), Parierdolch*+5; Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+16 (+21 mit Parierdolch), Resistenz*+19/19

Akrobatik+13, Balancieren+15, Beredsamkeit+13, Bootfahren+15, Erste Hilfe+12, Etikette+11, Fechten+14, Gassenwissen+14, Geländelauf+13, Geschäftssinn+15, Glücksspiel+18, Schwimmen+13, Tarnen+9, Verführen+16, Verhören+15, Verstellen+17

Bes.: Rapier* (+1/+1), Parierdolch*(+1), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Talismane*+3**.** Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Überragender Protagonist (Glücksritter Grad 22)

17 LP, 65 AP - TR - St 80, Gw 95, In 90, B 26 – SchB+4, AbB+2, AnB+2,

Angriff: Rapier*+19 (1W6+6), Dolch+14 (1W6+3), Wurfmesser+13 (1W6–1), Faustkampf+12 (1W6), Schlagring+12 (1W6+1), Ochsenzunge+17 (2W6), leichte Armbrust+13 (1W6), Parierdolch*+4; Raufen+12 (1W6+1) - Abwehr+17 (+21 mit Parierdolch), Resistenz*+21/22

Gute Reflexe+12 - Alchimie+12, Akrobatik+14, Anführen+12, Balancieren+16, Beidhändiger Kampf+15, Beredsamkeit+13, Betäuben+12, Bootfahren+15, Erste Hilfe+12, Etikette+15, Fechten+16, Gassenwissen+14, Geländelauf+13, Geschäftssinn+15, Glücksspiel+18, Klettern+15, Landeskunde+14 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+10, Reiten+18, Schleichen+10, Schwimmen+15, Spuren-suche+11, Tarnen+10, Verführen+18, Verhören+15, Verstellen+18, Wahrnehmung+8



Bes.: Rapier* (+2/+2), Parierdolch*(+1), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Talismane*+4. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Kaufmann (Händler Grad 7)

17 LP, 35 AP - LR - St 70, Gw 65, In 80, B 24- SchB+2

Angriff: Dolch+10 (1W6+1), Rapier+12 (1W6+2), leichte Armbrust+10 (1W6), Parierdolch+3 (1W6+1); Raufen+2 (1W6–2) - Abwehr+13 (+16 mit Parierdolch oder Schild), Resistenz*+13/16

Sechster Sinn+2 - Beredsamkeit+15, Bootfahren+13, Erste Hilfe+10, Etikette+14, Fechten+12, Gassenwissen+12, Gerätekunde +11, Geschäftssinn +16, Glücksspiel+16, Landeskunde +12 (Küstenstaaten), Landeskunde+10 (Chryseia), Landeskunde+10 (Valian), Landeskunde+10 (Eschar), Menschenkenntnis+12, Musizieren+14 (Gitarre), Reiten+14, Schwimmen+14, Verstellen+12, Wagenlenken+14

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+3. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Handelsherr (Händler Grad 23)

17 LP, 70 AP - TR*-2 - St 70, Gw 65, In 90, B 24 - SchB+2

Angriff: Dolch*+14 (1W6+3), Rapier*+16 (1W6+3) und (1W6+1), Parierdolch*+5 (1W6+2), kl. Schild+4; Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+16 (+21 mit Parierdolch und +20 mit Schild), Resistenz*+18/22

Fertigkeiten u.a.: Beredsamkeit+17, Bootfahren+15, Erste Hilfe+12, Etikette+17, Fechten+11, Gassenwissen+12, Gerätekunde +14, Geschäftssinn +20, Glücksspiel+16, Landeskunde+15 (Küstenstaaten), Landeskunde+13 (Chryseia), Landeskunde+12 (Valian), Landeskunde+12 (Eschar), Menschenkenntnis+17, Musizieren+15 (Gitarre), Musizieren+16 (Singen), Reiten+14, Schwimmen+14, Verstellen+17, Wagenlenken+15

Bes.: Rapier* (+1/+1); Dolch* (+1/+1); Parierdolch* (+0/+0/+1); Talismane* +4; **Robuste Jacke*** RK=2, **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Geübter Waffenträger (Krieger Grad 12)

19 LP, 56 AP - LR - St 71, Gw 73, In 70, B 24 - SchB+2

Angriff: Rapier*+15 (1W6+3), Kurzschwert*+14 (1W6+3), Dolch+12 (1W6+1), Waffenloser Kampf+9 (1W6–1), Parierdolch+4, gr. Schild+4; Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14 (+18 mit Parierdolch), Resistenz*+15/17

Schmerzunempfindlichkeit+9 - Akrobatik+10, Anführen+13, Athletik+9, Balancieren+14, Beidhändiger Kampf+13 Beredsamkeit+11, Bootfahren+13, Erste Hilfe+11, Etikette+12, Fechten+10, Geländelauf+15, Gerätekunde+10, Glücksspiel+14, Kampf in Vollrüstung+5, Klettern+15, Landeskunde+11 (Küstenstaaten), Laufen+13, Meditieren+11, Menschenkenntnis +11, Naturkunde+10, Reiten+15, Reiterkampf+15, Schwimmen+14, Seilkunst+12, Verhören+11, Wagenlenken +14, Zauberkunde+10

Bes.: Rapier* (+1/+1), Kurzschwert* (0/+1); Talismane*+2, zwei Heiltrünke (2W6), Kraut der konzentrierten Energie (zwei Anwendungen), Schnellkraut (vier Anwendungen), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Professioneller Waffenträger (Krieger Grad 20)

18 LP, 73 AP - KR - St 81, Gw 88, In 80, B 24 - AnB+2, SchB+4

Angriff: Rapier+18 (1W6+4), Stilett+15 (1W6+3), schwere Armbrust+16 (2W6–1), Faustkampf+9 (1W6+1), Ringen+5 (1W6+1), kl. Schild*+9; Raufen+10 (1W6) - Abwehr+16 (+25 mit Schild), Resistenz*+20/21

Anführen+16, Beidhändiger Kampf+16, Beredsamkeit+11, Erste Hilfe+15, Etikette+15, Fechten+16, Geländelauf+18, Kampf in Vollrüstung+11, Landeskunde+14 (Küstenstaaten), Reiten+18, Reiterkampf+18, Scharfschießen+16, Verführen+11, Verhören+11, Verstellen+15

Bes.: Schild* (+2), ein **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Talismane*+3, zwei Heiltrünke (2W6), Kraut der konzentrierten Energie (zwei Anwendungen), Schnellkraut (vier Anwendungen), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Legendärer Waffenträger (Krieger Grad 28)

18 LP, 96 AP - KR - St 83, Gw 90, In 90, B 25 - AbB+1, AnB+2, SchB+4

Angriff: Rapier*+22 (1W6+6), Langschwert*+24 (1W6+7), Bihänder+20 (2W6+4), Dolch+20 (1W6+3), Faustkampf+16 (1W6+2), schwere Armbrust+21 (2W6–1), Faustkampf+16 (1W6+2), Ringen+16 (1W6+2), kl. Schild+5, Parierdolch+9 (1W6+3); Raufen+10 (1W6) - Abwehr+18 (+27 mit Parierdolch und +23 mit Schild), Resistenz*+20/21

Abrichten+14, Akrobatik+19, Anführen+20, Beidhändiger Kampf+20, Beredsamkeit+16, Betäuben+15, Bootfahren+20, Etikette+15, Fechten+20, Geländelauf+19, Gerätekunde+17, Kampf in Vollrüstung+15, Landeskunde+16 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+14, Reiten+19, Reiterkampf+19, Scharfschießen+18 (Armbrust:schwer), Schilde+6, Tierkunde+13, Zauberkunde+13

Bes.: Ein Langschwert* (+2/+2) als Familienerbstück, ein reichverziertes Duellrapier* (+2/+1), ein **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**). Talismane*+3, zwei Heiltrünke (2W6), Kraut der konzentrierten Energie (zwei Anwendungen), Schnellkraut (vier Anwendungen), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Miliz des Stadtneuntels (Oza) & Senali

Fante de Oza – Einfacher Milizionär - (Krieger Grad 1)

13 LP, 13 AP - LR - St 60, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Ochsenzunge+7 (2W6–2), Netz*+5 (1W6+1*), Harpune**(Wurfspieß)+5 (1W6+2) oder Zweizack*** (leichter Speer)+5 (1W6+1), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+11 (+12 mit großem Schild), Resistenz+11/12

Bootfahren+12, Gassenwissen+8, Schwimmen+12, Spurensuche+6

Arleros de Oza - Armbrustschütze der Miliz – (Krieger Grad 2)

13 LP, 20 AP - KR - St 70, Gw 60, In 50, B 21 - SchB+2

Angriff: schwere Armbrust+10 (2W6–1), Ochsenzunge+7 (2W6–2), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+13 mit großem Schild), Resistenz+11/12

Gerätekunde+6, Scharfschießen (schwere Armbrust)+4

Caporale de Oza – Führer einer Abordnung der Miliz - (Krieger Grad 3)

15 LP, 25 AP - LR - St 70, Gw 70, In 60, B 24 - SchB+2

Angriff: Ochsenzunge+9 (2W6–2), Netz*+8 (1W6+1*), Harpune**(Wurfspieß)+9 (1W6+2) oder Zweizack*** (leichter Speer)+9 (1W6+1), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit großem Schild), Resistenz+12/13

Anführen+8, Bootfahren+15, Gassenwissen+9, Schwimmen+15, Spurensuche+6

Gonfalon de Oza – Befehlshaber der Miliz eines Stadtneuntels – (Krieger Grad 6)

16 LP, 50 AP - KR - St 80, Gw 75, In 70, B 20 - SchB+3

Angriff: Rapier+13 (1W6+3), Ochsenzunge+12 (2W6–1), Dolch+12 (1W6+2), Parierdolch+2, Buckler+2; Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+13 (+14 mit Buckler oder Parierdolch), Resistenz+13/14

Anführen+12, Beidhändiger Kampf+11, Etikette+10, Fechten+11, Geländelauf+12, Gassenwissen+10, Menschenkenntnis+8, Schwimmen+15, Verhören+8

Senali – Veteran der Arsenalarbeiter - (Krieger Grad 4)

15 LP, 45 AP - KR - St 80, Gw 70, In 70, B 20 - SchB+3

Angriff: Stielhammer+10 (1W6+3 / 1W6+4), Ochsenzunge+11 (2W6–1), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6–1) - Abwehr+12 (+14 mit großem Schild), Resistenz+12/13

Anführen+9, Gassenwissen+10, Gerätekunde+8, Spurensuche+8

*Das an den Rändern mit Metallstücken oder Steinen beschwerte, etwa **2 m × 2 m** große Netz wird im Kampf über einen Gegner geschleudert, damit dieser sich darin verheddert. Das Ziel darf höchstens 10 m vom Angreifer entfernt sein, aber schon jenseits von **5 m** hat der Angreifer Schwierigkeiten zu treffen.

Jeder Netztreffer richtet nur leichten Schaden an. Bei einem schweren Treffer senkt sich zusätzlich das Netz über den Angegriffenen. Ein Abenteurer kann nur bis zu etwas menschengroße Wesen mit dem Netz angreifen. Er erhält **–4** auf seinen **EW:Angriff,** außer wenn der Gegner eine Platten- oder Vollrüstung trägt oder wenn es sich um eine ähnlich unbewegliche Kreatur (*Gewandtheit* höchstens **40**) handelt.

Greift ein Abenteurer einen Gegner auf einem angrenzenden Feld an, so kann er das Netz in der Hand behalten. Er kann es sofort für einen erneuten Angriff nutzen, falls das Ziel der Fesselung entgeht. Schleudert der Angreifer das Netz gegen einen weiter entfernten Gegner, so muss er das Netz loslassen. Bei einem Fehlwurf kann erwürfelt werden, wo das Netz landet. Befindet sich dort eine andere Person, so muss ihr ein **EW:Abwehr** gelingen, wenn sie sich nicht im Netz verfangen will.

Wird eine Spielerfigur von einem Netz gefesselt, entscheidet ein **PW:Gewandtheit**, ob sie Boden stürzt oder sich auf den Beinen halten kann. Ihre Arme kann sie nur dazu einsetzen, sich aus dem Netz zu befreien oder es zu zerreißen. Hierfür muss ihr ein **PW+30:Gewandtheit** oder stattdessen ein **PW+50: Stärke** gelingen; pro Runde ist ein Versuch erlaubt.

** Als Harpune kann ein geworfener Wurfspeer oder -spieß bezeichnet werden, der über eine Metallspitze mit Widerhaken verfügt. Die Spitze bleibt am Einschlagsort stecken und kann nur unter Mühe (**PW:Stärke)** sowie unter zusätzlichem Schaden (**1W6 LP & AP**; Rüstung schützt nicht) entfernt werden. Am Ende der Harpune ist ein Seil befestigt, sodass das getroffene Objekt zum Werfer zurückgezogen werden kann.

***Ein Zweizack ist ein Speer mit einer gabelförmigen Metallspitze. Der Abstand der Zacken umfasst ein bis zwei Handspannen. Je nach Ausführung liegt der Zweck eines Zweizacks darin, Wesen zu fixieren und somit zu fangen oder großflächige Objekte besser einfangen zu können.

Guardia de Nono (Neue Stadtwache)

Fante de Nono - Einfacher Fußsoldat der Stadtwache - (Krieger Grad 1)

13 LP, 13 AP - KR - St 60, Gw 60, In 50, B 20 - SchB+2

Angriff: Ochsenzunge+7 (2W6–2), Hellebarde+5 (1W6+1, schlagend: 2W6), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+11 (+12 mit großem Schild), Resistenz+10/11

Gassenwissen+8, Spurensuche+8

Arleros de Nono - Armbrustschütze der Stadtwache – (Krieger Grad 2)

13 LP, 20 AP - KR - St 70, Gw 60, In 50, B 21 - SchB+2

Angriff: schwere Armbrust+10 (2W6–1), Ochsenzunge+7 (2W6–2), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+13 mit großem Schild), Resistenz+11/12

Gerätekunde+8, Scharfschießen (schwere Armbrust)+4

Caporale de Nono - Führer einer Abordnung der Stadtwache - (Krieger Grad 3)

15 LP, 25 AP - KR - St 70, Gw 70, In 60, B 20 - SchB+2

Angriff: Ochsenzunge+9 (2W6–2), Dolch+9 (1W6+1), Hellebarde+9 (1W6+1, schlagend: 2W6), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit großem Schild), Resistenz+11/12

Anführen+9, Gassenwissen+9, Spurensuche+6

Capitano de Nono - Hauptmann der Stadtwache - (Krieger Grad 5)

15 LP, 40 AP - KR - St 80, Gw 80, In 70, B 20 - SchB+3

Angriff: Ochsenzunge+12 (2W6–1), Hellebarde+10 (1W6+1, schlagend: 2W6), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6–1) - Abwehr+12 (+14 mit großem Schild), Resistenz+12/13

Anführen+10, Gassenwissen+10, Gerätekunde+8, Menschenkenntnis+8, Spurensuche+8, Verhören+8

Staatliches Militär

Galeoti – freier lanitianischer Ruderer - (Krieger Grad 1)

13 LP, 13 AP - TR - St 60, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Enterbeil (Streitaxt)+5 (1W6+3), Ochsenzunge+5 (2W6–2), leichter Speer+5 (1W6+1), Buckler+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+11 (+12 mit Buckler), Resistenz+11/12

Gassenwissen+5, Rudern+12, Schwimmen+12

Arleros de Pronati - Armbrustschütze - (Krieger Grad 3)

13 LP, 25 AP - KR - St 70, Gw 60, In 50, B 21 - SchB+2

Angriff: schwere Armbrust+12 (2W6–1), Ochsenzunge+8 (2W6–2), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12(+14 mit großem Schild), Resistenz+12/13

Anführen+8, Gerätekunde+8, Scharfschießen+8 (schwere Armbrust)

Fante de Pronati – Einfacher Schiffskämpfer - (Krieger Grad 3)

15 LP, 25 AP - KR - St 70, Gw 70, In 60, B 20 - SchB+2

Angriff: Enterbeil (Streitaxt)+9 (1W6+3), Ochsenzunge+9 (2W6–2), Dolch+9 (1W6+1), Wurfspieß+9 (1W6+2), Buckler+2; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+14 mit Buckler), Resistenz+12/13

Anführen+8, Geländelauf+12, Gerätekunde+8, Schwimmen+12, Seilkunst+8

Capitano de Pronati – Hauptmann der Schiffskämpfer - (Krieger Grad 5)

15 LP, 45 AP - KR - St 80, Gw 80, In 70, B 20 - SchB+3

Angriff: Enterbeil (Streitaxt)+12 (1W6+4), Ochsenzunge+12 (2W6–1), Dolch+12 (1W6+2), Wurfspieß+10 (1W6+3), Buckler+2; Raufen+6 (1W6–1) - Abwehr+12 (+14 mit Buckler), Resistenz+12/13

Anführen+10, Geländelauf+15, Menschenkenntnis+8, Schwimmen+14, Seilkunst+12, Verhören+8

Priester & Ordenskrieger

Einfacher Priester (Priester Beschützer Grad 1)

13 LP, 8 AP – OR - St 33, Gw 88, In 70, B 24 - AbB+1

Angriff: Kurzschwert+4 (1W6), Dolch+4 (1W6–1); Raufen+6 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+14/13

Beredsamkeit+8, Erste Hilfe+9, Heilkunde+9, Menschenkenntnis+4, Meditieren+6, Musizieren+15 (Singen), Tanzen+8, Verstellen+8, Zauberkunde+8

Zaubern+12: *Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Blendwerk*

Gewöhnlicher Priester (Priester Beschützer Grad 7)

17 LP, 31 AP - TR - St 84, Gw 82, In 75, B 24 - SchB +3, AbB +1

Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+2); Raufen+8 (1W6–1) - Abwehr+13, Resistenz+16/16

Alchimie+8, Beredsamkeit+8, Erste Hilfe+11, Heilkunde+10, Lesen von Zauberschrift+8, Menschenkenntnis+6, Meditieren+8, Musizieren+16 (Singen), Reiten+13, Schwimmen+13, Tanzen+10, Verführen+8, Verhören+9, Verstellen+8, Zauberkunde+8

Zaubern+15: *Angst, Anziehen, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Licht, Drittes Auge, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Dämonenzwang, Erkennen von Leben, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Handauflegen, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Macht über das Selbst, Schlummer, Verwirren*

Erfahrener Priester (Priester Beschützer Grad 14)

18 LP, 50 AP - LR - St 80, Gw 85, In 85, B 24 - AbB+1, AnB+1, SchB+3

Angriff: Kurzschwert+13 (1W6+3), Dolch+13 (1W6+2); Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+14, Resistenz*+19/19

Alchimie+10, Beredsamkeit+9, Erste Hilfe+12, Heilkunde+12, Landeskunde+10 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+10, Menschenkenntnis+8, Meditieren+10, Musizieren+16 (Singen), Reiten+13, Schwimmen+14, Tanzen+12, Verführen+9, Verhören+9, Verstellen+8, Zauberkunde+10

Zaubern+18: *Angst, Anziehen, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Licht, Befestigen, Brot und Wasser, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Dämonenzwang, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Heranholen, Handauflegen, Heilen von schweren Wunden, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Macht über das Selbst, Schmerzen, Schützende Hülle, Schlummer, Segnen, Strahlender Panzer, Verwirren, Warnung, Waffenwirbel, Wagemut, Zauberschloss*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**); Talismane*+2. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Tempelvorsteher (Priester Beschützer Grad 22)

16 LP, 65 AP - LR - St 75, Gw 85, In 90, B 24 - SchB+1

Angriff: Kurzschwert+15 (1W6+1), Dolch+14 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+15, Resistenz+19/19

Alchimie+11, Astrologie+15, Beredsamkeit+10, Erste Hilfe+14, Etikette+16, Heilkunde+14, Lesen von Zauberschrift+12, Landeskunde+16 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+10, Meditieren+12, Musizieren+17 (Singen), Reiten+15, Schwimmen+15, Tanzen+14, Thaumalogie+12, Verführen+11, Verhören+10, Verstellen+10, Zauberkunde+12

Zaubern+20: *Angst, Anziehen, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Licht, Beeinflussen, Befestigen, Blaue Bannsphäre, Brot und Wasser, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Dämonenzwang, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Erkennen von Krankheit, Feuerfinger, Feuerring, Flammende Hand, Flammenkreis, Funkenregen, Feuerlanze, Goldene Wehr, Göttliche Eingebung, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schirm, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Göttliche Strafe, Gottesgabe, Heranholen, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von schweren Wunden, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Macht über das Selbst, Macht über Menschen, Schmerzen, Schützende Hülle, Schlummer, Segnen, Silberne Bannsphäre, Silberstaub, Stärke, Strahlender Panzer, Verfluchen, Verwirren, Warnung, Waffenwirbel, Wagemut, Zauberschild, Zauberschloss, Zwiesprache*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW 15); Talismane*+2. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.



Oberpriester (Priester Beschützer Grad 32)

15 LP, 90 AP - LR - St 75, Gw 85, In 95, B 24 - SchB+1

Angriff: Kurzschwert+18* (1W6+3), Dolch+18* (1W6+2); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+19, Resistenz+19/19

Alchimie+19, Astrologie+19, Beredsamkeit+18, Erste Hilfe+19, Etikette+18, Heilkunde+19, Lesen von Zauberschrift+19, Landeskunde+19 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+17, Meditieren+19, Musizieren+17 (Singen), Naturkunde+18, Pflanzenkunde+18, Reiten+16, Schwimmen+16, Tanzen+15, Thaumalogie+14, Verführen+19, Verhören+19, Verstellen+19, Zauberkunde+20

Zaubern+20: *Allheilung, Angst, Anziehen, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Licht, Bannen von Gift, Bannen von Zauberwerk, Blendwerk, Beruhigen, Besänftigen, Beeinflussen, Befestigen, Blaue Bannsphäre, Brot und Wasser, Dinge wiederfinden, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Dämonenzwang, Erkennen von Krankheit, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Feuerfinger, Feuerring, Flammende Hand, Flammenkreis, Funkenregen, Feuerlanze, Goldene Wehr, Golem schaffen, Göttliche Eingebung, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schirm, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Göttliche Strafe, Gottesgabe, Heranholen, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von schweren Wunden, Heilen von Wunden, Heiliges Wort, Heiliger Zorn, Hören der Geister, Kraft entziehen, Lähmung, Macht über das Selbst, Macht über Menschen, Macht über die Sinne, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Magischer Kreis (klein), Magischer Kreis des Bewachens, Mitfühlen, Namenloses Grauen, Pforte, Reinigen, Reise der Seele, Reise in die Zeit, Schlummer, Schützende Hülle, Schmerzen, Schützende Hülle, Schlummer, Schweben, Seelenheilung, Segnen, Silberne Bannsphäre, Silberstaub, Stärke, Strahlender Panzer, Spruch intensivieren, Tor, Verfluchen, Verpflichtung, Versteinern, Verwirren, Vision, Waffensegen, Waffenweihe, Waffenwirbel, Wagemut, Wahnsinn, Warnung, Wahrsehen, Wort des Lebens, Wort der Trauer, Vision, Zauberschild, Zauberschlaf, Zauberschloss, Zauberwirklichkeit, Zauberzunge, Zwiesprache – Fixieren, Versiegeln; Aktivieren von Talisman+1/+2/+3/+4, Dämonenamulett, Geisteramulett und Untotenamulett, Aktivieren von Spruchrolle, Aktivieren von Schutzrunen (Lähmung, Namenloses Grauen, Versteinern, Wahnsinn, Zauberschlaf)*

Bes.: Magisches Kurzschwert (+2/+2) **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW 15); Talismane*+2. Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**. *Dolch der Schmerzen**(+2/+2), der bei jedem schweren Treffer zusätzlich mit Zaubern+20 *Schmerzen* gegen das Opfer zaubert (ABW **2**), je ein Talisman+3 gegen Geistes- bzw. Körperzauber, **Schildgürtel** (ABW **4**).

Einfacher Ordenskrieger (Ordenskrieger Grad 10)

15 LP, 41 AP - KR - St 70, Gw 70, In 65, B 24 - SchB+2

Angriff: Kurzschwert+12 (1W6+2), Langschwert+10 (1W6+3); Rapier+9 (1W6+2), Ochsenzunge+10 (2W6–2), Dolch+10 (1W6+1), schwere Armbrust+9 (2W6–1), kl. Schild+2; Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+14 (+16 mit kleinem Schild), Resistenz+14/15

Beidhändiger Kampf+8, Erste Hilfe+11, Etikette+10, Fechten+9, Geländelauf+17, Reiten+15, Meditieren+13, Schwimmen+17, Verhören+10

Zaubern+16: *Austreibung des Bösen, Erkennen der Aura, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Waffensegen, Waffenwirbel, Wagemut*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Ordenskrieger (Ordenskrieger Grad 21)

18 LP, 66 AP - KR - St 80, Gw 80, In 80, B 25 - AnB+2 , SchB+3

Angriff: Kurzschwert+18 (1W6+3), Langschwert+18 (1W6+4), Rapier+14 (1W6+3), Ochsenzunge+14 (2W6–1), Dolch+14 (1W6+2), schwere Armbrust+13 (2W6–1), Parierdolch+6, kleiner Schild+4; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+16 (+22 mit Parierdolch und +20 mit kleinem Schild), Resistenz*+19/20

Akrobatik+14, Anführen+16, Athletik+17, Balancieren+12, Beidhändiger Kampf+8, Erste Hilfe+16, Etikette+15, Fechten+12, Geländelauf+16, Geschäftssinn+9, Klettern+16, Landeskunde+14 (Küstenstaaten), Meditieren+15, Naturkunde+13, Reiten+16, Reiterkampf+16, Schwimmen+17, Tauchen+12, Wagenlenken+17, Verhören+16 Zauberkunde+12

Zaubern+19: *Allheilung, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Gift, Blutsbrüderschaft stiften, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Krankheit, Götterarme, Gottesgabe, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor Magie, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Hörnerklang, Schützende Hülle, Seelenheilung, Segnen, Strahlender Panzer, Waffensegen, Waffenwirbel, Wagemut*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**,Talismane*+2.

Legendärer Ordenskrieger (Ordenskrieger Grad 28)

20 LP, 90 AP - LR* - St 90, Gw 90, In 90, B 25 - AbB+1, AnB+1, SchB+3

Angriff: Kurzschwert+20 (1W6+3), Langschwert+19 (1W6+4), Rapier+20 (1W6+3), Ochsenzunge+17 (2W6–1), Dolch+17 (1W6+2), schwere Armbrust+16 (2W6–1), Parierdolch+8, kleiner Schild+4; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+19 (+27 mit Parierdolch und +23 mit kleinem Schild), Resistenz*+22/24

Akrobatik+14, Anführen+19, Athletik+20, Balancieren+15, Beidhändiger Kampf+16, Beredsamkeit+12, Betäuben+11, Erste Hilfe+16, Etikette+15, Fechten+18, Geländelauf+16, Geschäftssinn+13, Klettern+17, Landeskunde+15 (Küstenstaaten), Meditieren+17, Naturkunde+13, Reiten+19, Reiterkampf+19, Scharfschießen (schwere Armbrust)+12, Schwimmen+17, Seilkunst+15, Tanzen+15, Tauchen+12, Wagenlenken+17, Verhören+16, Verstellen+12, Zauberkunde+14

Zaubern+20: *Allheilung, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Gift, Blutmeisterschaft stiften, Erholung, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Krankheit, Goldene Wehr, Götterarme, Gottesgabe, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Hörnerklang, Reinigen, Rüstung der Rechtschaffenen, Schützende Hülle, Seelenheilung, Segnen, Strahlender Panzer, Waffensegen, Waffenwirbel, Wagemut*

Bes.: Lederrüstung* maßgeschneidert und verstärkt, wirkt wie RK 3; Zauber *Goldener Panzer* aktivierbar; Talismane*+4, **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen.**



Zauberkundige

Einfacher Gelehrter (Magister Grad 7)

13 LP, 35 AP - LR - St 50, Gw 60, In 85, B 24

Angriff: Rapier+8 (1W6), Ochsenzunge+10 (2W6–4), Dolch+9 (1W6–1), Parierdolch+3; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+13 (+16 mit Parierdolch), Resistenz+16/15

Alchemie+10, Beredsamkeit+10, Gassenwissen+10, Erste Hilfe+10, Etikette+12, Fechten+9, Glücksspiel+10, Landeskunde+16 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+10, Naturkunde+12, Reiten+12, Zauberkunde+8

Zaubern+15: *Angst, Beeinflussen, Besänftigen, Erkennen von Zauberei, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Gelehrter (Magister Grad 18)

17 LP, 68 AP - LR - St 70, Gw 70, In 90, B 24 - SchB+2

Angriff: Rapier+15 (1W6), Ochsenzunge+16 (2W6–4), Dolch+16 (1W6–1), Parierdolch+5; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+15 (+20 mit Parierdolch), Resistenz*+18/18

Alchimie+14, Beredsamkeit+15, Gassenwissen+10, Erste Hilfe+10, Etikette+15, Fechten+13, Glücksspiel+15, Landeskunde+18 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+12, Naturkunde+12, Pflanzenkunde+14, Reiten+16, Tierkunde+12, Verhören+14, Zauberkunde+14

Zaubern+17: *Angst, Anstacheln, Anziehen, Beeinflussen, Besänftigen, Erkennen von Zauberei, Macht über Menschen, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Magischer Kreis des Verschleierns, Mitfühlen, Schlummer,*

Verwirren, Warnung, Zwiesprache - Blendsalz, Durstsalz,

Rauschsalz, Rutschsalz, Stottersalz, Trampelsalz

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen. Talismane*+2.**

Legendärer Gelehrter (Magister Grad 26)

17 LP, 68 AP - LR - St 70, Gw 80, In 95, B 24 - SchB+2

Angriff: Rapier+17 (1W6), Ochsenzunge+17 (2W6–4), Dolch+17 (1W6–1), Parierdolch+6; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+18 (+24 mit Parierdolch), Resistenz*+20/20

Alchimie+16, Beredsamkeit+15, Gassenwissen+10, Erste Hilfe+10, Etikette+15, Fechten+15, Geschäftssinn+14, Glücksspiel+16, Landeskunde+18 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+16, Naturkunde+16, Pflanzenkunde+16, Reiten+16, Schwimmen+16, Tierkunde+16, Verführen+14, Verhören+14, Verstellen+15, Zauberkunde+15

Zaubern+17: *Angst, Anstacheln, Anziehen, Beeinflussen, Besänftigen, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Hören der Geister, Macht über Menschen, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Magischer Kreis des Verschleierns, Mitfühlen, Schlummer, Sehen in Dunkelheit, Tiersprache, Verwirren, Warnung, Zähmen, Zauberzunge, Zwiesprache - Blendsalz, Durstsalz, Färbersalz, Funkensalz, Jucksalz, Knallsalz, Rauschsalz, Rutschsalz, Schlafsalz, Schleichsalz, Stottersalz, Trampelsalz*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**, Talismane*+2.

Erfahrener Thaumaturg (Thaumaturg Grad 20)

16 LP, 47 AP - LR - St 60, Gw 70, In 80, B 24 - SchB+1

Angriff: Blasrohr+10 (speziell für Zaubersalze), Dolch+10 (1W6); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+16, Resistenz*+24/22

Alchimie+13, Etikette+13, Glücksspiel+16, Heilkunde+12, Landeskunde+16 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+15, Menschenkenntnis+13, Naturkunde+12, Pflanzenkunde+12, Thaumagraphie+11, Thaumalogie+12, Verhören+12, Zauberkunde+14

Zaubern+20: Große Siegel: *Angst*, *Bannen von Licht*, *Eisiger Nebel*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Stille*, *Zauberstimme* - Runenstäbe: *Blenden*, *Blitze schleudern*, *Donnerkeil, Stille*, *Warnung*, *Zauberlicht*, *Zauberschlüssel* - Zauberlettern: *Auslösen*, *Alarm*, *Opferletter* (Menschen), *Zahlenletter* (1, 3, 7), *Zünderletter* (Bereich, Schlüsselwort)

Zaubersalze: alle (vgl. *Das Mysterium,* S. 41)

Zaubersiegel: *Bannen von Zauberwerk*, *Beschleunigen*, *Dinge verbergen*, *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Leben*, *Erkennen von Zauberei*, *Handauflegen*, *Lähmung, Macht über das Selbst*, *Macht über Menschen*, *Sehen in Dunkelheit*, *Sehen von Verborgenem*, *Siegel der Verschwiegenheit, Stärke*, *Unsichtbarkeit*, *Wasseratmen*, *Zauberschild*, *Zauber-schloss*, *Zwiesprache*

Schutzrunen: *Schlaf, Schmerzen*

Zauberwerkstatt: *Zauberschutz: Aktivieren von… Schildamulett Stufe 1 bis 4, Schutzamulett Stufe 1 bis 7, Talisman+1 bis +4*

Bes.: Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW **15**), Talismane*+4, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erzmagier 1 (Thaumaturg Grad 36)

16 LP, 99 AP - OR – St 60, Gw 90, In 90, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+12 (1W6), Blasrohr+13 (Zaubersalze), Magierstab*+13 (1W6+1), Faustkampf+10 (1W6–2), Ringen+10 (1W6–2); Raufen+8 (1W6–3) - Abwehr+18, Resistenz*+26/25

Alchimie+20, Anführen+9, Athletik+10, Beredsamkeit+17, Blasrohre+13, Etikette+16, Geschäftssinn+16, Glücksspiel+19, Heilkunde+10, Landeskunde+20 (Küstenstaaten), Landeskunde+14 (Valian), Lesen von Zauberschrift+17, Meditieren+14, Menschenkenntnis+19, Naturkunde+17, Pflanzenkunde+20, Reiten+15, Thaumagraphie+20, Thaumalogie+20, Verhören+12, Verstellen+17, Zauberkunde+20

Zaubern+23: alle Artefakte, Erhaltung, Runenstäbe, Vigilsignien, Zaubermittel, Zaubersalze, Zaubersiegel

Zauberlettern: *Alarm, Auslösen, Opferletter* (Elfen, Menschen, Zwerge und Halblinge), *Zahlenletter* (1,2,5,9,13), Zünderletter (Bereich, Berührung, Schlüsselwort)

Der Erzmagier ist in alle Geheimnisse der Thaumaturgie, einschließlich der Großen Magie, eingeweiht. Die Spielleitung kann ihm daher ganz nach ihren Vorstellungen weitere, auch sehr machtvolle Große Siegel zugestehen. Ähnlich verhält es sich auch mit Zaubern bzw. Zauberwerk

Zaubersalze: alle (vgl. *Das Mysterium,* S. 41)

Zaubersiegel: *Bannen von Zauberwerk*, *Beschleunigen*, *Dinge verbergen*, *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Leben*, *Erkennen von Zauberei*, *Handauflegen*, *Lähmung, Macht über das Selbst*, *Macht über Menschen*, *Sehen in Dunkelheit*, *Sehen von Verborgenem*, *Siegel der Verschwiegenheit, Stärke*, *Unsichtbarkeit*, *Wasseratmen*, *Zauberschild*, *Zauberschloss*, *Zwiesprache*



Schutzrunen: *Schlaf, Schmerzen*

Zauberwerkstatt: *Zauberschutz: Aktivieren von… Schildamulett Stufe 1 bis 4, Schutzamulett Stufe 1 bis 7, Talisman+1 bis +4*

Bes.: Magierstab*(+2/+1), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Talismane*+4, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Einfacher Magier (Magier Grad 1)

12 LP, 13 AP - OR - St43, Gw 53, In 75, B 24

Angriff: Magierstab+6 (1W6), Dolch+5 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+13/13

Alchimie+8, Klettern+12, Landeskunde+8 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+8, Zauberkunde+8

Zaubern+12: *Erkennen von Zauberei, Feuerkugel, Macht über Unbelebtes, Schlummer, Stimmenwerfen*

Bes.: Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Gewöhnlicher Magier (Magier Grad 10)

16 LP, 35 AP - LR - St 75, Gw 65, In 80, B 24 - SchB+2

Angriff: Magierstab+9 (1W6+2), Kurzschwert+10* (1W6+4), Dolch+9* (1W6+2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14, Resistenz*+18/18

Alchimie+12, Bootfahren+13, Geländelauf+13, Geschäftssinn+10, Glücksspiel+12, Klettern+10, Landeskunde+10 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+14, Menschenkenntnis+9, Schwimmen+12, Verhören+11, Zauberkunde+13

Zaubern+17: *Angst, Blitze schleudern, Dinge wiederfinden*, Erkennen von Leben, *Erkennen von Zauberei*, *Feuerkugel, Hauch des Winters*, *Heranholen*, *Lärm***, *Lauschen*, *Macht über das Selbst*, *Macht über Unbelebtes*, *Person wiederfinden*, *Seelenkompass*, *Sehen in Dunkelheit*, *Sehen von Verborgenem*, *Schlummer, Stimmenwerfen*, *Unsichtbarkeit*, *Zauberschlüssel*, *Zwiesprache*

Zaubern+19: *Donnerkeil*, *Eisiger Nebel*, *Eiswand*, *Feuerfinger*, *Feuerwand*, *Silberstaub*, *Steinkugel*

Bes.: Verfügt über einen **Gewitterstab** (s.o.) und ein paar Zaubermittel: einen **Trunk der Schwerelosigkeit**, eine **Feuerperle**, einen Heiltrunk (1W6) sowie einen **Ring des Sehens in Dunkelheit** (ABW **5**), Kurzschwert* (+2/+2), Dolch* (+1/+1), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), **Gürtel der schnellen Heilung** (ABW **2**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW 1), **Schildgürtel** (ABW **4**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Heiltränke (1× Allheilung, 3× 1W6, 3× Krafttrunk 3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Magier (Magier Grad 27)

17 LP, 81 AP - LR - St 75, Gw 70, In 90, B 24 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Magierstab+16 (1W6+2), Kurzschwert+15* (1W6+4), Dolch+15* (1W6+2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+17, Resistenz*+20/19

Alchimie+15, Anführen+12, Athletik+10, Beredsamkeit+9, Bootfahren+16, Etikette+9, Gassenwissen+9, Geländelauf+14, Geschäftssinn+13, Glücksspiel+15, Klettern+13, Landeskunde (Küstenstaaten)+14, Lesen von Zauberschrift+16, Meditieren+13, Menschenkenntnis+14, Naturkunde+13, Pflanzenkunde+11, Reiten+14, Thaumagraphie+15, Thaumalogie+14, Schwimmen+15, Stehlen+8, Verführen+11, Verhören+16, Verstellen+13, Zauberkunde+17

Zaubern+20: *Angst, Anziehen*, *Bannen von Kaobargen*, *Bannen von Dunkelheit, Bannen von Kälte, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk*, *Beschleunigen*, *Binden des Vertrauten*, *Blaue Bannsphäre, Blauer Zwingkreis, Blenden, Blendwerk, Blitze schleudern, Dämonenkrieger beschwören I–IV, Dämonenspion beschwören I–III, Dämonischen Lehrer rufen*, *Dinge rufen, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden*, *Dominieren von Kaobargen*, *Dominieren von Kaophoren*, *Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei*, *Feuerkugel, Feuermeisterschaft*, *Freundesauge, Geistersperre, Geistesschild, Geräusche dämpfen*, *Goldene Sphäre*, *Hauch des Winters*, *Heimfeder, Heranholen*, *Himmelsleiter, Hitzeschutz, Hören der Geister, Juwelenauge, Kälteschutz, Lähmung, Lärm*, *Lauschen*, *Luftlauf, Luftsphäre, Knechten von Dämonen*, *Macht über das Selbst*, *Macht über die Zeit, Macht über Unbelebtes*, *Marmorhaut*, *Megant beschwören I*, *Person wiederfinden*, *Pflanzenfessel, Rauchwolke*, *Reaktionsschnelle, Reise der Seele, Rost, Schallwächter, Schutzkreis gegen Kaobargen*, *Schattenrobe*, *Schwarze Zone, Schmerzen, Schockfunken, Sehen in Dunkelheit*, *Seelenkompass*, *Sphärenweg*, *Sehen in Dunkelheit*, *Sehen von Verborgenem*, *Schlummer, Schutzgeste, Schwarze Sphäre, Schwarze Zone, Seelenkompass, Silberne Bannsphäre, Silberner Zwingskreis, Silberstaub, Spruch intensivieren, Stimmenwerfen*, *Stille*, *Todeshauch, Tor*, *Unsichtbarkeit*, *Vereisen*, *Versetzen*, *Verwandlung, Wahrsehen, Wahnsinn, Wasseratmen, Wassermeisterschaft, Windmeisterschaft, Windstoß, Zauberauge, Zauberschild, Zauberschloss*, *Zauberschlüssel*, *Zauberschmiede, Zauberzunge, Zweite Haut, Zwiesprache*

Zaubern+22: *Blenden*, *Donnerkeil*, *Feuerfinger*, *Feuerkugel*, *Feuerlanze*, *Feuerregen*, *Feuerwand*, *Hauch der Betäubung*, *Holzwand*, *Nebel schaffen*, *Silberstaub*, *Steinwand*, *Todeshauch*, *Umkehrschild*, *Zauberstimme*

Zaubern+19: *Donnerkeil*, *Eisiger Nebel*, *Eiswand*, *Feuerfinger*, *Feuerwand*, *Silberstaub*, *Steinkugel*

Bes.: Verfügt über einen **Gewitterstab** (s.o.) und ein paar Zaubermittel: einen **Trunk der Schwerelosigkeit**, eine **Feuerperle**, einen **Heiltrunk** (1W6) sowie einen **Ring des Sehens in Dunkelheit** (ABW **5**), Kurzschwert* (+2/+2), Dolch* (+1/+1), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), **Gürtel der schnellen Heilung** (ABW **2**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW **1**), **Schildgürtel** (ABW **4**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Heiltränke (1× Allheilung, 3× 1W6, 3× Krafttrunk 3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**. Einen **Armreif der Marmorhaut** (ABW **12**). Letzterer wird über das Aussprechen eines Schlüsselworts aktiviert und wirkt wie der Zauber *Marmorhaut*.

Erzmagier 2 (Magier Grad 30)

17 LP, 100 AP - LR - St 70, Gw 80, In 95, B 24 - SchB+2

Angriff: Magierstab+17 (1W6+2), Kurzschwert*+19 (1W6+5), Dolch+17 (1W6+2); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+18, Resistenz*+25/24

Alchimie+15, Anführen+12, Athletik+10, Beredsamkeit+17, Bootfahren+16, Erste Hilfe+18, Etikette+20, Gassenwissen+16, Geländelauf+16, Geschäftssinn+17, Glücksspiel+19, Heilkunde+20, Klettern+15, Landeskunde+18 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+20, Meditieren+17, Menschenkenntnis+19, Musizieren+15 (Flöte), Naturkunde+13, Naturkunde+10, Pflanzenkunde+18, Reiten+15, Thaumagraphie+18, Thaumalogie+18, Schwimmern+15, Stehlen+8, Verführen+16, Verhören+16, Verstellen+15, Zauberkunde+18, Zauberstäbe+15

Zaubern+20: *Angst, Aktivieren Heiltrunk (1W6), Aktivieren Kraut der konz. Energie, Aktivieren Talisman+1, Aktivieren Talisman+2, Aktivieren Talisman+3, Angst, Anziehen*, *Auflösung, Bannen von Kälte,*



Bannen von Kaobargen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Kälte, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Befestigen, Besänftigen, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Blaue Bannsphäre, Blauer Zwingkreis, Blenden, Blendwerk, Blitze schleudern, Brot und Wasser, Dämonenkrieger beschwören I–IV, Dämonenspion beschwören I–III, Dämonenaustreibung, Dämonenzeiger, Dämonischen Lehrer rufen, Dinge rufen, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Dominieren von Kaobargen, Dominieren von Kaophoren, Drittes Auge, Elixier der Erinnerung, Elixier der Reflexe, Elixier der Wärmesicht, Elixier des Hörens, Elixier des Sehens, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuermeisterschaft, Filtern, Flammende Hand, Flammenkreis, Freundesauge, Gegengift, Geisterhorn, Geistersperre, Geistesschild, Geräusche dämpfen, Goldene Sphäre, Giftzeiger, Glanz, Hauch des Winters, Heilen von Krankheit, Heimfeder, Heranholen, Hexenwirbel, Himmelsleiter, Hitzeschutz, Hören der Geister, Juwelenauge, Kälteschutz, Knechten von Dämonen, Kühnheitselixier, Lähmung, Lärm, Lauschen, Leichenschau, Liebeszauber, Luftlauf, Luftsphäre, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über die Zeit, Macht über Leben, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Magischer Kreis des Bewachens, Magischer Kreis des Verschleierns, Magischer Kreis des Widerstehens, Magischer Kreis, klein, Marmorhaut, Megant beschwören I, Mitfühlen, Nebel wecken, Person wiederfinden, Pflanzenfessel, Rauchwolke, Reaktionsschnelle, Reise der Seele, Reinigungselixier, Rost, Schallwächter, Schutzkreis gegen Kaobargen, Schattenrobe, Schlummer, Schmerzen, Schockfunken, Schutzgeste, Schwarze Zone, Schwarze Sphäre, Sehen in Dunkelheit, Seelenheilung, Seelenkompass, Sphärenweg, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Silberne Bannsphäre, Silberner Zwingskreis, Silberstaub, Spruch intensivieren, Stabilisieren, Stärkungselixier, Stille, Steinwand, Stimmenwerfen, Stille, Sturmwind, *Tierisches Handeln, Todeshauch, Todeszauber, Torwandeln, Tor, Totenstimme, Unsichtbarkeit, Untersuchen, Verdorren, Vereisen, Verlangsamen, Versetzen, Versteinern, Verwandlung, Verwirren, Wahrsehen, Wahnsinn, Wasseratmen, Wasserlauf, Wassermeisterschaft, Windmeisterschaft, Wiederbelebung, Willenszeiger, Windstoß, Wunderheilung, Wundpflaster, Zauberauge, Zauberhand, Zauberheilung, Zauberschlaf, Zauberschild, Zauberschloss, Zauberschlüssel, Zauberschmiede, Zauberwirklichkeit, Zauberzeiger, Zauberzunge, Zweite Haut, Zwiesprache*

Zaubern+22: *Blenden, Donnerkeil, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuerregen, Feuerwand, Hauch der Betäubung, Holzwand, Nebel schaffen, Silberstaub, Steinwand, Todeshauch, Umkehrschild, Zauberstimme*

Zaubern+19: *Donnerkeil, Eisiger Nebel, Eiswand, Feuerfinger, Feuerwand, Silberstaub, Steinkugel*

Zaubern+12: E*rfrischungselixier, Filtern, Untersuchen, Wundpflaster, Zauberfinger.*

Bes.: Verfügt über einen **Gewitterstab** (s. o.) und ein paar Zaubermittel: einen **Trunk der Schwerelosigkeit**, einen **Heiltrunk** (1W6) sowie einen **Ring des Sehens in Dunkelheit** (ABW **5**). Kurzschwert* (+2/+2), Dolch* (+1/+1), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), **Gürtel der schnellen Heilung** (ABW **2**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW **1**), **Schildgürtel** (ABW **4**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Heiltrünke (1× Allheilung, 3× 1W6, 3× Krafttrunk 3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**. Einen **Armreif der Marmorhaut** (ABW **12**). Letzterer wird über das Aussprechen eines Schlüsselworts aktiviert und wirkt wie der Zauber *Marmorhaut*.

Einfacher Heiler (Heiler Grad 2)

13 LP, 19 AP – OR – St 50, Gw 70, In 75, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6–1), Wurfmesser+6 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+15/15

Gassenwissen+10, Erste Hilfe+10, Heilkunde+10, Menschenkenntnis+9, Pflanzenkunde+8

Zaubern+12: *Erfrischungselixier, Filtern, Untersuchen, Wundpflaster, Zauberzeiger*

Bes.: Brosche der wundersamen Heilung (ABW **2**), Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Gewöhnlicher Heiler (Heiler Grad 10)

16 LP, 35 AP - LR - St 75, Gw 65, In 80, B 24 - SchB+2

Angriff: Dolch+12* (1W6+2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+14, Resistenz*+17/17

Alchimie+10, Beredsamkeit+10, Erste Hilfe+14, Etikette+14, Fälschen+10, Gassenwissen+12, Geländelauf+14, Geschäftssinn+10, Glücksspiel+14, Heilkunde+12, Klettern+15, Landeskunde+12 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+15, Meditieren+12, Menschenkenntnis+10, Naturkunde+10, Pflanzenkunde+15, Reiten+15, Thaumagraphie+11, Thaumalogie+11, Verführen+12, Verhören+10, Verstellen+10, Zauberkunde+12

Zaubern+17: *Angst, Anziehen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Kälte, Bannen von Zauberwerk, Besänftigen, Brot und Wasser, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Filtern, Flammenkreis, Gegengift, Geräusche dämpfen, Giftzeiger, Heilen von Krankheit, Hitzeschutz, Kälteschutz, Lähmung, Macht über das Selbst, Mitfühlen, Person wiederfinden, Reinigungselixier, Seelenkompass, Sehen in Dunkelheit, Silberne Bannsphäre, Stille, Totenstimme, Unsichtbarkeit, Untersuchen, Wunderheilung, Wundpflaster, Zauberauge, Zauberheilung, Zauberschlaf, Zauberzeiger, Zauberzunge, Zwiesprache*

Bes.: Dolch* (+1/+1), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Heiltrünke (1× Allheilung, 1× 1W6, 2× Krafttrunk 3W6); **Talismane***+2, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Heiler (Heiler Grad 27)

17 LP, 81 AP - LR - St 75, Gw 70, In 90, B 24 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+18* (1W6+2); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+17, Resistenz*+20/19

Alchimie+15, Beredsamkeit+13, Bootfahren+15, Erste Hilfe+16, Etikette+17, Fälschen+12, Gassenwissen+14, Geländelauf+16, Geschäftssinn+14, Glücksspiel+14, Heilkunde+17, Klettern+15, Landeskunde+15 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+18, Meditieren+15, Menschenkenntnis+15, Naturkunde+10, Pflanzenkunde+15, Reiten+15, Thaumagraphie+15, Thaumalogie+15, Verführen+14, Verhören+11, Verstellen+13, Zauberkunde+16, Zauberstäbe+15

Zaubern+20: *Allheilung, Angst, Anziehen, Auflösung, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Kälte, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Befestigen, Besänftigen, Brot und Wasser, Dämonenaustreibung, Dämonenzeiger, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Drittes Auge, Elixier der Erinnerung, Elixier der Reflexe, Elixier der Wärmesicht, Elixier des Hörens, Elixier des Sehens, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Feuerfinger, Feuerkugel,*



Filtern, Flammenkreis, Gegengift, Geisterhorn, Geräusche dämpfen, Giftzeiger, Glanz, Heilen von Krankheit, Hexenwirbel, Hitzeschutz, Kälteschutz, Kühnheitselixier, Lähmung, Leichenschau, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über die Zeit, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Mitfühlen, Nebel wecken, Person wiederfinden, Reinigungselixier, Schattenrobe, Schwarze Zone, Seelenheilung, Seelenkompass, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Silberne Bannsphäre, Silberstaub, Stabilisieren, Stärkungselixier, Stille, Totenstimme, Unsichtbarkeit, Untersuchen, Versetzen, Verwandlung, Verwirren, Wahrsehen, Wasseratmen, Wiederbelebung, Willenszeiger, Wunderheilung, Wundpflaster, Zauberauge, Zauberhand, Zauberheilung, Zauberschlaf, Zauberschlüssel, Zauberzeiger, Zauberzunge, Zwiesprache

Bes.: Dolch* (+1/+1), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), Glücksbringer gegen Blitzzauber; **Gürtel der schnellen Heilung** (ABW **2**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW **1**), **Schildgürtel** (ABW **4**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), **Heiltränke** (1× Allheilung, 3× 1W6, 3× Krafttrunk 3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erzmagier 3 (Heiler Gr 31)

17 LP, 97 AP – OR – St60, Gw 70, In 95, B 24 - SchB+2

Angriff: Magierstecken (Thaumagral)*+20 (1W6+5), Dolch*+20 (1W6+2); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+18, Resistenz*+25/24

Alchimie+18, Beredsamkeit+17, Bootfahren+15, Erste Hilfe+18, Etikette+20, Fälschen+14, Gassenwissen+16, Geländelauf+16, Geschäftssinn+17, Glücksspiel+14, Heilkunde+20, Klettern+15, Landeskunde+17 (Küstenstaaten), Landeskunde+15 (Valian), Lesen von Zauberschrift+20, Meditieren+16, Menschenkenntnis+18, Musizieren+15 (Flöte), Naturkunde+10, Pflanzenkunde+18, Reiten+15, Thaumagraphie+18, Thaumalogie+17, Überleben+18 (Gebirge), Verführen+16, Verhören+13, Verstellen+14, Wagenlenken+15, Zauberkunde+18, Zauberstäbe+15

Zaubern+20: *Aktivieren Heiltrunk (1W6), Aktivieren Kraut der konz. Energie, Aktivieren Talisman+1, Aktivieren Talisman+2, Aktivieren Talisman+3, Allheilung, Angst, Anziehen, Auflösung, Bannen von Kälte, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Befestigen, Besänftigen, Brot und Wasser, Dämonenaustreibung, Dämonenzeiger, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Drittes Auge, Elixier der Erinnerung, Elixier der Reflexe, Elixier der Wärmesicht, Elixier des Hörens, Elixier des Sehens, Erfrischungselixier, Erholungselixier, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Feuerfinger, Feuerkugel, Filtern, Flammende Hand, Flammenkreis, Gegengift, Geisterhorn, Geräusche dämpfen, Giftzeiger, Glanz, Heilen von Krankheit, Hexenwirbel, Hitzeschutz, Kälteschutz, Kühnheitselixier, Lähmung, Leichenschau, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über die Zeit, Macht über Leben, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Magischer Kreis des Bewachens, Magischer Kreis des Verschleierns, Magischer Kreis des Widerstehens, Magischer Kreis, klein, Mitfühlen, Nebel wecken, Person wiederfinden, Reinigungselixier, Schattenrobe, Schwarze Zone, Seelenheilung, Seelenkompass, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Silberne Bannsphäre, Silberstaub, Stabilisieren, Stärkungselixier, Steinwand, Stille, Totenstimme, Unsichtbarkeit, Untersuchen, Verlangsamen, Versetzen, Verwandlung, Verwirren, Wahrsehen, Wasseratmen, Wasserlauf, Wiederbelebung, Willenszeiger, Wunderheilung, Wundpflaster, Zauberauge, Zauberhand, Zauberheilung, Zauberschlaf, Zauberschlüssel, Zauberwirklichkeit, Zauberzeiger, Zauberzunge, Zwiesprache*

Bes.: Magierstab* (+2/+2), Dolch* (+1/+1), Brokattasche des Konvents (*Lähmung*), **Brosche der wundersamen Heilung** (ABW **2**), Glücksbringer gegen Blitzzauber; **Gürtel der schnellen Heilung** (ABW **2**), **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW **1**), **Schildgürtel** (ABW **4**), **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), **Heiltränke** (1× Allheilung, 3× 1W6, 3× Krafttrunk 3W6); Talismane*+3, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Barden

Gewöhnlicher Trobador (Barde Grad 4)

17 LP, 25 AP – TR – St 50, Gw 70, In 80, B 24 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+9 (1W6+1), Rapier*+11 (1W6+3), Ochsenzunge+8 (2W6–2), Parierdolch+3, kl. Schild+3 - Abwehr+18 (+21 mit kleinem Schild und Parierdolch), Resistenz*+16/15

Beredsamkeit+11, Gaukeln+6, Glücksspiel+10, Landeskunde+8 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+12, Musizieren+11 (Gitarre), Musizieren+11 (Flöte), Musizieren+8 (Komponieren), Musizieren+10 (Singen), Tanzen+10, Verstellen+9, Zauberkunde+8

Zaubern+14: *Der frohlockende Gesang, Die anfeuernde Ballade, Die stählende Ballade, Lied der Feier, Lied der Tapferkeit, Lied des Fesselns, Lied des Spottes, Loblied*

Bes.: Rapier* (+1/+1); Talismane*+2, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Erfahrener Trobador (Barde Grad 18)

16 LP, 40 AP – TR – St 60, Gw 75, In 85, B 24 - SchB+2

Angriff: Dolch+16* (1W6+1), Rapier*+13 (1W6+3), Ochsenzunge+15 (2W6–2), Parierdolch+3, kl. Schild+3 - Abwehr+18 (+21 mit kleinem Schild und Parierdolch), Resistenz*+16/15

Balancieren+14, Beredsamkeit+13, Erste Hilfe+12, Etikette+15, Gassenwissen+13, Gaukeln+17, Geländelauf+14, Glücksspiel+17, Klettern+14, Landeskunde+11 (Küstenstaaten), Lesen von Zauberschrift+15, Meditieren+11, Menschenkenntnis+11, Musizieren+17 (Fiedel), Musizieren+17 (Flöte), Musizieren+17 (Harfe), Musizieren+19 (Komponieren), Musizieren+19/20 (Laute, Gitarre), Musizieren+18 (Singen), Musizieren+17 (Trommel), Reiten+13, Schwimmen+14, Seilkunst+16, Tanzen+15, Verführen+15, Verstellen+13, Zauberkunde+10*

Zaubern+17: *Die anfeuernde Ballade, Der betäubende Gesang, Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang, Der verunsichernde Gesang, Die überzeugende Stimme, Die Klänge der Genesung, Die Klänge der Linderung, Die Klänge des Zusammenwachsens, Die stählende Ballade, Lied der Feier, Lied der Tanzlust, Lied der Tapferkeit, Lied der Verführung, Lied der Verzweiflung, Lied des Fesselns, Lied des Grauens, Lied der Ruhe, Lied des Spottes, Loblied*

Bes.: Rapier* (+1/+1); Dolch* (1/+1); Magische Gitarre (**+1** auf *Musizieren),* **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **15**), Talismane*+2, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**.

Andere Persönlichkeiten...

Begabungsvampirin (Schöpferkraft), lebende Vucub (Bardin / Hexe Grad 31)

17 LP, 90 AP - TR* - St 50, Gw 80, In 95, B 24 - AbB+1, AnB+1, SchB+1

Angriff: Dolch*+16 (1W6+2), Rapier*+16 (1W6+3) und (1W6+1), Ochsenzunge+15 (2W6–3), Parierdolch+4; Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+18 (+22 mit Parierdolch), Resistenz*+22/21

Sechster Sinn+6 - Akrobatik+18, Alchemie+16, Anführen+12, Balancieren+16, Beredsamkeit+17, Erste Hilfe+12, Etikette+18, Fechten+14, Gassenwissen+18, Gaukeln+15, Geländelauf+13, Geschäftssinn+17, Glücksspiel+19, Landeskunde (Küstenstaaten)+17, Lesen von Zauberschrift+18, Menschenkenntnis+18, Musizieren+18 (Singen), Naturkunde+15, Pflanzenkunde+16, Reiten+18, Schleichen+10, Schwimmen+15, Spurensuche+11, Tanzen+18, Tarnen+10, Verführen+20, Verhören+19, Verstellen+19, Wahrnehmung+8

»Zaubern+18«: *Blendwerk (*auf sich selbst), *Macht über Menschen, Verwandlung* (sich selbst in eine Rabenkrähe)

Zaubern+20: *Der betäubende Gesang, Der einschläfernde Gesang, Der traurige Gesang, Die anfeuernde Ballade, Die Klänge der Genesung, Die Klänge der Linderung, Die Klänge des Zusammenwachsens, Die überzeugende Stimme, Lied der Feier, Lied der Lockung, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied der Tapferkeit, Lied der Verführung, Lied des Erinnerns, Lied des Fesselns, Lied des Friedens, Lied des Grauens, Lied des Spottes, Lied des Vergessens*

Zaubern+20: *Angst, Auflösung, Bannen von Licht, Beeinflussen, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Blitze schleudern, Deckmantel, Dinge verbergen, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Fesselbann, Feuerwand, Freundesauge, Kälteschutz, Lauschen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Macht über Tiere, Macht über magische Wesen, Marmorhaut, Nebel wecken, Regenzauber, Scharfblick, Schattenrobe, Schlaf, Schwarze Zone, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Seelenentzug, Seelenkäfig, Seelenvereinigung, Silberstaub, Stille, Stimmenwerfen, Todeshauch, Umkehrschild, Unsichtbarkeit, Verdorren, Versetzen, Verwirren, Verwünschen, Wasseratmen, Zauberwirklichkeit, Zwiesprache.*

Bes.: **–4** auf EW und WW im Sonnenlicht; Verlust der früheren Genialität (–5 auf In, Gs und pA); Rapier* (+2/+2), Dolch* (+1/+2); **Magisches Gewand:** RK=2; **Stab der Illusionen** (ABW **9**); Talismane*+4; **Amulett gegen arkanes Spüren** (ABW **4**) und **gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **5**). Reserveamulette mit ABW **10**, Kette mit einem angehängten Stein aus **Kaltem Eisen**, **Kleiner Stein des Ortswechsel** (ABW **5**), **Kristallkugel** (ABW **1**), **Schildgürtel** (ABW **4**)

Ftheiron (Dämon, Grad 5)

* LP, 33 AP - TR - St 80, Gw 80, In 80, B 24

Angriff: 2×Krallenhände+9 (je 1W6); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+14/14

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immun gegen Gift; immun gegen Zauber, die den Körper betreffen und schwache geistige Zauber wie *Angst, Macht über die Sinne* usw.; erleidet nur halben Schaden durch Feuer

»Zaubern+17:« *Beeinflussen, Blendwerk, Verdorren*

Bes.: Die Ftheironen oder Verderber sind eine Gruppe höherer Dämonen im Dienste Don Niccolos. Sie stammen von verschiedenen Welten aus dem Machtbereich des Dämonenfürsten, sehen aber ähnlich aus. Sie sind annähernd menschlicher Gestalt, haben aber ein bestialisches Gesicht, das sie meist mit *Blendwerk* oder einer Maske tarnen. Sie tragen lange, wallende Mäntel oder Roben mit weiten Ärmeln, die ihre Tierfüße und ihre Klauenhände verbergen. Ihre Krallen verursachen schwelende Brandwunden, die nur auf magischem Weg heilen. Selbst dann bleiben aber dunkle Narben zurück.

Benetzung mit Weihwasser schwächt den Ftheiron und seine Kampfwerte sind dann für die Dauer einer Stunde abgesenkt: Abzüge von **–3** auf Angriff, **–1** auf Schaden, **–2** auf Abwehr und Resistenz. Am besten ist ihm mit *Austreibung des Bösen* beizukommen.

Hexengeist (Geisterwesen, Grad 6)

* LP, 27 AP - *R - St *, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: keiner - Abwehr+14, Resistenz+16/16

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

Zaubern+17: 3 Zauber aus *Angst, Bannen von Licht, Beeinflussen, Blendwerk, Dinge verbergen, Eisiger Nebel, Funkenregen, Hauch der Verwesung, Hauch des Winters, Nebel schaffen, Rauchwolke, Rost, Schmerzen, Schwäche, Stille, Stimmenwerfen, Verwirren, Verwünschen, Warnung, Windstoß* - der Hexengeist braucht keine Materialien für diese Zauber

Der Hexengeist sieht wie das durchscheinende Abbild der einstigen Hexe oder des einstigen Hexers einschließlich der Kleidung aus. Die Daten beschreiben den Geist einer Schwarzen Hexe im Dienste Don Niccolos, die an eine Jägerpfeife gebunden ist.

Kwamakod (Dämon, Grad 18)

* LP, 49 AP - TR - St 80, Gw 80, In 80, B 24

Angriff: 2×Krallenhände+10 (je 1W6); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+15, Resistenz+16/16

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immun gegen Gift; immun gegen Zauber, die den Körper betreffen und schwache geistige Zauber wie *Angst, Macht über die Sinne* usw.; erleidet nur halben Schaden durch Feuer

»Zaubern+18:« *Beeinflussen, Blendwerk, Fliegen, Macht über Macht über Menschen, Versetzen* (sich selbst bis zu 50 km), *Verdorren*

Besitz: trägt ein **kombiniertes Spiegelamulett** (ABW **30**) nach Wahl, das ihn vor einer Gruppe von Umgebungszaubern der Spielerfiguren schützen kann, z. B. gegen Blitzzauber, Dämonenkraft, Erdzauber usw.

Der höhere Dämon Kwamakod kommt aus der Reihe der Ftheironen oder **Verderber** im Dienste von Mestoffelyzh (alias Don Niccolo). Kwamakod ist von buckliger menschlicher Gestalt mit langen Beinen und kurzem Oberkörper. Sein bestialisches Gesicht, das einer Wildkatze mit gefletschten Zähnen ähnelt, tarnt er meist mit *Blendwerk* und entsprechender Kleidung. Seine Krallen verursachen schwelende Brandwunden, die nur auf magischem Weg heilen. Selbst dann bleiben aber dunkle Narben zurück.

Benetzung mit Weihwasser schwächt Kwamakod und seine Kampfwerte sind dann für die Dauer einer Stunde abgesenkt: Abzüge von **–3** auf Angriff, **–1** auf Schaden, **–2** auf Abwehr und Resistenz. Wird Kwamakod mit *Austreibung des Bösen* oder ähnlicher Magie vom Boden *Midgards* verbannt, kann er innerhalb des aktuellen Abenteuerteils nicht wieder erscheinen.

Long (Elementarwesen, Grad 30 - riesig)

* LP, 85 AP - LR - St 130, Gw 60, In 90, B 30/60

Angriff: Biss+13 (2W6+3), 2×Klaue+13 (je 1W6+1), Schwanzhieb+12 (1W6+2); Raufen+13 (2W6–1) - Abwehr+19, Resistenz+20/20

Zaubern+18: *Baumkämpfer, Beschleunigen, Blitze schleudern, Dschungelwand, Elfenfeuer, Elementenwandlung, Erscheinungen, Feuerbienen, Grüne Hand (ohne den Nachteil des frühen Verfalls der magisch gewachsenen Pflanzen), Flammenkreis, Macht über die belebte Natur (nur Reptilien und Fische), Macht über magische Wesen (nur gegen Holzelementarwesen), Macht über Unbelebtes (bis 1000 kg), Nebel schaffen, Nebel wecken, Pflanzenfessel, Regenzauber, Tiere rufen (Reptilien und Fische), Versetzen, Verwandlung sowie eine Reihe von Zaubern, mit denen Holzelementarwesen heraufbeschworen und gebannt werden können, Verwandlung (u. a. Dai Lai Zhè), Wasser atmen (auf andere), Wassermeisterschaft, Wasserstrahl, Wetterzauber, Windmeisterschaft, Zauberwirklichkeit, Zwiesprache*

Bes.: *Gegenzaubern+18* (ausgenommen Beschwörungszauber); Infrarotsicht; nur mit magischen Waffen zu verletzen; **immun** gegen **Gift** und **Krankheit** sowie ähnliche Zauber; immun gegen Blitze.

Malfi-Katze (Zauberkater, Grad 0)

9 LP, 10 AP - OR - St 20, Gw 100, In 90, B 24

Angriff: im Handgemenge Biss+10 (1W6–2); Raufen+8 (1W6–3) - Abwehr+14, Resistenz+13/15

Akrobatik+18, Schleichen+18, Tarnen+18, Gute Reflexe+12, Nachtsicht+2 - Sprechen: Neu-Vallinga+18

Bes.: Gegner erhalten –4 auf ihre EW:Angriff

»**Zaubern+15:**« *Erkennen der Aura, Erkennen von Zauberei, Geräusche dämpfen, Macht über das Selbst, Der einschläfernde Gesang* (nur auf Menschenähnliche)

Zaubern+13: *Angst, Beeinflussen, Besänftigen, Beschleunigen* (nur auf sich selbst), *Laufen wie der Wind, Macht über die belebte Natur, Person wiederfinden, Tiersprache* (Säugetiere), *Unsichtbarkeit, Zähmen*

Besitz: trägt um den Hals einen *Anhänger des Stimmenwerfens;* Katzenkleider (Lackstiefel, Umhang, Wams, Halstuch, Hüte, Pluderhose)

Die seltenen Malfi-Katzen sehen wie gewöhnlich Kater und Katzen aus. Sie sind aber so klug wie Menschen (nicht selten auch klüger) und beherrschen die Sprache ihrer Umgebung. Sie lassen sich ihre Menschenintelligenz und Sprechfähigkeit aber nicht anmerken, da sie es vorziehen, für gewöhnliche Katzen gehalten zu werden. Gelegentlich offenbaren sie sich einem einzelnen Menschen, den sie für vertrauenswürdig oder gutartig befinden, um ihm zum Beispiel einen Gefallen zu tun oder auf seinem Lebensweg voranzubringen. Für Anhänger der arkanen Kunst haben sie eine gewisse Vorliebe und suchen ihre Nähe. Die Ziele, die sie damit verfolgen, sind allerdings verborgen und von einer Malfi-Katze wird man kaum erfahren, was sie über sich und ihre Ihresgleichen weiß. Ein Zauberkundiger kann eine Malfi-Katze mittels *Binden des Vertrauten* zu seinem Familiar machen, aber nur, wenn diese einwilligt.

Alle Malfi-Katzen verfügen über angeborene magische Fähigkeiten. Sie können *Den einschläfernden Gesang* auf alle menschenähnliche Wesen anwenden, indem sie laut und behaglich schnurren. Sie lernen von ihren Katzeneltern auch normale Zauberkünste, die sie aber nur ausüben können, wenn sie für sie gemachte Kleidung tragen, z. B. Hut, Gürtel, Stiefel, Schärpe oder Wams. Ein einzelnes Kleidungsstück erlaubt ihnen die Anwendung genau eines Zaubers. Eine Malfi-Katze kann sich ihre Kleider selbst an- und wieder ablegen. Außerdem kann sie im bekleideten Zustand wie ein Mensch ohne Schwierigkeiten aufrecht auf den Hinterläufen gehen.

Nachtmahr (Untoter, Grad 4)

28 LP, *AP - LR - St 90, Gw 80, In 40, B 18

Angriff: Umhüllen+8 (1W6–2; nach schwerem Treffer 6 LP Säureschaden pro Runde); Raufen+8 (1W6–1) - Abwehr+13, Resistenz+12/14

Bes.: lichtempfindlich; EW–5; *Namenloses Grauen* (bis zu 3. Grad bei Anblick, bis zum 10. Grad nach erstem Opfer)

Wächterdämon (Grad 4)

18 LP, 35 AP - PR - St 100, Gw 40, B 24, In 20

Angriff: Hellebarde+9 (nur stechend: 1W6+5), Klauen+9 (1W6+3); Raufen+7 (1W6+1) - Abwehr+14, Resistenz+15/15

Bes.: immun gegen Krankheiten und ähnlich wirkende Zauber; immun gegen schwache Illusionszauber wie *Angst, Beeinflussen* und *Macht über die Sinne*

Bewohner der Anderswelt

Die Nähe *Ilantias* zu *Lanitia* sowie das Wirken der dunklen *Fey Amangua* haben vielfältige Ausprägungen der Anderswelt hervorgebracht. Diese Vielfalt findet ihren Ausdruck in der nachfolgenden Auflistung verschiedener Naturgeister. Nicht jeder Naturgeist steht den Gedankengängen und Zielen Amanguas offen oder ist ihnen hörig, sodass viele von ihnen ein *Eigenleben in beiden Welten* führen. In ihrem Erscheinungsbild und Auftreten haben sich einige der Naturgeister den menschlichen Bewohnern Lanitias angepasst, während andere ihre ursprünglichen Eigenheiten bewahrt haben und ihrer Natur sowie ihrem Temperament entsprechend auftreten. Letztlich liegt es im **Ermessen des Spielleiters,** wie die Naturgeister in seinem *Lanitia* in Erscheinung treten.

Baumhirte (Grad 30 - groß)

15 LP, 72 AP - PR - St 170, Gw 40, In 70, B 24

Angriff: Fausthieb+11 (3W6+2), Werfen+11 (Felsen oder Baumstamm: 3W6, Mensch: 1W6+3); Raufen+10 (1W6+5) - Abwehr+16, Resistenz+19/19 – Ergreifen

Bes.: immun gegen Geisteszauber; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeit, Baumgestalt anzunehmen)

»**Zaubern+15:**« *Baum, Baumkämpfer, Pflanzenfessel, Wandeln wie der Wind*

Bjes (Naturgeist, Grad 1)

4 LP, 7 AP - OR - St 05, Gw 70, In 50, B 18

Angriff: keiner; Raufen+4 (1W6–5) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Bes.: kann von Menschen und ähnlich intelligenten Wesen mit nicht mehr als Wk 60 Besitz ergreifen; *Beredsamkeit+15* (bei schon besessenen Wesen), *Tarnen+18*; empfindlich gegen Herdfeuer lidralischer Häuser

Buschwächter oder Olc-Glas (Naturgeist, Grad 20)

20 LP, 48 AP - PR - St 100, Gw 30, In 20, B 16

Angriff: 2×Hieb+11 (1W6+1 & 3 LP)*; Raufen+6 (1W6 & 3 LP) - Abwehr+15, Resistenz+17/17

Bes.: stumpfe Waffen, Stichwaffen und Geschosse richten höchstens 1 Punkt Schaden an; immun gegen verschiedene Zauber (s. unten); automatisches *Erkennen der Aura*

*Der Olc-Glas ähnelt vom Aussehen her einem etwa 2 m großen Baum, bei dem nur die Zweigspitzen spärliches Blattwerk tragen, die Äste dafür mit 5 cm langen, eisenharten Dornen besetzt sind. Er bewegt sich auf zwei mächtigen, beinartigen Wurzeln. Er ist ein magisches Wesen, das *Amangua* durch eine Kombination der Zauber *Knechteflechten, Pflanzenmann* und *Naturgeist rufen* erschaffen hat und das von einem vorher körperlosen Naturgeist beseelt ist. Hinsichtlich Körpermagie besitzt der Olc-Glas dieselbe Immunität wie ein Weidenknecht (vgl. *Das Bestiarium*, S. 142f). Geistesmagie wirkt dagegen auf den kontrollierenden immateriellen Naturgeist (vgl. *Das Bestiarium*, S. 176).

Trifft der Olc-Glas einen Gegner schwer, so winden sich seine Zweige um ihn und entziehen ihm zusätzlich zu der Wucht des Hiebs **3 LP**, wogegen Rüstung nicht hilft – ähnlich wie ein *Pflanzenmann* (vgl. *Das Arkanum – Ergänzungen*).

Faun (Grad 3)

15 LP, 19 AP - OR - St 70, Gw 70, In 40, B 24

Angriff: Keule+8 (1W6), Kurzbogen+6 (1W6–1); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+13, Resistenz+17/17 – *Raserei*

Bes.: *Musizieren+5 (Stimme), Orakelkunst+8, Trinken+5; spurtstark; Gegenzaubern+20,* empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1W3–1 Schicksalsgunst

Fee (Grad 1)

7 LP, 3 AP - OR - St 10, Gw 90, In 70, B 6/36

Angriff: Waffe+7 (SchB–3); Raufen+5 (1W6–5) - Abwehr+15, Resistenz+12/14

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* Verlust der Zauberfähigkeiten)

Zaubern+15: *Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamen*, *Verwirren*, *Windstoß*, *Unsichtbarkeit* (für je 1 AP)

Feenritter (Grad 4)

12 LP, 21 AP - LR - St 70, Gw 90, In 70, B 6/36

Angriff: Waffe+10 (SchB+1); Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+17, Resistenz+14/16

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); erhöhte Stärke dank *Feenring*; 1W3–1 Schicksalsgunst

Zaubern+15: *Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamen*, *Verwirren*, *Windstoß*, *Unsichtbarkeit* (für je 1 AP)

Feenzauberer (Grad 10)

7 LP, 28 AP - OR - St 10, Gw 90, In 80, B 6/36

Angriff: Magierstab+10 (1W6–3); Raufen+5 (1W6–5) - Abwehr+16, Resistenz+18/18

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der angeborenen Zauberfähigkeiten); 1W3+1 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamen*, *Verwirren*, *Windstoß*, *Unsichtbarkeit* für je 1 AP)

Zaubern+20: *Lied der Tanzlust, Angst, Erdfessel, Feuerbienen, Macht über die belebte Natur, Nebel schaffen, Nebel wecken, Schlaf, Schmerzen, Schrumpfen, Stimmenwerfen, Tierisches Handeln, Tiersprache, Zähmen*

Fey (Naturgeist, Grad 30)

* LP, 90 AP - OR - St 50, Gw 100, In 80, B 24

Angriff : Hand+7 (1W6–2), Zauberstab+12 (1W6), Zauberstab+10 (*Feuerbienen*); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+20/20

Bes.: verschießt mit Zauberstab *Feuerbienen* (1W6–1 - *Arkanum*, S. 152f); empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Gestaltwandlungsfähigkeit); 1W6 Schicksalsgunst

»**Zaubern+19:**« *Verwandlung* (nur sich selbst), *Tiere rufen* (Säugetiere und Vögel), *Tiersprache* (Säugetiere und Vögel)

Zaubern+18 (Gut): *Allheilung, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Gift, Baum, Besänftigen, Blendwerk, Entgiften, Erkennen von Krankheit, Feenfluch, Fliegen, Heilen von Krankheit, Unsichtbarkeit, Verwandlung, Feyenwunsch, Wiederkehr*

Zaubern+18 (Böse): *Angst, Bannen von Licht, Baum, Dschungelwand, Erscheinungen, Feenfluch, Luftlauf, Macht über die Sinne, Schrumpfen, Ungeheuer rufen, Unsichtbarkeit, Vergiften, Verursachen von Krankheit, Verwandlung, Feyenfluch, Wisseling rufen*

Flüsterer/Alp (Naturgeist, Grad 10)

* LP, 18 AP - OR - St *, Gw 60, In 40, B 24

Angriff: Zupacken+8 (1W6 AP; bei schwerem Treffer*) - Abwehr+14, Resistenz+15/15

Bes.: Nur durch schwere Treffer magischer/geweihter Waffen verwundbar; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Vertreibung und Lähmung für 12 Stunden (kein Attributsverlust in dieser Zeit). Gelingt dem Flüsterer ein EW–4:Resistenz gegen Körpermagie, ist er 24 Stunden immun gegen Kaltes Eisen).

*Ein Flüsterer kann sich nach einem schweren Treffer im Nacken seines Opfers festsetzen und verwandeln. Bis dahin ist er noch angreifbar. Danach hilft nur noch starke Magie *(Bannen von Zauberwerk*, *Bannen von Finsterwerk*, *Austreibung des Bösen* oder *Allheilung*). Unter seinem Einfluss verliert das Opfer alle 1W6 Tage je 1 Punkt Intelligenz und Konstitution. Bei 0 Intelligenz: **Wahnsinn**, bei 0 Konstitution: **Tod**. Nach der Vertreibung des Flüsterers kehren die Werte langsam zurück (1 Punkt pro 1W6 Tage bei Schonung).

Gräberwicht (Naturgeist, Grad 5)

10 LP, 40 AP - OR - St 40, Gw 60, In 60, B 24

Angriff : Knüppel+9 (1W6–1, meist mit *Todeskeule*); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+15, Resistenz+15/15

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); *Nachtsicht+2*

»**Zaubern+17:**« *Erkennen der Todesaura, Feenfluch, Feenstreich, Hören der Geister, Nebel wecken, Schattenschrecken, Segnen, Todeskeule, Unsichtbarkeit, Verfluchen*

Hausgeist (Domovoj, Grad 5)

30 LP, 35 AP - OR - St 45, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: Knüppel+9 (1W6–1, meist mit *Macht über Unbelebtes*); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+15, Resistenz+15/15

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

»**Zaubern+17:**« *Feenfluch, Feenstreich, Macht über Unbelebtes, Segnen, Unsichtbarkeit, Verfluchen, Vision*

Irrlicht (Grad 1)

7 LP, 2 AP - OR - St 10, Gw 100, In 20, B 6/30

Angriff: Blasrohr+7 (1W6 Gift mit Resilienz +10); Raufen+5 (1W6–5) - Abwehr+15, Resistenz+12/14

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); Nachtsicht+2

»**Zaubern+17:**« *Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Verwirren, Unsichtbarkeit, Pflanzenfessel, Verlangsamen, Nebel wecken*

Irrlichtschamane (Grad 6)

LP 1W6+3, AP 5W6 –5 – OR - St 10, Gw 100, In 30, B 6/30 – Abwehr+17, Resistenz+17/17

Angriff: Blasrohr+7 (1W6-Gift+10) - Raufen+5 (1W6–5)

Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der angeborenen Zauberfähigkeiten); 1W3 Schicksalsgunst; *Nachtsicht+2*

»**Zaubern+17:**« *Bannen von Dunkelheit* (s. Text), *Bannen von Licht, Verwirren, Unsichtbarkeit, Pflanzenfessel, Verlangsamen, Nebel wecken*

Zaubern+17: *Angst, Giftwehr, Eisiger Nebel, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur, Pflanzenmann, Schlangenbiss, Schmerzen, Schwarm, Sumpfboden, Todeshauch, Wildgeist rufen*

Melusina (Naturgeist, Grad 12)

18 LP, 52 AP - LR - St 90, Gw 70, In 50, B 20/40

Angriff : Krallen+10 (1W6); Raufen+8 (1W6–1) - Abwehr+14, Resistenz+15/17 – *Erdrücken*

Bes.: *Schwimmen+20, Tauchen+20*; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeit, sich in Menschengestalt zu verwandeln und unsichtbar zu machen); 1W3 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Melusinenschrei* (s. Text), 1W6 *Nymphen rufen, Unsichtbarkeit, Verwandlung* (sich selbst in Mensch)

Nymphe (Dryade & Najade & Nereide, Grad 3)

16 LP, 24 AP - OR - St 40, Gw 70, In 70, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+14, Resistenz+17/17

Bes.: *Musizieren+16* (Singen), *Tierkunde+16, Tarnen+ 18, Verführen+18;* spurtstark; empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Zauberfähigkeiten *Macht über Menschen* und *Versetzen);* 1W3–1 Schicksalsgunst

Najade: *Schleichen+18, Schwimmen+18, Tauchen+ 18*

Nereide: *Naturkunde+16, Schwimmen+18, Tauchen+ 18*

»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche männlichen Geschlechts, –2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)

Zaubern+18: *Tiersprache, Macht über die belebte Natur* (nur auf an ihrem Wohnort heimische Tiere), *Verwandlung, Wahnsinn, Zähmen, Zauberstimme*

Dryade: *Baumkämpfe, Pflanzenfessel, Rindenhaut*

Najade: *Nebel wecken, Sumpfboden, Wasserstrahl*

Nereide: *Luftsphäre, Rost, Wassermeisterschaft*

Rusalka (Naturgeist, Grad 10)

15 LP, 32 AP - OR - St 50, Gw 75, In 50, B 24

Angriff: Hand+8 (1W6–3); Raufen+6 (1W6–4) - Abwehr+14, Resistenz+16/16 – *Ergreifen*

Bes.: St 105, Hand+8 (1W6+1), Raufen+9 (1W6+1), wenn sie wenigstens zur Hälfte im Wasser stehen; nur mit magischen Waffen zu verletzen; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeiten *Anziehen* und *Liebeszauber*)

»**Zaubern+18:**« *Anziehen, Liebeszauber, Namenloses Grauen*

Zaubern+15: *Das Lied der Verführung, Das Lied des Wahnsinns, Das Lied des Vergessens*

Satyr (Grad 3)

14 LP, 20 AP - OR - St 60, Gw 80, In 60, B 24

Angriff: Horn+8 (1W6-1) oder Stossspeer+8 (1W6); Raufen+7 (1W6-2) - Abwehr+14, Resistenz+17/17 – *Raserei*

Bes.: *Geländelauf+20, Musizieren+12 (Flöte, Gitarre), Orakelkunst+8, Pflanzenkunde+16, Trinken+12, Verführen+14; spurt-stark; Gegenzaubern+20,* empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1W3–1 Schicksalsgunst

Zaubern+15: *Lied der Lockung, Lied des Grauens, Lied der Ruhe, Lied der Tanzlust, Lied des Vergessens*

Silen (Grad 4)

16 LP, 22 AP - OR - St 90, Gw 50, In 60, B 24

Angriff: Kampfstab+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-1) - Abwehr+14, Resistenz+18/18 – *Raserei*

Bes.: *Geländelauf+20, Musizieren+14 (Flöte, Gitarre), Musizieren+5 (Stimme), Trinken+5, Verführen+10; spurtstark; Gegenzaubern+20,* empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); 1W3–1 Schicksalsgunst

Zaubern+15: *Lied der Feier, Lied der Lockung, Lied der Tanzlust, Lied der Verführung*

Sonnentänzer (Naturgeist, Grad 2)

6 LP, 12 AP - OR - St 20, Gw 80, In 90, B 36

Angriff: keiner; Raufen+5 (1W3–2) - Abwehr+15, Resistenz+15/15

Bes.: –2 auf gegnerische EW:Angriff; nur mit magischen Waffen zu verletzen; Bewegung nur entlang von Sonnenstrahlen; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der angeborenen Zauberfähigkeiten)

»**Zaubern+18:**« *Böser Blick* (Kuss), *Liebeszauber* (Antwort auf Frage), *Unsichtbarkeit*

Zaubern+15: *Das Lied der Tanzlust, Das Lied des Wahnsinns, Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang*

Sternfalter (Naturgeist, Grad 1)

4 LP, 6 AP - OR - St 10, Gw 90, In t70, B 30

Angriff: keiner; Raufen+5 (1W3–2) - Abwehr+13, Resistenz+15/15

Bes.: –4 auf gegnerische EW:Angriff; nur mit magischen Waffen zu verletzen; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der angeborenen Zauberfähigkeit)

»**Zaubern+18:**« *Beeinflussen*

Vilja (Naturgeist, Grad 30)

* LP, 83 AP - OR - St 60, Gw 90, In 70, B 24

Angriff: Hand+6 (1W6-2), Bogen+15 (1W6 AP; bei schwerem Treffer zusätzlich Zauberwirkung); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+20/20

Bes.: verschießt mit Bogen immaterielle Pfeile, die bei schweren Treffern automatisch wie *Kraft entziehen, Schmerzen, Vergiften* oder *Verursachen von Krankheit* wirken (kein WW:Resistenz); empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Gestaltwandlungsfähigkeit); 1W3–1 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Tiergestalt* (Möwe oder Silberwolf), *Tiere rufen* (Säugetiere und Vögel), *Tiersprache* (Säugetiere und Vögel), *Zähmen*

Zaubern+18: *Allheilung, Bannen von Gift, Baum, Baumkämpfer, Entgiften, Erheben der Toten, Erkennen von Krankheit, Giftwehr*, Grüne Hand, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Kraft entziehen, Lähmung, Lindern von Entkräftung, Macht über die belebte Natur, Macht über Unbelebtes* (bis 1000 kg), *Pflanzenfessel, Pflanzenmann*, Reinigen, Ring der Wilden Kraft*, Schmerzen, Schwäche, Schwarm, Seelenheilung, Seelenschock*, Unterwerfen*, Verdorren, Verfluchen, Vergiften, Verletzung, Verursachen von Krankheit, Vogelschwarm*

Wisseling (Naturgeist, Grad 3)

11 LP, 23 AP - OR - St 30, Gw 50, In 40, B 18

Angriff: keiner; Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

Bes.: empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

»**Zaubern+15:**« *Anziehen* (nur auf seine „Gasteltern", damit diese ihn gut versorgen), *Blendwerk* (auf sich selbst, um sich besser als Kleinkind auszugeben), *Unsichtbarkeit, Verwirren*

Magischer Almanach

Aalsülze

Diese geleeartige Masse, die nach Kapern und Rosenwasser riecht, ist der Versuch einiger gerissener Heiler, ein haltbares und allgemein wirksames *Elixier der Erinnerung* herzustellen, das unter der Hand an die Angehörigen der *Hohen Schule von Lanitia* und der *Scuma* vertrieben wird. Die angepriesene Wirkung tritt aber nur bei einem Ergebnis von 1–30 auf W% ein und bei 96–100 ruft der Gelee auch gänzlich andere Folgen hervor: Die Konzentrationsfähigkeit kann gestört werden (–4 auf EW für Wissensfertigkeiten), die Handlungsfähigkeit kann verloren gehen (wie *Macht über Menschen*), die Selbstkontrolle kann entgleiten (wie *Vertieren*) oder ähnliche Unannehmlichkeiten. „Aalsülze" ist der in den studentischen Kreisen geprägte Tarnname für das Zaubermittel, dessen fragliche Zuverlässigkeit bekannt ist. Es ist jedoch deutlich einfacher zu bekommen als ein richtiges *Elixier der Erinnerung*.

Allesschlüssel (ABW **3**)

Das Artefakt hat die Form eines ca. 15 cm langen Schlüssels aus Alchimistensilber. Der Griff ist als Goldstück gestaltet, als Drache, der sich in den eigenen Schwanz beißt. Der Bart besteht aus einem dünnen rechteckigen Silberstück. Steckt man den Schlüssel in ein Schlüsselloch und spricht ein entsprechendes Schlüsselwort aus, so verändert sich der Bart, bis er die passende Form hat, um das Schloss zu öffnen. Der Schlüssel behält die Form, bis er herausgezogen wird.

Alraunenwurzeln des Totenbeschwörers
Aura**:** *finster*

Die Alraunenwurzeln des geheimnisvollen Totenbeschwörers sind menschenähnliche weiße Wurzeln in Miniatursärgen aus Eschen- oder Eibenholz oder Baumrinde. Wenn der Besitzer einer solchen Wurzel sich ein bisschen Blut von einem Menschen oder menschenähnlichen Wesen beschafft und die Wurzel in der Stunde vor der Morgendämmerung damit einreibt, wird das Opfer sterbenskrank und zu einer wandelnden Leiche, die ihrem Mörder dienen muss, solange dieser die verzauberte Alraune besitzt (vgl. Quellenbuch *Dunkle Mächte*).

Anhänger des Stimmenwerfens (ABW **2**)

Der Anhänger besteht aus einem kleinen Reif aus Rotgold, in den ein kleinerer, drehbarer Reif zwischen acht Goldstiften eingesetzt ist. Der Anhänger kann an einer Kette auf der Brust oder in einem Halsband auf der Kehle getragen werden. Nach Aussprechen des Schlüsselworts werden Gesprochenes oder Geräusche, die der Träger mit seiner Stimme erzeugen kann, an einen anderen Ort innerhalb der Reichweite von 15 m versetzt (vgl. *Stimmenwerfen*).

Armband der Strafen (ABW variabel)

Das alt aussehende Armband – eine Spange aus mattem Stahl mit drei ovalen Buckeln in den Farben Grün, Rot und Schwarz – enthält die drei Zauber *Schmerzen* (ABW **3**, Schlüsselwort *»Au Backe«*), *Blitze schleudern* (ABW **5**, Schlüsselwort *»Zicke Zacke«*) und *Umkehrschild* (ABW **8**, Schlüsselwort *»Nimm das«*).

Aurenhemd (ABW **2**)

Die Aurenhemden wurden vor etwa hundert Jahren von einem albischen Thaumaturgen und Alchimisten unter Don Niccolos Anleitung entwickelt. Seit dieser Zeit zählen sie zur Standartausrüstung hochstufiger Don Niccolo-Hexer. Das dünne, am Hals anschließende, aber ärmellose Unterhemd besteht aus Spinnenseide, in die feinste Drahtfäden aus Alchimistensilber hineingewoben sind. Ähnlich wie der Zauber *Deckmantel* verbirgt das Hemd die Aura des Wesens, das es trägt. Ein PW:ABW ist immer dann nötig, wenn *Erkennen der Aura* oder ähnliche Magie wirkt, auch dann wenn die verschleiernde Wirkung des Hemds im Zauberduell durchdrungen wird. Der Erfolgswert für Zaubern, den das Artefakt für Zauberduelle besitzt, ist **+25**.

Bambola (Amanguas Gaben)

Bambola sind tierhafte Missgeburten, die durch druidische Zauberkraft entstehen. Die Dunkle Fey empfängt sie in einem besonderen Ritualzauber und trägt sie anschließend aus. Nach einer Schwangerschaft von sieben Trideaden bringt Amangua sieben mal sieben Bambola zur Welt. Diese Kreaturen erscheinen in Gestalt kleiner Tiere wie Eichhörnchen, Echsen, Frösche, Hamster, Hunde, Katzen, Kröten, Lurchen, Mäuse und Schleichen. Die meisten von ihnen überleben jedoch nur kurze Zeit, sodass die Fey gewöhnlich lediglich 1–7 Exemplare (3W3–2) großziehen kann. Bambola dienen ihrer Mutter als Maskottchen und bringen ihr Glück. Jeder Bambola innerhalb einer Reichweite von sechs Metern verstärkt die Fähigkeit Amanguas, die Kräfte des Dweomers anzurufen und Magie zu wirken. Für jeden Bambola erhält sie einen Zuschlag von +1 auf alle EW:Zaubern bei ihren Zaubersprüchen. Die Lebensdauer eines Bambola hängt stark davon ab, wie gut er versorgt wird, da er nicht selbstständig Nahrung beschaffen kann. Bambola sind Allesfresser. Damit sie ihrer Besitzerin Nutzen bringen, muss die Fey jedem ihrer Maskottchen zudem einen eigenen Namen geben.

Beispiele für Bambola-Namen: Alvin, Marcello, Giaco, Zorzo, Bonetto, Ruggi, Belli.

Amangua kann ihre Bambola auch weitergeben, indem sie sie gegen Münzen verkauft. Dieser Handel muss jedoch in einem besonderen Ritual erfolgen: Der Käufer spuckt auf das Geld und überreicht es mit der linken Hand über seinem Rücken. In diesem Moment geht das Glück des Bambola auf seinen neuen Besitzer über, indem das Maskottchen ihm einen Herzens-

wunsch erfüllt. Danach gewährt der Bambola seinem Besitzer dauerhaft einen Zuschlag von **+4** auf eine einmal gewählte Fähigkeit (Zaubern ist davon ausgenommen). Darüber hinaus sorgt das Maskottchen dafür, dass sein Besitzer stets Geld im Beutel hat. Greift er in einen leeren Beutel, nachdem er sein gesamtes Geld ausgegeben hat, findet er darin erneut *1W10 Goldstücke* und *1W10 Silberstücke*. Währenddessen erhält die Dunkle Fey über ihre verkauften Bambola einen magischen Einfluss auf deren Käufer, solange sie das erhaltene Geld behält. Jeder Bambola trägt einen Bruchteil des Astralleibs seiner Mutter in sich. Über diese magische Verbindung kann sie den schwachen Beeinflussungszauber *Schlafwandeln* auf den Besitzer ausüben. Zuvor muss sich die Amangua kurz auf den jeweiligen Bambola und seinen Eigennamen einstimmen, was wie der Zauber *Zwiesprache* gehandhabt wird (Reichweite: 500 m). Anschließend kann sie den Zauber *Schlafwandeln* in einer Entfernung von bis zu fünf Metern um den Bambola wirken, vorausgesetzt der Bambola kann seinen Besitzer sehen.

Der Zauber Schlafwandeln ähnelt dem Zauber *Macht über Menschen*, allerdings kann das Opfer nur beeinflusst werden, wenn es schläft. Für die Mutter kostet der Zauber *2 AP* pro *Grad*. Misslingt der *Ressistenzwurf*, erlangt die Mutter geistige Kontrolle über das Opfer. Sie kann es im Schlaf umherwandeln lassen und einfache manuelle Handlungen ausführen lassen. Während dieser Zeit träumt das Opfer und sieht sowie hört darin die Dunkle Fey neben sich. Erwacht es plötzlich aus dem Schlafwandeln, kann es sich deutlich an diesen Traum erinnern, sofern ihm ein *PW:Intelligenz/5* oder ein *EW:Einprägen* gelingt.

Ein Käufer kann seinen Bambola auch weiterverkaufen, allerdings nur zu einem niedrigeren Preis, als er selbst bezahlt hat. In diesem Fall gehen sowohl das Glück des Bambola als auch die Gefahr des Schlafwandelns auf den neuen Besitzer über. Wird der Bambola hingegen verschenkt oder zu einem höheren Preis weiterverkauft, schlägt das zuvor gewährte Glück in dauerhaftes Pech um: Der zuvor gewährte Zuschlag von +4 auf die gewählte Fähigkeit verwandelt sich in einen dauerhaften Abzug von –4.

Baumverbindung & Baumbesingen

Die unter dem Schutz der *Senhoria* stehenden großen Waldgebiete der *Trizos* liefern ein das für den Schiffsbau wichtiges Holz. Die Wälder sind seit hunderten von Jahren im Besitz der hier einheimischen Familien, den **Zercaboschi**. Diese Familien bewahren eifersüchtig die Bräuche der **Baumverbindung** und des **Baumbesingens** – Grundlagen ihres Wohlstands.

Bei der *Baumverbindung* werden bei der Geburt eines Kindes spezielle, von den *Zercaboschi* gehütete Samen in einem geheimen Ritual gepflanzt und mit dem Neugeborenen verbunden. Fortan gewähren die Sämlinge dem Kind Kraft und Gesundheit, solange sie selbst gute Bedingungen haben. Die Bäume wachsen in besonderen Hainen, bis zu 1.000 Exemplare; dank der Verbindung wachsen sie schnell und erreichen nach 35–40 Jahren ihre maximale Höhe. Der menschliche Partner sorgt durch Auswahl und Ausdünnen für optimale Bedingungen: Jedes Jahr werden einzelne Bäume entnommen und verwertet. Nach Erreichen der Maximalhöhe wachsen sie vor allem in Dicke und Verzweigung weiter; weiterhin wird jährlich geerntet, zusätzlich werden Samen für die nächste Generation gesammelt. Stirbt der menschliche Partner, werden alle Bäume bis auf einen – den Ahnenbaum – geerntet. Dieser ersetzt das Grabmal und hält das Andenken; die freiwerdende Fläche dient der nächsten Generation. Werden die verbundenen Bäume während des Lebens geschädigt oder sterben ab, hat das schwere Folgen für die Gesundheit des Verbundenen – bis hin zum Tod.

Durch lange Praktizierung gibt es im Herzen des Waldes große Bereiche aus Ahnenbäumen, die sehr alt werden, teils weit über tausend Jahre. Dieses Holz gilt als das begehrteste: erfüllt von besonderer Kraft und Magie. Jede der alten Familien ist zudem mit einer bestimmten Baumart verbunden, die besondere Holzeigenschaften liefert – etwa Eichen, Buchen, Hainbuchen, Lärchen, Kiefern, Ahorne, Birken, Eschen, Eiben und Ulmen. Diese Familien bilden eine verschworene Gemeinschaft, deren Einfluss bis in die höchsten Ebenen des Duganates reicht und die wesentlich hinter dem Widerstand gegen Diatravas Expansionsgelüste steht. In den letzten Jahren kam es jedoch zu zunehmendem Holzraub: Holzfällertrupps, angeworben und bezahlt durch Agenten Diatravas, schlagen illegal Holz, um das Monopol der Familien zu brechen.

Wie die Baumverbindung ist der Brauch des *Baumbesingens* uralt und ist auf die *Zercaboschi* zurückzuführen. Es handelt sich um verbale Magie, die über gesungene Worte wirkt und Wachstum lenkt. *Baumbesinger* wecken Keimkraft, stärken Widerstand und Gestalt von Pflanzen, schrecken Tiere vom Fraß ab und bestimmen Tempo und Richtung des Wachsens: Stämme werden gerade, Äste bleiben in der Krone, einzelne Zonen werden gezielt verdichtet. So wird Holz „geschrieben“: zu fehlerlosen Brettern, gebogenen Planken, Schmuckhölzern; zu Bögen, Speer- und Pfeilschäften, Axtstielen. Dieses gesungene Holz ist zäh, hart und wirkt, als sei es für seinen Zweck geboren. Als gehütetes Erbe der *Zercaboschi*, gilt diese Kunst als Quelle ihres Wohlstands und Herz ihrer Kultur.

Culsus Wahrwerdungen

Lanitia ist eine Stadt, deren verborgenes Spiegelbild in der düsteren Feenstadt *Ilantia* liegt. Diese Spiegelstadt ist kein Reich des Todes, sondern eines der Verzerrung, in dem Schuld folgenlos bleibt und Enden systematisch verweigert werden. Ein solcher Zustand stellt eine Grenzverletzung dar, die die Ordnung der Totengöttin *Culsu* nicht dulden kann. Dennoch greift *die* Göttin nicht offen ein, da Gewalt, göttliche Zeichen oder eindeutige Offenbarung das *Feenreich* nur stärken und seine Verzerrung vertiefen würden. Stattdessen wirkt sie auf leisere Weise durch Erinnerung, Endgültigkeit und unumkehrbare Konsequenz. Kundige Priester der Göttin bezeichnen dies als **Culsus Wahrwerdungen**.

In der Stadt Lanitia nimmt die Göttin *Culsu* immer wieder eine neue körperliche Form als Traumkörper an, um die Grenze zwischen Ordnung und Verzerrung zu wahren. Der *Traumkörper* der Göttin ist niemals dauerhaft, sondern sucht sich stets von Neuem einen geeigneten Träger. In der gegenwärtigen Epoche ist es *Usòla*, eine gesellschaftlich Ausgestoßene, die alles verloren hat und deshalb nichts mehr verzerren muss. Usòlas Geschichten verändern die Welt nicht willentlich, sondern machen verborgene Wahrheiten wirksam. Jede von ihr erzählte Geschichte schließt Schuld, lässt Masken fallen und entzieht *Ilantia* ein Stück seiner Macht.

Eingeweihte des Konvents in Lanitia erklären sich diese Vorgänge indes mit den Legenden der **Wahrleserei** und der **Wortwirkerei**. Die *Wahrleserei* begründet sich nach ihrer Theorie darauf, dass alles Geschaffene und Werdende bereits in einem abstrakten Schicksalstext niedergeschrieben ist: die Welt und die Menschen, ihre Schicksale ebenso wie die Stille zwischen den Dingen. Ein **Wahrleser** erschafft daher nichts aus eigener Macht, sondern liest und deutet, erkennt verborgene Absichten, unausgesprochene Vermächtnisse der Toten und das zukünftige Echo einer Handlung. Als Schwesterkunst gilt die *Wortwirkerei*, das schöpferische und zugleich gefährliche Wort, das Gedanken unter den richtigen Umständen in Wirklichkeit überführen kann. Beide Künste erklären sich die Gelehrten durch das Konzept der *nicht-linearen Zeit*, in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zugleich bestehen und ineinander greifen. Wesen, die sich dieser Ordnung entziehen, vermögen zwischen diesen Zeiten zu wandeln, eine Fähigkeit, die man den Göttern oder mächtigen empyreischen Wesen zuschreibt.

Diebeshand
Aura: *schwarz*

Eine Diebeshand ist die linke Hand eines kürzlich hingerichteten Mörders. Sie wird vom Körper getrennt und anschließend in Öl, Schwefel sowie weiteren alchimistischen Zutaten eingelegt und getrocknet. Aus dem Haar des Toten werden Dochte geflochten, die mit Nadel und Ahle durch die Finger der mumifizierten Hand gezogen werden.

Zündet man diese Dochte an den Fingerspitzen an, brennen die Finger der Hand wie Kerzen langsam herunter. Solange alle Finger brennen, wirkt die Diebeshand auf bis zu 10 Menschen oder menschenähnliche Wesen im Umkreis von 30 m wie der Zauber *Lähmung*. Derjenige, der die Hand entzündet hat, bleibt von dieser Wirkung verschont. Betroffene können die Lähmung nur überwinden, wenn ihnen ein **PW+60:Willenskraft** gelingt. Eine Diebeshand brennt etwa **eine Stunde**, bevor sie vollständig verzehrt ist.

Hergestellt werden Diebeshände von Thaumaturgen, schwarzen Hexern und Magiern aus den Küstenstaaten, die ihre Dienste vor allem Einbrechern und anderen Übeltätern anbieten. Da es sich um ein äußerst begehrtes und wirkungsvolles Zaubermittel handelt, verlangen ihre Schöpfer dafür hohe Preise. Die *Comreda Noctina* bemüht sich, Herstellung und Verbreitung dieser Artefakte möglichst streng zu überwachen und zu kontrollieren.

Neben diesen mächtigen Exemplaren existieren auch schwächere Formen der Diebeshand. Bei ihnen halten die Finger eine besondere Wachskerze umklammert, sodass die mumifizierte Hand wie ein Leuchter verwendet wird. Solche Diebeshände verbrennen nicht, doch ihre Wirkung ist geringer: Sie wirken lediglich wie der Zauber *Schlaf* auf bis zu 10 Menschen oder menschenähnliche Wesen im Umkreis von 30 m.

Drogen der Erinnerung

Viele Studenten in Lanitia versuchen, ihre Lernerfolge zu steigern, indem sie auf Methoden der Gedächtniskunst zurückgreifen. Zu den anerkannten Techniken zählen ein geordneter Tagesablauf, Merkhilfen wie Diagramme oder Verse, Erinnerungsmethoden wie Meditation, Musizieren oder bildhafte Lernprogramme, ebenso eine gesunde Ernährung und ausreichender Schlaf. Dennoch greifen viele zu einfacheren Mitteln, besonders zu einem *Elixier der Erinnerung*. Für dessen Herstellung wird ein Heiler benötigt, und es ist zudem kostspielig. Die meisten Heilkundigen geben ihre Zaubertränke jedoch nur ungern an lernfaule Studenten weiter, da die Verantwortlichen der beiden Escuola und der Scuma die Tränkemischer in ihrem Umfeld beobachten und bei Missbrauch bestrafen. Aus diesen Gründen hat sich in Lanitia ein Schwarzmarkt für Drogen entwickelt, die ähnliche Wirkungen versprechen. Diese Mittel sind jedoch deutlich unzuverlässiger und bringen häufig unerwünschte Nebenwirkungen mit sich. Beispiele für Nebenwirkungen:

Blutangst: Die Spielerfigur erträgt den Anblick von frischem Blut oder blutenden Wunden kaum. Misslingt ihr ein PW:Wk, fällt sie in Ohnmacht. Je mehr Blut fließt, desto stärker wird ihr Unbehagen (z. B. Zuschlag +5 pro verlorenem LP).

Erstickungsangst: Die Spielerfigur verspürt in geschlossenen Räumen Atemnot und Beklemmung. Häuser, Höhlen oder enge Räume kann sie nur freiwillig betreten, wenn ihr ein PW:Wk/2 gelingt.

Schlafangst: Die Spielerfigur findet keine Ruhe und fürchtet sich vor dem Einschlafen. Schlaf gelingt ihr ohne Hilfe nur, wenn ihr ein PW:Wk/2 misslingt.

Stammelangst: Die Spielerfigur hat große Angst vor der Aufmerksamkeit anderer und davor, sich zu blamieren. Misslingt ihr ein PW:Wk, beginnt sie zu stammeln und unkontrolliert zu reden.

Tierangst: Die Spielerfigur fürchtet sich vor bestimmten Tieren wie Hunden, Katzen, Pferden, Mäusen oder Bienen und meidet deren Nähe, wenn ihr ein PW:Wk/2 misslingt.

Verarmungsangst: Die Spielerfigur hält ihr Geld krampfhaft zusammen, da sie große Angst vor Armut hat. Ausgaben vermeidet sie, wenn ihr ein PW:Wk gelingt. Die Höhe der

geplanten Ausgabe bestimmt die Stärke ihrer Zurückhaltung (z. B. –5 je 50 GS).

Vergiftungsangst: Die Spielerfigur fürchtet sich vor möglichen Giften oder Krankheitserregern in Nahrung und Getränken. Nur wenn ihr ein PW:Wk gelingt, kann sie ohne Zwang und Würgen essen oder trinken.

Eine solche Nebenwirkung kann vorübergehend unterdrückt werden, wenn die Droge erneut eingenommen wird. Eine dauerhafte Überwindung aus eigener Kraft ist jedoch möglich, indem die Spielfigur Grad × 5 EP opfert (was sich auf ihren Erfahrungsschatz und möglicherweise auch auf ihren Grad auswirken kann).

Ea mirabla („das bewunderungswürdige Wasser")

Die *Ea mirabla*, das sogenannte „bewunderungswürdige Wasser", zählt zu den am weitesten verbreiteten und zugleich gefürchtetsten Giften, die in den Küstenstaaten ihr Unwesen treiben. Bei *Ea mirabla* handelt es sich um eine klare, geschmacklose Tinktur, die im Grunde nichts anderes darstellt als eine Lösung von Arsenik in Wasser. Die Einnahme dieses Giftes führt zu den typischen Erscheinungen einer Arsenvergiftung. Diese äußern sich in allgemeiner körperlicher Schwäche, fortschreitender Abmagerung, Fieber, Husten sowie starken Magenschmerzen.

Gerade weil die Verabreichung so einfach ist und die Flüssigkeit keinerlei verdächtigen Geschmack besitzt, gilt *Ea mirabla* als nahezu perfektes Mordmittel. Da das Gift in Wasser gelöst ist, lässt sich seine Menge beliebig dosieren. Dadurch kann seine Wirkung schleichend einsetzen und den Eindruck einer natürlichen Erkrankung hervorrufen, ohne selbst bei mittelmäßigen Ärzten Verdacht zu erregen.

Ea mirabla ist ein Gift mit einer Schwierigkeit von **+50** und einer **Wirkdauer von 1W6+1 Stunden**. Wird eine große Dosis verabreicht, verringern sich die **Basiseigenschaften** des Vergifteten jede Stunde um **10 Punkte**, sofern ihm der **PW:Gift** nicht gelingt. Gelingt ein **EW:Robustheit**, so halbiert sich dieser Punkteverlust. Sobald eine der Basiseigenschaften auf **0** sinkt, stirbt das Opfer innerhalb von **10 Minuten** unter großen Schmerzen. Gelingt der **PW:Gift**, so bleibt die tödliche Wirkung aus. Stattdessen leidet der Betroffene unter Unwohlsein und Übelkeit, die ihm über die Dauer der Giftwirkung **1W10+10 AP** entziehen. Auch in diesem Fall halbiert ein erfolgreicher **EW:Robustheit** den Ausdauerverlust. Durch entsprechend kleinere Dosen lässt sich die schädliche Wirkung schrittweise abschwächen. In diesem Fall verliert der Vergiftete beispielsweise nur 9 (8, 7, …) Punkte pro Basiseigenschaft beziehungsweise **1W10+9 (1W10+8, 1W10+7 …) AP**. Nach jedem vergangenen Tag erhöhen sich die zuvor verminderten Basiseigenschaften wieder jeweils um **+5 Punkte**.

Faramauca & Pageoturgie

Das magische Kartenspiel **Faramauca** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 215) ist den gesellschaftlichen Kreisen der Zauberkundigen der Lagunenstadt eine etablierte Institution. Es dient zur Unterhaltung, zum Sammeln aber auch zur Austragung magischer Duelle. Die Magister *Ispilu* und *Enolio* gelten als unangefochtene Koryphäen des *Faramauca* in Lanitia. Sie betreiben einen lukrativen Handel mit seltenen, mächtigen und begehrten Spielkarten. Darüber hinaus organisieren sie Duelle, Tauschbörsen und Turniere und treten regelmäßig als Schiedsrichter bei strittigen Partien auf. Weiter bilden sie ein unternehmerisches Konsortium, in welchem sie mit Künstlern Handwerkern und Profispielern neue Spielkarten erstellen, vertreiben und die Spielregeln erweitern.

Während *Ispilu* das *Faramauca* als lebendiges, aber kontrollierbares Spiel begreift, hat *Enolio* begonnen, sich immer tiefer mit dessen Geschichte und verborgenen Ursprüngen zu befassen. Dabei stieß er auf die lange verschollen geglaubte Kunst der **Pageoturgie** sowie auf geheime Schriften, die beschreiben, wie diese Technik anzuwenden und neue, wirkmächtige Karten gezielt zu erschaffen seien. Die *Pageoturgie* verspricht nicht nur außergewöhnliche Effekte, sondern greift tief in die Ordnung von Spiel, Schicksal und Wirklichkeit ein. *Enolio* ist seither innerlich zerrissen, ob diese alte Kunst wiederbelebt werden darf oder besser vergessen bleiben sollte.

Fluch des Vertrauten
Aura: *finster*

Der **Fluch des Vertrauten** gehört zu den Ritualzaubern Don Niccolos und stellt ein schwarzmagisches Gegenstück zu Schutzzaubern wie *Heimstein* oder *Weihestein* dar. Während diese ein Gebäude vor feindlicher Magie bewahren sollen, verfolgt der *Fluch des Vertrauten* den entgegengesetzten Zweck: Ein Bauwerk wird den dämonischen Einflüssen aus Mestoffelyzhs Heimatwelt geweiht und zu einem Ort mit unheilvoller Ausstrahlung für seine Bewohner gemacht. Hexer wenden das Ritual meist während der Errichtung eines Gebäudes an, doch es kann ebenso nachträglich ausgesprochen werden. Manche Häuser, die als Spukhäuser gelten, könnten tatsächlich unter diesem Fluch stehen, denn seine Auswirkungen sind vielfältig und schwer zu durchschauen.

Nach Abschluss des Rituals werden acht mumifizierte Froschköpfe im Gebäude verborgen – jeweils einer in Richtung der vier Haupthimmelsrichtungen und der vier Nebenhimmelsrichtungen. In jedem dieser Köpfe befindet sich eine schwarze Glasperle, in die grüne, sternartige Zeichen eingeschmolzen sind. Zusammengenommen stellen diese Symbole in verschlüsselter Form die arkanen Koordinaten von Mestoffelyzhs Heimatwelt in den Ebenen der Finsternis dar.

Das Zentrum des Fluchs bildet ein besonderer Gegenstand: ein abgestumpfter Würfel (ein Hexaederstumpf), der aus geschmolzenem Schwefel gegossen wurde. In seine acht

abgestumpften Ecken sind S-förmige Zeichen eingeprägt, die Schlangenlinien darstellen. Die sechs achtseitigen Flächen tragen gemeinsam die Zahlen 19, 1, 13, 9, 5 und 12 – Zahlen, die für die Buchstaben S, A, M, I, E und L stehen. Dieser sogenannte **Niccolostein** muss im Inneren des Gebäudes verborgen aufbewahrt werden, damit der Fluch wirksam bleibt. Der Zauber kann nur auf Gebäude angewandt werden, die in einen Kreis von höchstens 100 m Durchmesser passen. Wird der Niccolostein oder einer der Froschköpfe aus dem Wirkungsbereich entfernt, bricht der Fluch sofort zusammen. Werden sie wieder zurückgebracht, entfaltet der Zauber augenblicklich erneut seine Wirkung. Erst die Zerstörung eines dieser Bestandteile hebt den Fluch endgültig auf.

Der Fluch betrifft alle Wesen, die das Gebäude bewohnen und sich dort länger aufhalten. Alle Bewohner müssen alle 1W10 Minuten einen **EW–4:Resistenz gegen Geistesmagie** ablegen. Misslingt dieser Wurf, geraten sie für 2 Stunden, 10 Minuten oder 1 Minute unter die Wirkung der Zauber *Anstacheln*, *Angst* oder *Verwirren*. Bis zu vier Bewohner werden zudem von schrecklichen Wahnträumen geplagt (vgl. *Dunkle Mächte*), solange ihnen ihre EW:Resistenz gegen Geistesmagie misslingen. Zusätzlich wird jede Nacht ein Bewohner von einer **Schreckensjagd** heimgesucht (vgl. ebenfalls *Dunkle Mächte*), bei der ein niederer Schreckensjäger erscheint. Dieser kann sein Opfer jedoch nicht verfolgen, sobald es das Gebäude verlässt. Der Schreckensjäger kann sehr unterschiedliche Gestalten annehmen – etwa ein menschenähnliches Knäuel aus tausend Fröschen, einen riesigen mehrköpfigen Frosch oder ein schuppiges, sackartiges Ungeheuer mit Flügeln.

Die genannten Zauberwirkungen – *Anstacheln*, *Angst* und *Verwirren* – gehören zu den typischen Folgen des Fluchs. Dennoch kann jeder Fluch eigene Varianten hervorbringen. Statt Wahnträume zu erleiden, kann ein Bewohner etwa unter einer Einflüsterung leiden oder von heftigen Schüttelkrämpfen befallen werden. Und anstelle einer Schreckensjagd kann ein Opfer auch von fortschreitender Alterung oder von einem *Fluch des Zerfleischens* heimgesucht werden.

Das gesamte Gebäude, das unter dem *Fluch des Vertrauten* steht, besitzt zudem eine verräterische **finstere Aura**. Deshalb ist der Niccolostein mit dem Zauber *Aurentrug* (vgl. *Dunkle Mächte*) versehen, dessen Wirkung sich auf das gesamte Bauwerk erstreckt. Wird irgendwo im Gebäude oder auf dieses der Zauber *Erkennen der Aura* angewandt, entscheidet ein Zauberduell (gegen **Zaubern + 22**), ob der *Aurentrug* die finstere Aura erfolgreich verbirgt. Darüber hinaus überdeckt der Niccolostein auch fremde finstere Auren innerhalb des Gebäudes, selbst wenn diese nichts mit dem *Fluch des Vertrauten* zu tun haben.

Flugsalbe
(nur von Schwarzen Hexen anwendbar)

Es dauert 2 min, diese Salbe in die Haut einzureiben und sich wieder anzukleiden. Danach wirkt sie **1 h** lang wie der Zauber *Fliegen*. Hauptbestandteil der schwärzlich-grünen Salbe ist das ausgelassene Fett von kleinen Kindern, die noch keinen priesterlichen Segen empfangen haben.

Grüne Fee

Ein scharfer giftgrüner Likör aus Sternblumenwurzeln, Wermutkraut, Beifuß, Eberraute, Estragon, Feenblut und Ogergalle. Wer dieses Getränk nicht kennt, gerät leicht in einen Vollrausch und begeht die erstaunlichsten Dinge, die ihn vor Scham im Boden versinken lassen könnten. Die Hexer Don Niccolos verwenden den Likör zur Anwendung des Zaubers *Vision*.

Gürtel der Unberührbaren (ABW **3**)

Der Gürtel besteht aus einem Geflecht aus Silberdraht mit einer ovalen Schnalle, die zwei Blitze zeigt. Der Zauber wird aktiviert, in dem man die beiden Blitze jeweils 10 sec lang mit dem Zeige- und Ringfinger der linken bzw. rechten Hand berührt. Danach ist der Träger **30 min** lang vor unerwünschten Berührungen geschützt. Kommt ihm in dieser Zeit ein Lebewesen näher als eine Armlänge (50 cm), entsteht augenblicklich auf allen vier Seiten des Trägers ein *Zauberschild* (mit Zaubern+20). Die zudringliche Person erleidet einen Schock ähnlich wie durch die Berührung eines Zitteraals mit Zaubern+20: gelingt der WW:Abwehr, verliert das Opfer nur 1 AP. Scheitert der Widerstandswurf, verliert es 2W6 LP & AP und ist 10 sec lang desorientiert und handlungsunfähig.

Hagelwasser

Wird dieses Wasser gekocht, bildet sich eine dicke Dampfwolke, die gerade nach oben hin abzieht. Im Freien oder wenn der Dampf durch einen Kamin oder ein Zugloch austreten kann, bildet sich innerhalb von 10 min ein Unwetter mit taubeneigroßen Hagelkörnern (wie der Zauber *Hagel* mit 1W6–2 Schaden). Die Schwarzen Hexen Albas benutzen Hagelwasser mit Vorliebe zum Schädigen von Ernten oder dem Ängstigen der Menschen.

Häutermaske (ABW –)
Aura: *finster*

Diese Maske wird aus der grauen Kopfhaut eines lebenden Menschen gefertigt, die diesem bei lebendigem Leib abgezogen und anschließend gegerbt wurde. Die Maske wird wie ein Beutel über den Kopf gestülpt und mit einer Schnur um den Hals festgebunden. In die Haut sind Öffnungen geschnitten, sodass der Träger trotz der Maske sehen, atmen, sprechen und hören kann. Spielerfiguren von Grad 1–3 mit menschlicher Intelligenz werden von Furcht ergriffen, wenn sie eine solche Maske zum ersten Mal erblicken. Misslingt ihnen ein **EW–2:Resistenz gegen Geistesmagie**, geraten sie unter die Wirkung des Zaubers *Angst*.

Häuterumhang (ABW –)
Aura: *finster*

Dieser graue, knielange Umhang besteht aus zusammengenähten Hautstücken, die lebenden Menschen abgezogen wurden. Wer dieses unheimliche Kleidungsstück trägt, steht dauerhaft unter der Wirkung des Zaubers *Schatten verstärken*, der automatisch auf den Träger wirkt.

Jägerpfeife (ABW 7)
Aura: *finster*

Diese kurze Pfeife ist aus dem grauen Stück Knochen einer verstorbenen Hexe oder Hexers geschnitten, die bzw. der dem Dämonenfürst Don Niccolo angehörte. In die Oberfläche sind grünliche magische Zeichen, Pfeile und Dolche geritzt. Die Pfeife hat keine Grifflöcher. An eine Jägerpfeife ist der Geist der Hexe oder Hexers gebunden, aus deren Gebein die Pfeife besteht. Wird sie geblasen, gibt sie keinen Ton, sondern es zieht ein kühler Windhauch vorbei. Nach 10 sec erscheint der **Hexengeist** (siehe *Hexengeist*) und dient dem, der ihn herbei gepfiffen hat, als Geisterknecht. In der Regel handelt es sich um einen hochgradigen Geist, der an eine Jägerpfeife gebunden ist. Don Niccolos Anhänger können die Pfeifen beliebig verwenden oder einer bestimmten anderen Person zum Gebrauch leihen. Verwendet ein nicht befugtes, menschlich intelligentes Wesen eine Jägerpfeife, dann erscheint ihm der Geist als feindlich gesonnene **Grona.** Die Jägerpfeifen sind eine mächtigere Variante der Knechtschaftsknochen der Totenbeschwörer, die damit Geisterwesen an sich binden können. Die Pfeifen werden während eines Ritualzaubers Don Niccolos gemacht und können von jedermann benutzt werden.

Grona (Geisterwesen, Grad 4)
* LP, 23 AP - *R - St *, Gw 50, In 20, B 30
Angriff: keiner - Abwehr+11, Resistenz+15/15
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen
»**Zaubern+16:**« *Das Lied des Grauens, Das Lied des Wahnsinns*

Die Grona ähnelt einem Schemen mit grauenhafter, schmerzverzerrter Fratze. Sie stößt markerschütternde Schreie aus, die ähnlich wie die Zauberlieder der Barden auf alle Vögel, Säugetiere und intelligente Wesen in 200 m Umkreis wirken. Die Grona einer Jägerpfeife beherrscht dem *Lied des Grauens* sowie dem *Lied des Wahnsinns* entsprechenden Schreie. Sinken ihre Ausdauerpunkte unter 0, löst sich die Grona auf. Dauerhaft vernichtet werden kann sie nur, wenn die Pfeife aus ihrem Knochen zerstört oder dreimal hintereinander erfolgreich *Austreibung des Bösen* auf die Jägerpfeife angewendet wird.

Jägerwagen (ABW **3**)
Aura: *finster*

Der Jägerwagen ist eine Kutsche aus der Ebene der Finsternis, die mit einer magischen, achteckigen Pfeife (siehe *Jägerpfeife*) aus dunkel glänzendem Stein beschworen werden kann. Don Niccolo hat einige solcher Pfeifen schon vor hunderten von Jahren in den Küstenstaaten verteilt und sie wandern seitdem durch die Hände seiner Anhänger und anderen Personen, die sich mit finsteren Mächten einlassen.

Wird eine bestimmte Tonfolge auf der Pfeife geblasen, erscheint eine viersitzige Kutsche, die im Dunkeln einen grünen Phosphorschein abgibt, und von vier **Halebanten IV** gezogen wird. Diese dämonischen Zugtiere sehen wie knochige Klepper mit blau-schwarzer Haut, spitzen Hufen und geringelten Schweifen aus. Auf dem Kutschbock sitzt einer von Don Niccolos **Ftheironen**, der einen langen Kutschermantel aus schwarzem Leder und einen Lederhut mit tiefer Krempe trägt. Seine Peitsche ist ein Stiel aus rotem Metall, aus dem eine Schnur aus *Dämonenfeuer* züngelt. Der Dämonenkutscher lässt seine Fahrgäste einsteigen und lässt sich das Ziel nennen.

Auf normalen Wegen kann die magische Kutsche mit bis zu **B 24** dahingleiten, wobei ihre Räder fast keine Geräusche machen und keine Spuren außer etwas Schmauch und Ruß verursachen. Die Kutsche fährt aber üblicherweise viel schneller und kann dafür mit etwa **100 km/h** in geringer Höhe durch die Luft fliegen. Die Insassen müssen dazu vorher aus der Flasche des Kutschers einen kräftigen Schluck „Jägermeister“ nehmen, der eine Stunde lang wie ein *Trunk der Schwerelosigkeit* wirkt. Dann gellt der Kutscher die Schlüsselworte (in seiner Sprache) heraus, um die ganze Zauberkraft des Gefährts freizusetzen (nur in diesem Fall ist ein Prüfwurf gegen die Ausbrennwahrscheinlichkeit nötig): Die Räder drehen sich in wahnwitziger Geschwindigkeit und sprühen rote Funken; den Halebanten wachsen starke Fledermausschwingen. Die Insassen werden während der Flugfahrt heftig geschüttelt und gerüttelt und können sich dank ihrer Federleichtigkeit nur schwer auf den Sitzen halten.

Kutscher (Dämon, Grad 7)

* LP, 33AP - TR - St 80, Gw 80, In 80, B 24

Angriff: Peitsche mit Dämonenfeuer+8 (1W6) oder 2×Krallenhände+9 (je 1W6); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+14/14

Wagenlenken+18

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immun gegen Zauber, die den Körper betreffen und schwache geistige Zauber wie *Angst, Macht über die Sinne* usw.; erleidet nur halben Schaden durch Feuer

»**Zaubern+17:**« *Beeinflussen, Blendwerk*

Seine Krallen verursachen schwelende Brandwunden, die nur auf magischem Weg heilen. Selbst dann bleiben dunkle Narben zurück. Benetzen mit Weihwasser schwächt ihn und seine Kampfwerte sind dann für die Dauer einer Stunde abgesenkt (–3 auf Angriff, –1 auf Schaden, –2 auf Abwehr und Resistenz).

4 Halebanten IV (Dämonen, Grad 3)

16 LP, 24 AP - TR - St 90, Gw 20, In t20, B 24

Angriff: Hufschlag+8 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

Ringkette (ABW –)
Aura: *dämonisch*

Mit einer sogenannten Ringkette verbinden die Magier ihre geheimen Ritualplätze und Versammlungsorte miteinander, um zwischen diesen Orten eine dauerhafte magische Reisemöglichkeit zu schaffen. Dieses Zauberwerk vereint Eigenschaften verschiedener Magiern, die an Zauber wie *Pforte*, *Tor* oder *Versetzen* erinnern.

Jeder Ort, der Teil einer solchen Ringkette ist, benötigt eine feste Feuerstätte – etwa einen Kamin, Herd oder Grill –, die eigens verzaubert wird. Als Auslöser des Zaubers dient ein Kesselhaken, ein Schwenkarm für den Kochkessel oder ein Kaminkran. Der Mechanismus wird aktiviert, indem ein Wesen ihn berührt und gleichzeitig die festgelegten Schlüsselworte ausspricht. In einem augenblicklichen grünen Aufleuchten wird es daraufhin zum nächsten Glied der Ringkette versetzt. Eine vollständige Ringkette muss aus mindestens drei Gliedern, also Stationen, bestehen und ebenso viele Schlüsselworte besitzen. Die Verbindung kann nur Glied für Glied in der vorgegebenen Reihenfolge genutzt werden; ein Überspringen einzelner Stationen ist nicht möglich. Allerdings lässt sich die Laufrichtung der Kette umkehren, indem die Schlüsselworte in umgekehrter Reihenfolge gesprochen werden.

Kleiner Stein der Bewegung (ABW **1**)

Dieser blaue, schön geschliffene Edelstein ist ein *Stein der Macht*, mit dem ein Zauberer, der den 3. oder einen höheren Grad besitzen muss, den Zauber *Macht über Unbelebtes* verstärken kann. Auf diese Weise kann er bis zu 100 kg statt der üblichen 25 kg bewegen. Wendet er den Zauber auf Lebewesen an, steht diesen ein WW:Abwehr zu, um dem magischen Zugriff zu entgehen.

Lähmgift

Die Einnahme dieser süßlich-sämigen Flüssigkeit, die im Geschmack an Rahm erinnert. Sie wirkt innerhalb von 1 min wie der Zauber *Lähmung*. Es handelt sich um kein echtes Gift; daher steht dem Opfer kein **PW:Gifttoleranz** zu.

Lebende Porträts (ABW **5**)

Als **Lebendige Porträts** werden besonders detailgetreue Porträtbilder von Personen oder Wesen bezeichnet. Doch anders als bei gewöhnlichen Gemälden lastet auf ihnen ein dunkler Fluch, und nach ihrer Fertigstellung werden sie von ihren Besitzern vor neugierigen Blicken verborgen. Ein *Lebendiges Porträt* birgt viele Vorteile: Für den Dargestellten wirkt es wie ein fortwährender Zauber der *Verjüngung*; die *körperliche Resistenz* gegen Gifte und Krankheiten sowie die Fähigkeit, seine Umgebung durch *persönliche Ausstrahlung* zu beeinflussen, steigen auf ein Maximum.

Hinter diesem Glanz liegen jedoch dunkle Schatten. Ein *Lebendiges Porträt* zeigt nicht nur das Antlitz, sondern die Seele des Dargestellten. Es trägt Schuld, Reue und Verfall – während die reale Person scheinbar unberührt altert, gesund bleibt und im Licht der Öffentlichkeit glänzt. Das Porträt jedoch verändert sich: Mit jeder Lüge, jeder Untat, jedem Verrat wird es hässlicher und verzerrter, bis es nur noch ein abscheuliches Spiegelbild des inneren Verderbens ist. Wird das Bild zerstört, stirbt der Dargestellte. Sich dieser Risiken, aber auch der Vorteile bewusst, haben viele Mächtige der Stadt ein solches Porträt diskret von einem bekannten Künstler anfertigen lassen: *Maestro Avida Dollars*.

Maestro Avida Dollars ist ein Virtuose und Genie seiner Zunft und kann sich vor Aufträgen kaum retten, sodass er viele Werke zur Fertigstellung an seine Gesellen delegiert. Ein Lebendiges Porträt mit all seinen verbundenen Risiken zu erschaffen, bereitet Avida jedoch ein besonderes Vergnügen. Ohne sich dessen bewusst zu sein, handelt er im Sinne der *Dunklen Fey Amangua*, die ihm das düstere malerische Talent in die Wiege gelegt hat und mit ihrem Zauber ein gewöhnliches Porträt in ein *Lebendiges Porträt* verwandelt. Indem sie sich die Eitelkeit der Menschen, das Talent des Maestros und ihre eigene boshafte Vorstellungskraft zunutze macht, hat die *Dunkle Fey* einen weiteren Plan ersonnen, um die Bewohner Lanitias zu verderben.

Magischer Gewandschrank (ABW –)
Aura: dämonisch

Dieser menschengroße Gewandschrank dient als magischer Durchgang zu einem anderen Schrank irgendwo auf *Midgard* oder einer anderen Welt im *Multiversum*. Der zweite Schrank kann dem ersten ähnlich sein, aber ebenso gut völlig anders

aussehen. Die zugrunde liegende Magie erinnert an die Zauber *Tor* und *Pforte*, funktioniert jedoch eher wie ein Tunnel, der in beide Richtungen genutzt werden kann. Damit der Durchgang wirkt, müssen beide Schränke mit Gewändern gefüllt sein.

Der Zauber entfaltet seine Wirkung, sobald ein Lebewesen in den Schrank tritt und ihn vollständig durchschreitet. Auf diese Weise gelangt es durch den verborgenen Durchgang und verlässt den Schrank am Zielort von der entgegengesetzten Seite. Der eigentliche Sitz der Magie befindet sich in der Rückwand des Schranks. Dort ist ein großes Sechseck angebracht, das die gesamte Fläche ausfüllt und mit zahlreichen Nägeln befestigt ist. Auch die Köpfe dieser Nägel sind sechseckig gestaltet und jeweils halb verzinnt, halb vergoldet. Wird auch nur einer dieser Nägel herausgezogen, bricht die Verbindung zusammen und der magische Durchgang schließt sich augenblicklich.

Magische Automaten (ABW variabel)

Die Thaumaturgen der lanitianischen Niederlassung des *Covendo Mageo* sind dafür bekannt, **magische Automaten** jeglicher Größe, Präzision und Funktionalität zu erschaffen. Diese Automaten werden meist in Bereichen des Alltags eingesetzt, die als schmutzig und schweißtreibend gelten. Gewöhnlich begegnet man ihnen als Ruder- oder Kanalreinigungsautomaten, in feineren Kreisen jedoch auch als Croupiers in Spielsalons oder als unterhaltsame Gesellschafter. Der Bedarf an ihrem Einsatz, die Experimentierfreude der Magier und die gesellschaftliche Akzeptanz sind groß.

Eine Fortentwicklung der in Lanitia hochentwickelten Kunst der Automatenherstellung stellt das **Lanitianische Spielzeug** dar. Hierbei handelt es sich um eine Miniaturform mechanischer Automaten, die mit der Essenz der Lebenskraft magischer Wesen – in diesem Fall winziger Feenwesen – betrieben werden. Was auf den ersten Blick fasziniert, bedeutet auf den zweiten Blick den Tod jener Wesen, denen die Lebenskraft geraubt wird.

Die Feenwesen werden zunächst mithilfe der Thaumaturgie magisch in eine sogenannte Speichermünze gebunden und anschließend in die entsprechende Apparatur eingesetzt. Die Energie der Speichermünze – also die gebundene Lebenskraft – betreibt den Miniaturautomaten und wird ersetzt, sobald die Essenz erloschen ist, beziehungsweise kann erneut mit neuer Lebenskraft aufgeladen werden.

So entstehen „belebte" Objekte – Vögel, Käfer, Frösche oder kleine Schlangen aus Glas und Metall – mit tierhafter Klugheit. Sie gehorchen einfachen Befehlen, folgen der Stimme ihres Besitzers, erkennen Gesten und übernehmen Aufgaben als Diener, Späher oder Wächter. Die Kunst des *Lanitianischen* Spielzeugs ist nur wenigen Thaumaturgen des Konvents bekannt.

Der *Glasmenschenautomat*, auch **Garmalos** genannt, ist eine experimentelle Fortsetzung der Techniken der Thaumaturgie, der Elementarbeschwörung und der Glasherstellung. Anstatt bekannter Werkstoffe zur Automatenherstellung wird in diesem Fall ausschließlich Glas verwendet. Ähnlich wie beim *Lanitianischen Spielzeug* findet hier die Bindung eines niederen Feuerelementarwesens in einer menschlichen Glasform statt. Mit der Lebensessenz des Elementarwesens und durch Magie wird der Glaskörper geschmeidig und beweglich gehalten, als wäre er lebendig. Die Hitze des gebundenen Feuerwesens wird dabei als normale Körperwärme empfunden. Die Idee und der Impuls zur Erschaffung dieser magischen Wesen entstammen dem Studium alter meketischer Zauber, der Experimentierfreude der lanitianischen Thaumaturgen und einer gewissen Laune heraus.

Ein *Garmalos* ist seiner Funktion nach mehr als nur ein gewöhnlicher magischer Automat. Durch die besondere Verarbeitung kann er einem menschlichen Vorbild bis aufs Haar gleichen und nur bei genauem Hinsehen als *Garmalos* erkannt werden. Der Vergleich mit einer menschlichen Puppe beschreibt es treffend. Seine Bewegungen sind geschmeidig, fließend – beinahe vollkommen menschlich. Doch sein Wesen bleibt kühl und distanziert. Charakter, Stimme und Verhalten sind individuell anpassbar und auf das gebundene Feuerelementarwesen übertragbar.

Ein Glasmenschenautomat unterliegt jedoch zahlreichen Einschränkungen. Der verwendete Werkstoff besitzt, auch wenn er scheinbar geschmeidig ist, weiterhin die Eigenschaften von Glas. Die Lebensessenz des Feuerelementarwesens kann zur Neige gehen, wenn die abgestimmten Regeln seiner Regeneration missachtet werden. Entscheidend sind zudem der Charakter des gebundenen Wesens und der Erfolg der Verzauberung. Misslingt die Bindung oder ist der Charakter verdorben, können die Besitzer eines *Garmalos* so manchen Schrecken erleben.

Menschenautomat (Grad 3)

LP 12	**AP** ∞	**VR**	
St 90	Gw 30	In t20	B 18
Abwehr+12	Resistenz+*/13		

Angriff: Waffe+5 (SchB+2) - Raufen+6 (1W6–2)

Bes.: immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und viele Zauber*, *Fertigkeit+12* (nach Wahl und Zweck).

Lanitianisches Spielzeug (Grad 1)

LP 12	**AP** 1W6*	**OR**	
St 10	Gw 90	In m**	B 3–18
Abwehr+11	Resistenz+10/11		

Angriff: Biss+6 oder Stich+6 (Gift)

Bes.: evtl. Abzüge auf gegnerische *EW:Angriff* wegen geringer Größe oder großer Gewandtheit; *Fertigkeit+15* (nach Wahl und Zweck). Die Ausdauer* und Intelligenz** richten sich nach dem *gespeicherten* Feenwesen.

Glasmenschenautomat (Grad 3)

LP 12 **AP** 1–4W6* **OR**

St 60 Gw 90 In m** B 24

Abwehr+12 Resistenz+11/13

Angriff: Waffe+5 (SchB+1) - Raufen+6 (1W6–3)

»Zwiesprache+20«

Bes.: immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und viele Zauber, *Fertigkeit+15* (nach Wahl und Zweck). Die Ausdauer* und Intelligenz **richten sich nach dem *gespeicherten* Feuerelementarwesen. Hand- oder Fernkampfwaffen sowie Kampfzaubers zerstören bei einem schweren Treffen den Glasmenschenautomat.

Gargyle-Automat (Grad 8)

16 LP, 36 AP - PR - St 100, Gw 60, In 60, B 20/36 - SchB+4

Angriff: Fausthieb+9 (1W6+3) oder Stangenwaffe+9 (SchB+4), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+1); Raufen+8 1W6) - Abwehr+13, Resistenz*+16/18

Bes.: *Nachtsicht+12, Richtungssinn+12, Tarnen+12, Wahrnehmung+8*; EW:Resistenz gegen *Angst* (bis 3. Grad). Talismane*+2, Kann mit bis **sechs Zaubersiegeln** oder **Runenstäben** – auch unterschiedlich gemischt – versehen werden, welche der *Gargyle* auf sich und seine Umwelt anwenden kann. Die Merkfähigkeit des Automaten reicht aus, um sich Befehle und Aufträge mit bis zu einhundert Worten – max. zwanzig Sätzen – merken und ausführen zu können.

Pfeife der Offenbarung (ABW **4**)
Aura: *göttlich*

Diese 30 cm lange Pfeife ist aus gelbem Birnbaumholz geschnitzt, hat einen Kopf in Form eines Hühnereis und einen Klappdeckel aus Silberblech. Auf dem Deckel sind drei sich berührende Spiralen eingraviert, die in ihrer Mitte jeweils ein Löchlein haben. Wenn ein Zauberkundiger mit der Pfeife rauscherzeugende Kräuter und Früchte raucht, erhält er auf seinen Erfolgswurf auf den Zauber *Vision* **+4**. Außerdem ist die magische Pfeife ein Zauberstab, mit dem der Raucher ein Wesen mit *Funkenregen* verzaubern kann, indem er an der Pfeife zieht und dann mit dem Mundstück auf das Opfer zeigt und dabei einen Rauchring bläst. Nur für die Zauberstabwirkung gilt die angegebene Ausbrennwahrscheinlichkeit.

Portalnetzwerke (ABW **3**)

Der talentierte wie legendäre Thaumaturg **Sotan** (32) hat ein besonderes Portalnetzwerk auf Basis von dreizehn arkanen Deckengemälden in Lanitia angelegt. Verteilt auf dreizehn Standorte ermöglicht es wenigen Eingeweihten, diese in der Lagunenstadt unbemerkt aufzusuchen. Dem Künstler war es wichtig, den Zielort vor den Augen Nichteingeweihter zu verbergen und ein bestimmendes Motiv zu finden. So erschuf *Sotan* für jeden Eingeweihten eine **Schmetterlings-Brosche**, die erst die Portalfunktion des Deckengemäldes nach dem Schlüssel-Schloss-Prinzip auslöst und bis zu sechs Personen samt Ausrüstung zum Ziel – auf den Boden unterhalb des Gemäldes – *versetzt*.

Die *Schmetterlings-Brosche* als aktivierender Schlüssel ermöglicht so zugleich die Auswahl eines der dreizehn besonderen Zielorte, die alle über ein solches Deckengemälde als Schloss verfügten. Um zum gewünschten Zielort zu gelangen, muss die *Schmetterlings-Brosche* in den Händen gehalten werden. Die entsprechende Flügelader im herausgearbeiteten Schmetterlingsflügel der Brosche muss dabei mit blanker Haut berührt werden, sodass im Gemälde am Ausgangsort diese Ader golden aufleuchtet. Wird durch erneuten Druck auf die entsprechende Flügelader an der Brosche der Zielwunsch bestätigt, setzt das *Versetzen* zum gewählten Zielort ein.

Jede Schmetterlings-Brosche stellt einen Edelfalter (Admiral) dar, welche als Goldschmuck filigran gearbeitet wurde. Je sind sieben Adern auf dem linken und sechs auf den rechten Schmetterlingsflügel eingearbeitet. Die Adern an sich sind durch unterschiedliche Musterungen und Einfassungen von winzigen Edelsteinen gut voneinander unterscheidbar. Die Brosche ist magisch (*Erkennen von Zauberei*). Insgesamt bestehen vierzehn *Schmetterlings-Broschen*, deren Verbleib, bis auf die, welche *Sotan* sich selbst angefertigt hat, geheimnisvoll ist.

Die Zielorte der Portale

Mit Hilfe einer solchen *Schmetterlings-Brosche* können über die Deckengemälde *Sotans* folgende dreizehn Orte angesteuert werden:

- die große Versammlungshalle im *Duganspalast* (Ma2);
- die Versammlungshalle des *Kleinen Rates* (Ma2);
- die Ratshalle in der *staatlichen Münzstätte*, der Menca (Ma6);
- die große Gerichtshalle des *Palador de Encuesta* (Ma8);
- einer der Fünf kleinen Säle (Cinque sala) im *Phönixtheater* (Ma9);
- der Speisesaal der *Hohe Schule von Lanitia* (Ma10);
- die Eingangshalle der *Nothunsgefälligen Thermen* (Ma11);
- der kleine Spielsaal im Spielkasino Blumenblüte, dem *La Fioritura* (Ma13);
- der große Saal (Parkettbörse) der *Seehandelsbörse* (Se2);
- die kleine Versammlungshalle der *Scudiguema* (Se4);
- die kleine Kapelle auf der *Insel der Schlafenden* (Iltato);
- der kleine Ratsraum auf der I*nsel der Zauberer* (Ilmira);
- die Empfangshalle des *Torre Nera* (Co3).

Richterkette des Staatlichen Untersuchungshofes (ABW **4**)

Die große Brustkette der *Encuesta* besteht aus goldenen Gliedern mit abwechselnd dazwischen liegenden Sonnen und Monden und einem Anhänger in Form eines Nachtfalters. Die Kette ist ein starkes *Schutzamulett gegen Beeinflussen*, das gegen die Sprüche *Beeinflussen, Macht über Menschen*, gegen die Übernahmeversuche durch *Gebundene Seelen* und ähnlicher *Geisterwesen*, gegen die Einflussversuche durch *Vampire* sowie gegen *Artefakte* mit vergleichbarer Wirkung wirkt. Die Richterkette erhöht die *Resistenz* des Trägers zusätzlich um **+3.**

Ring der Vernebelung (ABW **4**)

Der Zauberring ist aus dem Horn eines Seehorns geschnitzt. In das innere Rund sind mit Zauberschrift kleine Zeichen eingeritzt und mit rotem Ocker eingefärbt. Die Zeichen stehen für *Feucht, Kühl, Verändern* und *Staub*. Wird der Ring für mehr als 10 sec in Salzwasser getaucht, ruft er einen dichten Nebel im Umkreis von 500 m hervor (wie *Nebel rufen*).

Salbe der Gesichtswandlung

Die Salbe verändert für 72 Stunden das Gesicht einer Person, sodass es dem Antlitz eines lebenden Vorbilds gleicht. Dazu muss ein Tropfen frischen Blutes derjenigen Person, deren Erscheinung angenommen werden soll, mit der Salbe vermischt werden. Innerhalb der darauffolgenden Stunde wird die Salbe auf das Gesicht des zu Verwandelnden aufgetragen, wo sie zwei Stunden lang einwirken muss. Anschließend wird sie abgewaschen. Danach entspricht das Gesicht des Behandelten dem des gewählten Vorbilds. Soll die Wirkung vorzeitig beendet werden, muss die Salbe ein weiteres Mal verwendet werden – diesmal jedoch vermischt mit einem Tropfen Blut des Verwandelten selbst.

Schlaraffenfrüchte

In den verborgenen Gärten *Ilantias* tragen die Schlaraffenbäume das ganze Jahr über eine Fülle unterschiedlichster Früchte. Schon ihr verlockender Anblick und ihr betörender Duft genügen, um bei jedem Betrachter Hunger und Durst zu wecken (**EW:Resistenz gegen Körperzauber**). Wer jedoch von diesem Obst kostet, erlebt einen Geschmack von solcher Intensität, dass er geradezu überwältigend wirkt: Misslingt ein **PW+50:Gift**, kann der Esser nicht mehr aufhören und muss weiter und weiter essen, bis er schließlich nicht mehr dazu fähig ist.

Wer dem Zauber des Obsts erliegt, wird zu einem Schlaraffen – einem trägen Genießer und Bauchdiener, für den Essen und Trinken zum wichtigsten Inhalt des Lebens werden. Zunächst macht sich Trägheit bemerkbar (die *Gewandtheit* wird halbiert, und *Gute Reflexe* wirken nicht mehr). Darauf folgt Antriebslosigkeit, wodurch sich die Anzahl aller Lern- und Trainingseinheiten um die Hälfte erhöht. Schließlich stellt sich Nachlässigkeit ein, die sich in einem Abzug von **–4** auf alle *Fertigkeiten* oder *Zauber* einer ausgeprägten Gruppe äußert.

Von diesem Gift der süßen Faulheit kann man sich nur durch strenge Selbstkasteiung und außergewöhnlichen Fleiß befreien. Die Zauber *Bannen von Zauberwerk* oder *Bannen von Gift* können den Heilungsprozess erleichtern. Allerdings erschwert sich der entsprechende **EW:Zaubern** um **–2** pro Monat, je länger der Zustand bereits andauert. Ein natürliches Gegenmittel stellt der *Große Brechling* dar – ein giftiger Pilz (*Schwierigkeit +10*, Wirkdauer **1W3** Stunden), dessen Wirkung Übelkeit und heftiges Erbrechen (**2W6 AP**) hervorruft. Hat sich das Schlaraffentum bereits festgesetzt, muss der Pilz mehrfach hintereinander eingenommen werden, um seine befreiende Wirkung zu entfalten.

Schwarzer Ring des Aufschubs (ABW **9**)
Aura: *finster*

Streift ein Mensch oder ein menschenähnliches Wesen diesen Ring aus schwarzem Metall an den kleinen Finger seiner rechten Hand, verliert er jedes Mal, wenn er durch eine beliebige Ursache schweren Schaden erleidet, **1 Lebenspunkt mehr** als normal wäre. Stirbt er mit dem Ring am Finger, kann er 1W6 Runden nach Eintritt des Todes seinen Leichnam weiterhin kontrollieren.

Der Tote wird augenblicklich zu einem **Wiedergänger**, aber nur so lange er den Ring am Finger trägt. Sobald er den Ring abnimmt oder verliert, muss sein Geist den Leichnam automatisch verlassen und er kann nicht in den Leib zurückfahren, auch wenn ein anderer diesem den Ring wieder überstreift. Der *Schwarze Ring des Aufschubs* sorgt dafür, dass der Körper des Wiedergängers viel langsamer verwest und nicht auf natürlichem Weg zerfällt. An jedem Myrkdag wird zur Stunde, da der Ringträger starb, geprüft, ob das Artefakt ausbrennt. Wenn das geschieht, löst der Ring sich in Rost auf und der Geist des Wiedergängers wird aus seiner sterblichen Hülle gestoßen. Sein Leichnam vermodert je nachdem, wie viel Zeit vergangen ist, sehr schnell – er kann in wenigen Minuten zu einem Haufen Knochen werden.

Schattennadeln (ABW **10**)
Aura: *finster*

Don Luys Pallegas (**24**) versteht es, in einem seiner düsteren Rituale sogenannte Hexernadeln zu fertigen, die unter Eingeweihten als **Schattennadeln** bekannt sind. Diese werden aus alten Sargnägeln geschmiedet und mit der finsteren Macht Don Niccolos aufgeladen. Diener dieses dunklen Herrn nutzen die Nadeln – deren Kopf an den Griff eines winzigen Dolches erinnert – für verschiedene unheilige Praktiken.

Eingeweidefluch: Ein weiteres Hexerritual ist der Eingeweidefluch, der gegen jedes Lebewesen ausgesprochen werden kann.

Hierfür wird ein getrockneter Darm verwendet, wie er von Schlachttieren stammt. Dieser wird mit Mist oder Jauche gefüllt, die zuvor mit einer Körperflüssigkeit des Opfers – etwa Blut, Sperma oder Speichel – vermischt wurde. Danach wird der Darm verknotet, und der Knoten mit Garn vernäht, wobei sechs Schattennadeln hineingesteckt werden. Nach 24 Stunden leidet das Opfer unter starken Bauchschmerzen und kann keinen Stuhlgang mehr verrichten, ähnlich dem Zauber *Schmerzen*. Dieser Zustand hält (Konstitution/4) Tage an und führt schließlich zu völliger Handlungsunfähigkeit: Das Opfer kann keine Fertigkeiten einsetzen, keine Angriffe abwehren und sich nur noch mit B 4 mühsam fortbewegen. An jedem weiteren Tag besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass der Darm durchbricht. Gegen diesen Fluch hilft keine Heilmagie. Kommt es zu einem Darmdurchbruch, muss das Opfer einen PW+30:Gift ablegen. Gelingt der Wurf, verliert es 1W6 LP pro angefangene zehn Punkte seines LP-Maximums (z. B. 3W6 bei 21 LP-Maximum), bei Misslingen sogar 2W6 LP (also 6W6 bei 21 LP-Maximum).

Falsches Hexenmal: Wird eine Schattennadel in ein älteres Kleidungsstück eines beseelten Wesens gestochen, verspürt der frühere Besitzer bei Misslingen seines WW:Resistenz an der entsprechenden Körperstelle einen kurzen Stich und ein prickelndes Gefühl. Kurz darauf bildet sich dort ein auffälliges, dunkelgrünliches Mal auf der Haut, das an einen Dolch erinnert. Dieses künstliche Hexermal lässt den Betroffenen wie einen heimlichen Diener Don Niccolos erscheinen. Zudem erhält der Gezeichnete eine übernatürliche Aura (finster). Besitzt das Opfer bereits eine eigene Aura – etwa ein Priester ab Grad 11 –, so reagiert bei einem Zauber wie *Erkennen der Aura* zunächst das auf der Haut liegende Mal, da es näher am Ausgangspunkt der Magie liegt. Das Zeichen verschwindet sofort, wenn die Hexernadel entfernt wird.

Geisterdolch: Wird eine Schattennadel gegen ein Wesen geschleudert, kann er sich in einen Dolch aus fahlgrünen, geisterhaften Flammen verwandeln. Dieses Geschoss wirkt wie ein Angriff mit Dämonenfeuer und kann ein entsprechendes Mal hinterlassen.

Schlaf des Todes: Ein Geheimnis des Hexers ist ein Ritual, mit dem über ein intelligentes Wesen der sogenannte *Schlaf des Todes* verhängt werden kann. Dazu wird aus dem Wachs einer Kerze – die das Opfer selbst ausgeblasen oder mit Speichel gelöscht hat – eine kleine Figur geschnitzt. Diese wird in ein Stück Stoff gewickelt, das von einem Kleidungsstück der Zielperson stammt, und anschließend in einen kleinen Sarg aus Eibenholz gelegt. Der Sarg wird mit einem Deckel aus demselben Holz verschlossen, der mit sechs Schattennadeln befestigt wird. In diesem Fall sind die Hexernadeln etwas dicker und erinnern eher an kleine Nägel.

In jeder der folgenden Nächte wird der Verzauberte plötzlich schwer krank und scheint zu sterben, sobald sein WW:Resistenz misslingt. Tatsächlich befindet sich das Opfer in einem extrem tiefen Zustand des Scheintods, aus dem es sich aus eigener Kraft kaum befreien kann. Es ist äußerst schwierig, diesen Zustand zu erkennen (**EW–8:Wahrnehmung** oder **EW–8:Heilkunde**). Der Betroffene nimmt seine Umgebung weiterhin wahr, kann jedoch kaum Lebenszeichen von sich geben. Nur mit einem PW:Willenskraft/10 gelingt es ihm unter enormer Anstrengung – die ihn 10 AP kostet –, kurz einen Finger zu bewegen, die Augen zu öffnen oder die Lippen zu verziehen. Der Schlaf des Todes dauert W % Stunden, jedoch mindestens 24 Stunden. Danach kehrt der Scheintote innerhalb von 30 Minuten ins Leben zurück. Ein PW:(40 + Konstitution/2) entscheidet, ob die Strapazen bleibende Folgen haben. Misslingt dieser Wurf, sinkt seine Konstitution dauerhaft um 1W10 Punkte und er erwacht nur mit der Hälfte seiner ursprünglichen Lebenspunkte.

Schmerz durch Fußspur: Steckt man einen Schattennadel in den frischen Fußabdruck eines beseelten Wesens, erleidet dieses bei Misslingen seines WW:Resistenz am entsprechenden Fuß heftige stechende Schmerzen, ähnlich dem Zauber *Schmerzen*. Das Leiden hält an, solange die Nadel im Abdruck steckt oder der Abdruck unversehrt bleibt.

Todeswunsch: Schließlich kennt der Hexer noch den sogenannten Todeswunsch, der ebenfalls über ein intelligentes Wesen verhängt werden kann. Dieses Ritual ist eine Abwandlung des Schlafs des Todes: Zusätzlich zu den sechs Schattennadeln wird ein siebter Dorn in den Sarg zu der Wachsfigur gelegt. Während der folgenden W % Stunden (mindestens jedoch 24 Stunden) wird das Opfer stündlich von einem starken, unbewussten Todesdrang überfallen, sobald sein WW:Resistenz misslingt. Der Betroffene verhält sich dann ähnlich wie ein Opfer von *Namenlosem Grauen*. In panischer Flucht sucht er unbewusst den Tod, indem er versucht, sich in lebensgefährliche Situationen zu bringen. In den meisten Fällen liegt das Risiko für einen tödlichen Unfall bei 90 %. Allerdings kann der Verzauberte mit seiner Willenskraft dagegen ankämpfen. Gelingt ihm ein PW:Willenskraft, darf er die Differenz zwischen seinem Würfelergebnis und seinem Willenskraftwert vom Unfallrisiko abziehen. Ein Opfer mit Willenskraft 62, das seinen Prüfwurf mit 49 besteht, reduziert dadurch sein Risiko eines tödlichen Unfalls auf 77 %.

Wahnsinnszauber: eine Schattennadel kann *Wahnsinn* hervorrufen, wenn Haare des Opfers zu einer knotenartigen Naht in ein Stück Stoff eingenäht werden und die Hexernadel durch diesen Knoten gestochen wird. Da Frauen meist längere Haare besitzen, werden sie häufiger Ziel dieses Zaubers. Der verursachte *Wahnsinn* hält so lange an, bis die Nadel entfernt und die Naht aufgetrennt wird.

Stab der Betäubung (ABW **3**)

Vollführt der Zauberer mit dem Weidenholzstab in der Luft eine Acht, so sprüht aus der Stabspitze in die gezeigte Richtung ein süßlich riechendes Betäubungsgas, das wie der Zauber *Hauch der Betäubung* wirkt (Wirkungsbereich: 3 m Kegel).

Stab der Schatten (ABW **3**)

Dieser Magierstecken (+2/+2) umgibt nach Aussprechen eines Schlüsselwortes eine Schattenaura, und er wirkt innerhalb der nächsten **10 min** bei jedem leichten und schweren Treffen zusätzlich wie *Kraft entziehen* (mit Zaubern+20) auf den Getroffenen.

Statuen des Dius Valiande (ABW **1**)

Eine besondere Eigenheit der Lagunenstadt sind die geheimnisvollen **Statuen** aus wetterbeständigem Stein, die jeweils eine Höhe von etwa fünf bis sieben Meter erreichen. Sowohl innerhalb der alten Stadtgrenzen als auch im heutigen Zentrum Lanitias finden sich insgesamt fünfzehn dieser Monumente. Jede von ihnen ist ausnahmslos einer der fünf valianischen Gottheiten geweiht. Man begegnet ihnen auf öffentlichen Plätzen, an großzügigen Anlegestellen oder vor Bauwerken, die bis heute eine zentrale Bedeutung für die Stadt besitzen. Einige der Statuen wurden zudem an besonders hervorgehobenen Orten errichtet, unmittelbar an größeren Kanalmündungen, wo sie weithin sichtbar über Wasser und Wege wachen.

In ihrer Gestalt unterscheiden sich die Statuen deutlich voneinander. Sie können Fabelwesen aus der vielschichtigen Sagenwelt des Duganats zeigen, den Gottheiten geweihte Tiere darstellen oder bekannte Persönlichkeiten sowie heroische Figuren aus den alten Mythen der Stadt abbilden. Gemeinsam ist ihnen allen ein markantes Detail: Am Sockel trägt jede Statue einen Streifen in der heiligen Farbe jener Gottheit, der sie einst geweiht wurde. Dieser farbige Akzent steht zugleich für die ausgeprägte göttliche Aura, die jede der Figuren umgibt. Als Brennpunkte göttlichen Wirkens sind den Statuen feste Schutzaufgaben und weitere Handlungsanweisungen eingeprägt. Deren genauer Sinn und Umfang sind jedoch ausschließlich den fünf Eingeweihten eines nur wenigen bekannten Ordens vertraut, der *Congregación segrado conocedores*, kurz *„Coseres“*, dem Orden der geheimen Wissenden.

Da dieses Wissen nur einem sehr kleinen Kreis zugänglich ist, sind die wahren Aufgaben der Statuen von zahllosen Legenden umwoben. Im Volk kursieren viele Erzählungen darüber, wie die göttlichen Figuren die Stadt selbst oder einzelne Menschen in ausweglosen Lagen gerettet haben sollen. Ebenso berichten manche Geschichten davon, dass einzelne Personen oder sogar ganze Gruppen unvermittelt und auf geradezu spektakuläre Weise bestraft worden seien. Und wie man in Lanitia weiß, haftet solchen Überlieferungen meist weit mehr Wahrheit an, als es auf den ersten Blick den Anschein hat.

Statue des Dius Valiande (Kunstwesen; vgl. *Pyramiden von Eschar,* S.179-180), Grad 18

LP 50	**AP** ∞	**PR**	
St 140	Gw 40	In 20	B –
Abwehr+15	Resistenz+18/18		

Angriff: Körperteilhieb+10 (3W6) - Raufen+9 (1W6+4)

»Göttlicher Schutz vor dem Bösen; Göttlicher Schutz vor Magie, Heiliges Wort, Segnen+20:« für Gläubige des *Dius Valiande* innerhalb des Radius von 50 m (Statue).

Bes.: immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und Körperzauber mit Ausnahme von *Macht über magische Wesen, Beschleunigen* und *Verlangsamen*; immun gegen die meisten Waffen, außer sie sind magisch und selbst dann verursachen sie nur **1** Punkt Schaden (zuzüglich magischem und persönlichem Schadensbonus); mit schweren Schlagwaffen wie Morgenstern, Streitkolben, Kriegshammer, Schlachtbeil, Stabkeule, Stielhammer und Kriegsflegel richtet man **–4** Schaden an, es sei denn, die Waffen sind magisch

Vorkommen: Stadtgebiet von Lanitia

Stein des Verbergens (ABW **5**)

Dieser grüne, kunstvoll geschliffene Edelstein ist ein *Stein der Macht*, mit dem ein Zauberer, der den 6. oder einen höheren Grad besitzen muss, den Zauber *Unsichtbarkeit* verstärken und damit nicht nur sich selbst, sondern auch andere Wesen unsichtbar machen kann. Auf jedes einzelne Wesen, das unsichtbar werden soll, muss der Zauber von neuem angewandt werden. Statt Mensch oder Tier kann der Zauber auch einen bis zu menschengroßen Gegenstand unsichtbar machen. Im Übrigen gelten die Regeln der Zauberformel *Unsichtbarkeit*.

Steinmenschen und Steingiganten

In den Öden der Insel **Trementerra** liegt die Heimat der **Steinmenschen**, der *Goyà*, deren Haut an Halbedelsteine erinnert. Den Erzählungen nach ernähren sie sich von Gesteinsmehl und Wasser und leben im Schein von Leuchtkristallen. Ihre Sinne sind für die Tiefe – etwa Dunkelsicht und ein ausgeprägtes Richtungsgefühl – hervorragend entwickelt, während sie im Licht abstumpfen: Sonnenblendung, spröde Haut und verlangsamte Reflexe sind die Folge. Manchmal übertragen sie einen Fluch: Wenn sie ein Lichtwesen – Mensch oder Tier – verletzen, verwandelt sich dieses binnen eines Mondes ebenfalls in einen Steinmenschen. Die *Goyà* meiden die Oberfläche, bewachen jedoch eifersüchtig ihre Reiche. Wer ihre Grenzen verletzt – etwa Zwerge auf der Suche nach Erzadern –, wird gejagt. Einzelne Überlebende kehren mit dem Fluch als warnendes Zeichen zurück. Ihre Zugänge gelten als verborgen, doch man munkelt von mehreren auf der großen Insel.

Weiter bildet *Trementerra* die Heimat von geheimnisvollen **Steingiganten**. Diese riesenhaften Wesen entstanden aus unkontrollierten Experimenten der Seemeisterzeit und zählen als ein gefährliches Erbe dieser Zeit. Die *Steingiganten* ruhen die meiste Zeit und sind nicht von gewöhnlichen Felsen und Steinen der Insel zu unterscheiden. Doch zu bestimmten Zeiten, stets nachts, erwachen sie aus ihrem steinernen Schlaf und ziehen weite Kreise und Pfade über die Insel. Wo sie gehen und schreiten, wird alles mit ihrer gewaltigen Kraft zu Staub zermahlen. Manchmal wechseln die Giganten ihre Routen, und alles, was sich ihnen in den Weg stellt, wird zermalmt. Kundige des Konvents vermuten eine direkte Verbindung zwischen den *Steinmenschen*, den *Steingiganten* und den lokal wehenden *Winden*. Eine alte Redensart der Insel besagt: Wenn der Wind zu singen beginnt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Steinmensch (Grad 1)

LP 2W6+2 **AP** 1W6+5 **PR (TR*)**

St 80 Gw 40 In 60 B 24

Abwehr+11 Resistenz+10/11

Angriff: Faust+4 (1W6) oder Waffe+4 (1W6),

Wurfstein+4 (1W6-1) - Raufen+5 (1W6-2)

Bes.: *Richtungssinn+12, Robustheit+9; Infrarotsicht*; –1 auf alle *EW, WW und Schadenswürfe bei Tageslicht - *Rüstungsschutz verringert sich auf TR bei Tageslicht.*

»Zaubern+15:« Erdwandlung, Erdfessel

Vorkommen: Berge und Hügel Trementerras

Steingigant (Grad 37 – sehr groß)

LP 20W6+7 **AP** 20W6+15 **VR**

St 130 Gw 30 In 30 B 12

Abwehr+15 Resistenz+15/16

Angriff: Faust+11 (3W6+4) oder Waffe+8 (3W6+4), Wurfstein+4 (5W6) - Raufen+9 (3W6+4) - *Bombardieren+11* (2 m × 1 m Flächenschaden: 3W6)

»Gegenzaubern+20«

Bes.: *Athletik+10*

Vorkommen: Berge und Hügel Trementerras

Traumstab (ABW **7**)
Aura: *göttlich*

Der 2 m lange Stab aus grauem Holunderholz hat am oberen Ende eine nach innen mehrfach gewundene Spirale. Reckt sein Besitzer den Stab in die Höhe und spricht dabei ein Schlüsselwort, fallen Wesen im Umkreis von 6 m in einen *Zauberschlaf* (Zaubern+20) und werden überdies von lebhaften Träumen heimgesucht, die sie zu Schlafwandlern wacht. Während sie träumen, können sie so lange wandeln und in großer Entfernung wieder wach werden. Ein durchschnittlicher Schlafwandler legt einfach pro Stunde 1W10×100 m zurück. Wesen jenseits von Grad 10 sind gegen den Traumstab **nicht** immun, allerdings werden sie nicht zu Schlafwandlern. Wenn der Schlaf endet, hinterlassen die Träume keinerlei Erinnerungen.

Traumsteine (ABW **5**)

Bei einem *Traumstein* handelt es sich um einen kunstvoll geformten Ring mit einem eingefassten, großen, vielfarbig schimmernden Edelstein. In diesem *Traumstein* verlaufen feine silberne Linien ineinander. Der *Traumstein* ermöglicht dem Träger, auf eine Traumreise zu gehen, ohne dass dieser einen **EW:Traumfahren** schaffen muss. Das Artefakt sorgt dabei für den Übergang zu den *Gestaden der Träume*. Der Benutzer des *Traumsteins* muss sich dazu einmal mit dem Zauber *Macht über das Selbst* sechs Stunden auf den magischen Stein einstimmen, damit er diesen im Schlaf aktivieren kann. Er muss den Stein im Schlaf am Körper tragen, damit er sich und bis zu fünf weitere Schläfer zu den *Gestaden der Träume* versetzen kann. Der Stein wird aktiviert, wenn dem Träger ein **EW:Traumfahren** gelingt. Ein weitere Möglichkeiten, sich auf das Artefakt einzustimmen, besteht unter der erfolgreichen Anwendung der Fertigkeit *Meditieren*. Gelingt dies - oder unter Anleitung - kann der Traumsteinträger diesen im Schlaf aktivieren.

Der Benutzer des *Traumsteins* kann zudem mit dem Artefakt den gemeinsamen Traum vorzeitig beenden. Er kann auch einzelne Teilnehmer der Traumreise aufwachen lassen. Hierzu genügt jeweils ein weiterer **EW:Traumfahren**. Ein Reisebegleiter, der die Welt der Träume noch nicht verlassen will, kann gegen den Erfolgswurf einen **WW:Traumfahren** würfeln. Gelingt der Widerstandswurf, träumt er einstweilen weiter.

Die Traumreise mit einem *Traumstein* hat einen weiteren Vorteil: Die Träumenden haben im Traum genau die Ausrüstung dabei, mit der sie sich zum Schlafen hingelegt haben. Im Abenteuer können die Gefährten so auf die von ihnen zu den *Traumwandlern* mitgeführten Waffen, Rüstungen, Artefakte und andere Hilfsmittel zugreifen.

Trunk der Verjüngung

Der Trunk befreit eine Person wie der Zauber *Verjüngen* auf eine magische Weise von der Last des Alters. Sie besitzt, wenn sie den Trunk vollständig nimmt, anschließend für 10 Jahre die körperlichen Fähigkeiten und das Aussehen eines 30jährigen. Um sich von der Wirkung des Trunks zu überzeugen, kann man auch einen Schluck nehmen; die Verjüngung hält dann nur **10 min** lang an. Der Trunk wird in einem Fläschchen aus dunkelgrünem Glas mit einem Boden und einer Tülle aus Silber, in der ein Stöpsel aus Kristall steckt, aufbewahrt. Auf dem Glas befindet sich die Marke eines Vogels in einem Nest aus Zweigen, das in Flammen steht (ein Phönix).

Verduftungswasser

Dieses Zaubermittel ist eine neue Erfindung aus den Küstenstaaten. Wird die farblose Flüssigkeit, die nach Veilchen riecht, geschluckt, wirkt der Zauber *Entstofflichung*. In diesem Fall wird aber nur der Körper, nicht auch die getragene Kleidung und Ausrüstung entstofflicht. Die Wirkungsdauer ist noch wenig gefestigt und schwankt sehr: **(2W6+6) × 5 min**. Wenn man sich mit dem Verduftungswasser äußerlich überall benetzt, ergreift die Entstofflichung bis auf nichtmagische Metalle auch die Kleidung und Ausrüstung, hält aber nur halb so lange an. Das Verduftungswasser wirkt auch zwischen Mondunter- und -aufgang.

Windmantel (ABW **5**)

Dieser knielange, leichte Reisemantel verleiht seinem Träger die Fähigkeit mit B 24 zu *fliegen*, wenn er den Mantel zuknöpft und in die Luft springt. Er darf dabei höchstens 25 kg an zusätzlichem Gewicht tragen. Der Fliegende muss sich während der Wirkungsdauer nicht konzentrieren.

Allgemeine Handlungsorte

Die dargestellten Karten und Pläne dienen als generische Handlungsorte und -plätze, die flexibel und situationsabhängig eingesetzt werden können. Sie sind bewusst offen gehalten, sodass sie sich nach Belieben an unterschiedliche Szenarien, Erzählungen oder Nutzungskontexte anpassen lassen.

Zur besseren Übersicht enthalten die Karten und Pläne selbst ausschließlich eine Legenden-Nummerierung. Auf zusätzliche Beschriftungen oder Legenden innerhalb der Darstellung wurde bewusst verzichtet, um eine klare und vielseitige Nutzung zu ermöglichen. Die zugehörigen Erläuterungen und Bezeichnungen befinden sich jeweils gesondert unterhalb der entsprechenden Karte oder des jeweiligen Plans.

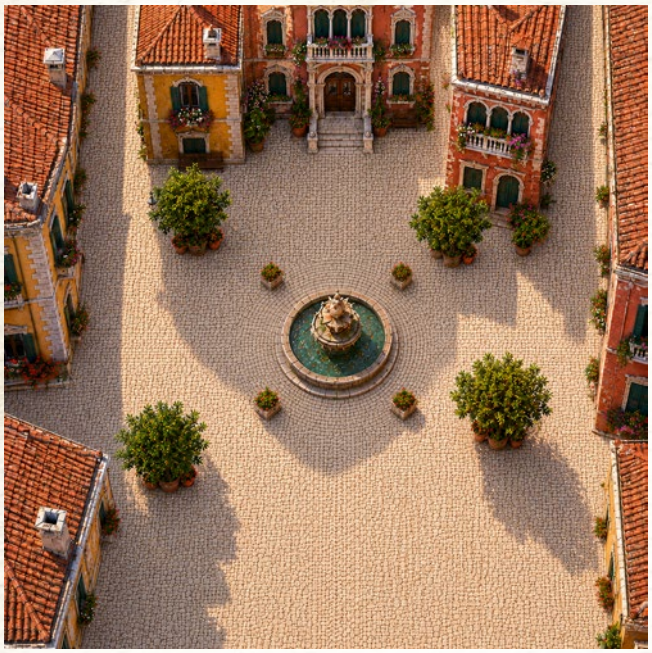


Folgende Karten & Pläne:

Stadtneuntelplätze







Typische Gasse

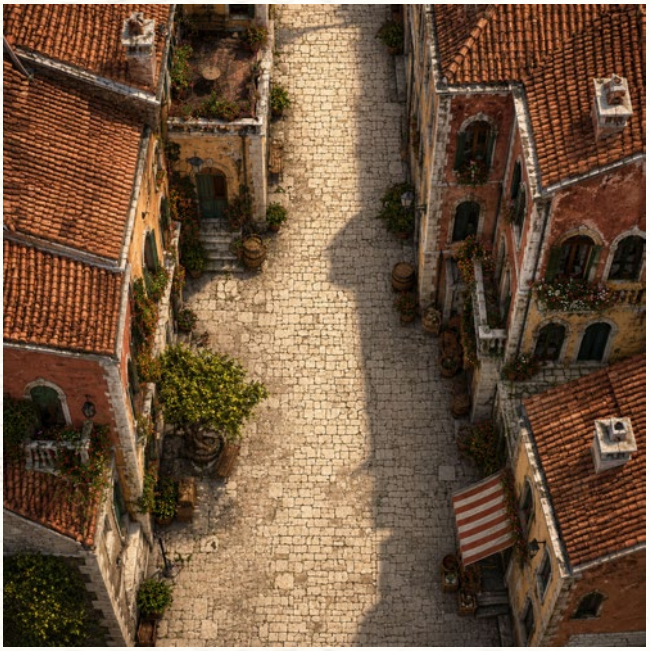






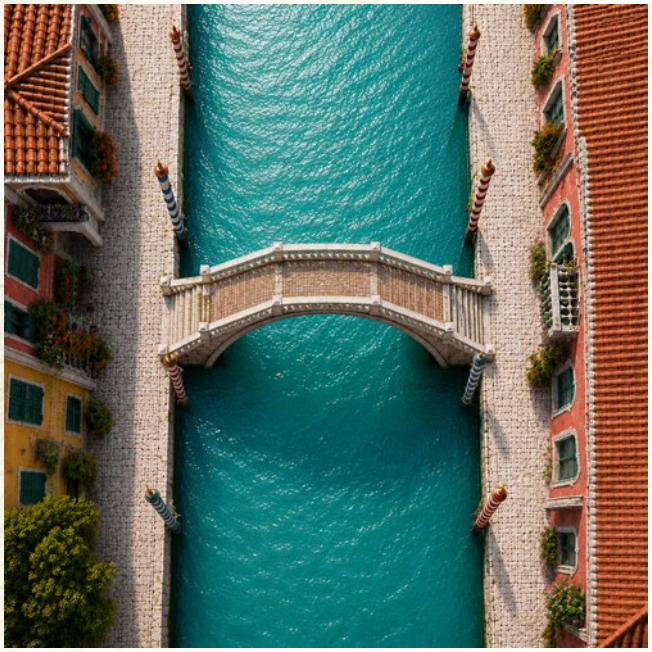






Typische Kanalansicht











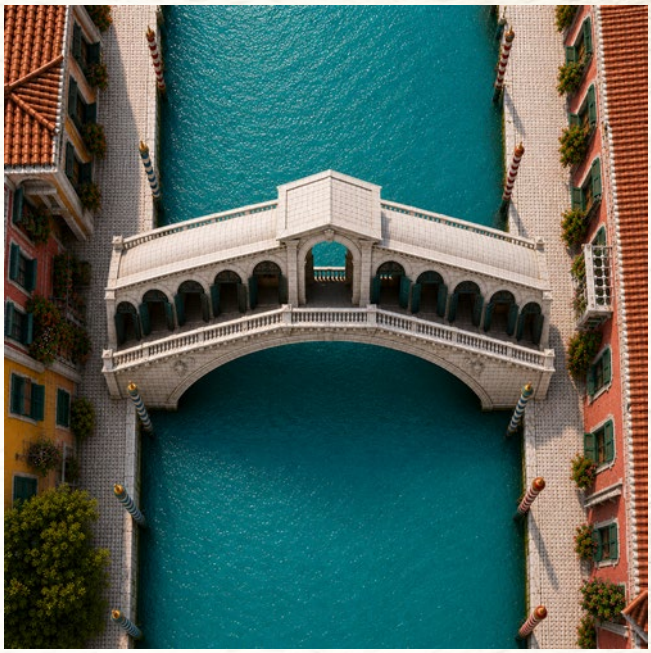






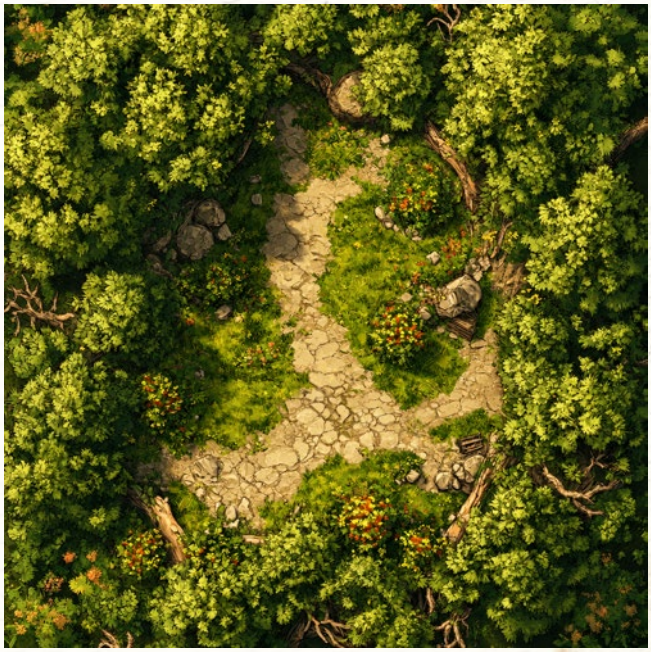


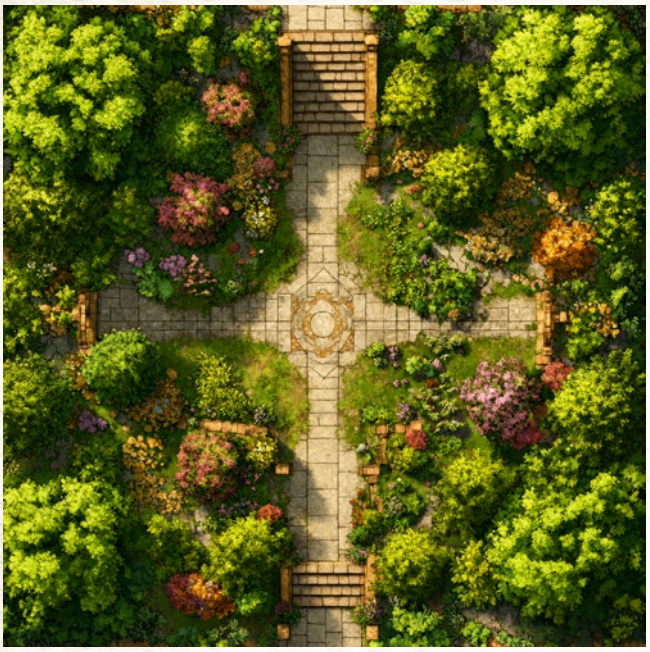




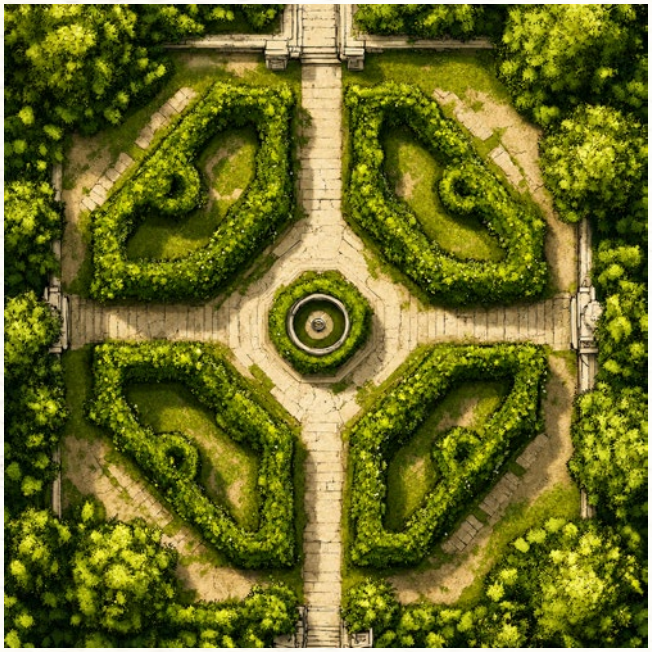


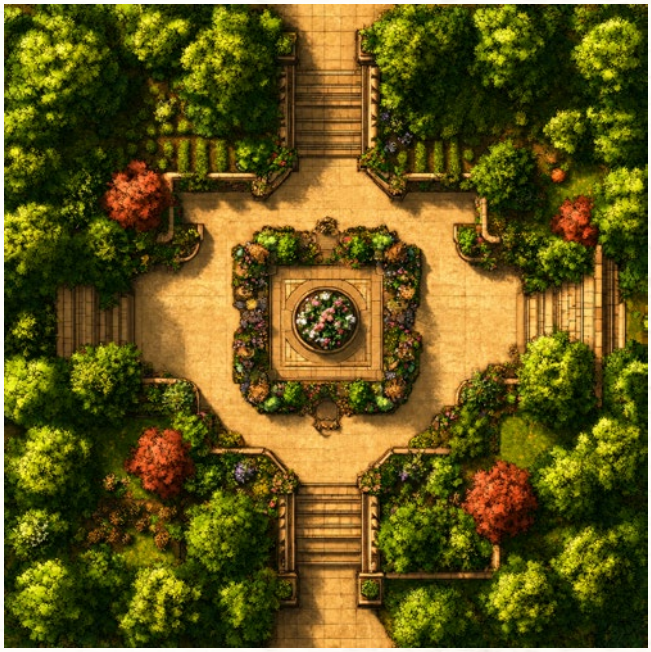
Verschiedene Parks





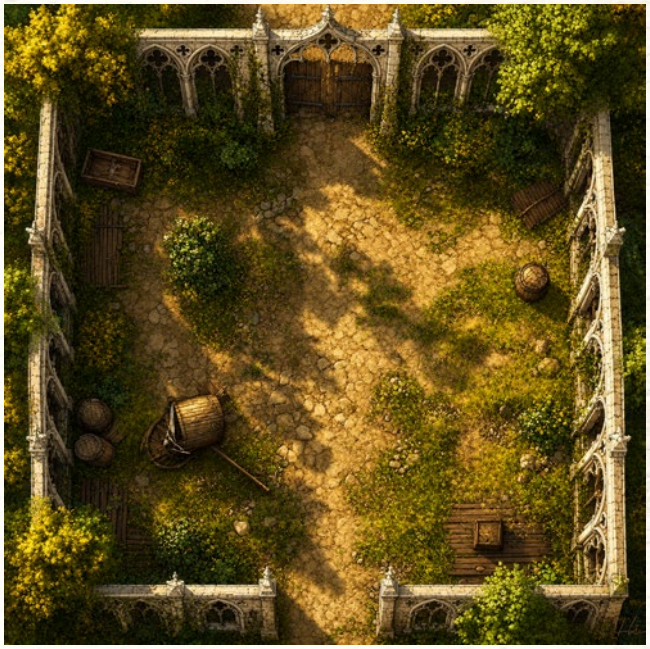




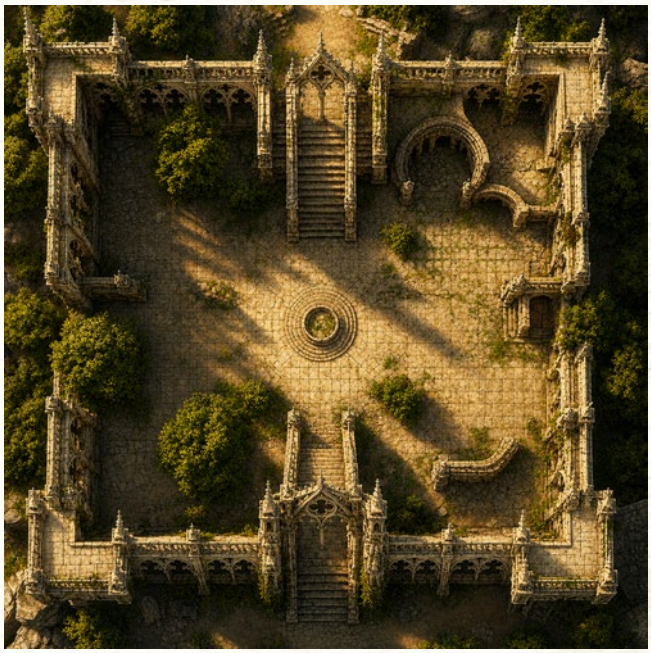


Typischer Hof



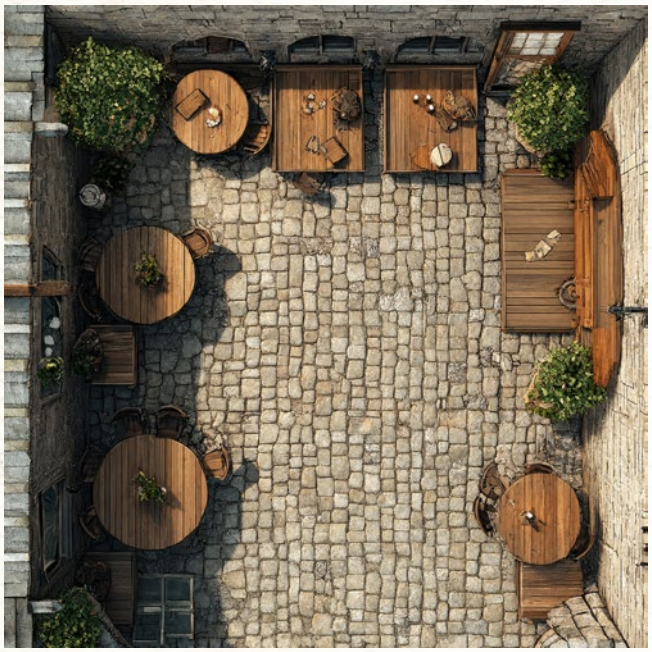




















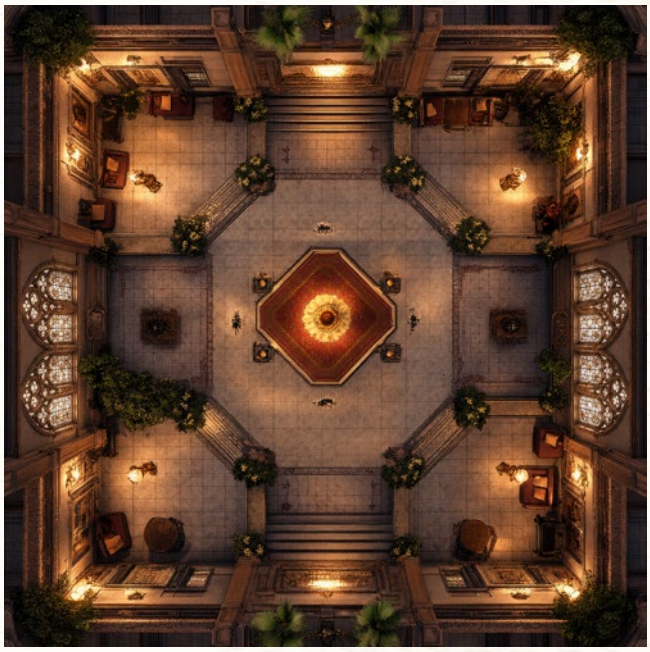
Verschiedene Räume



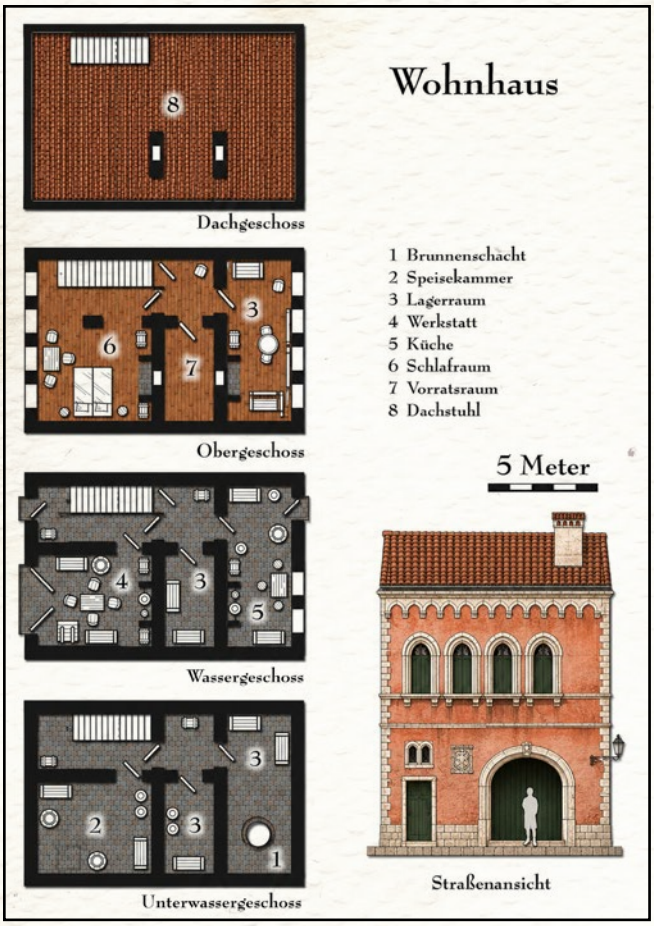


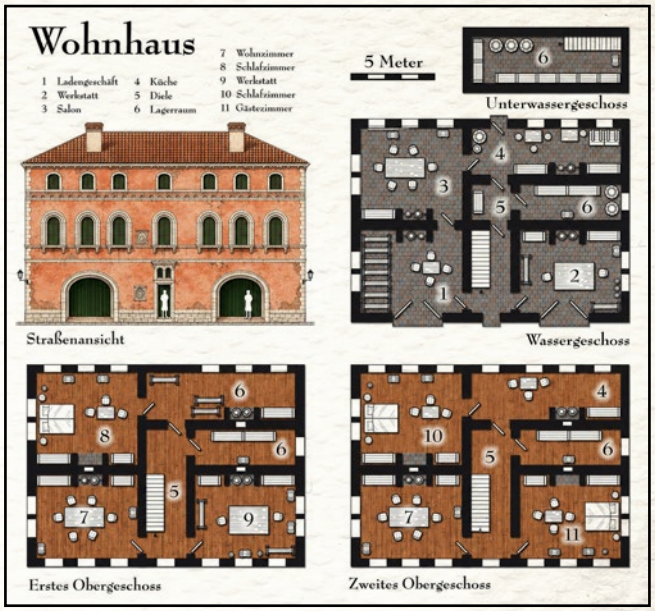


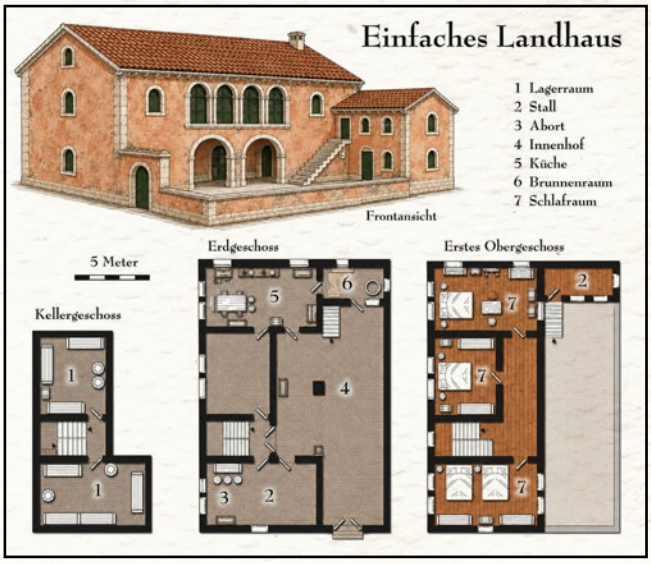




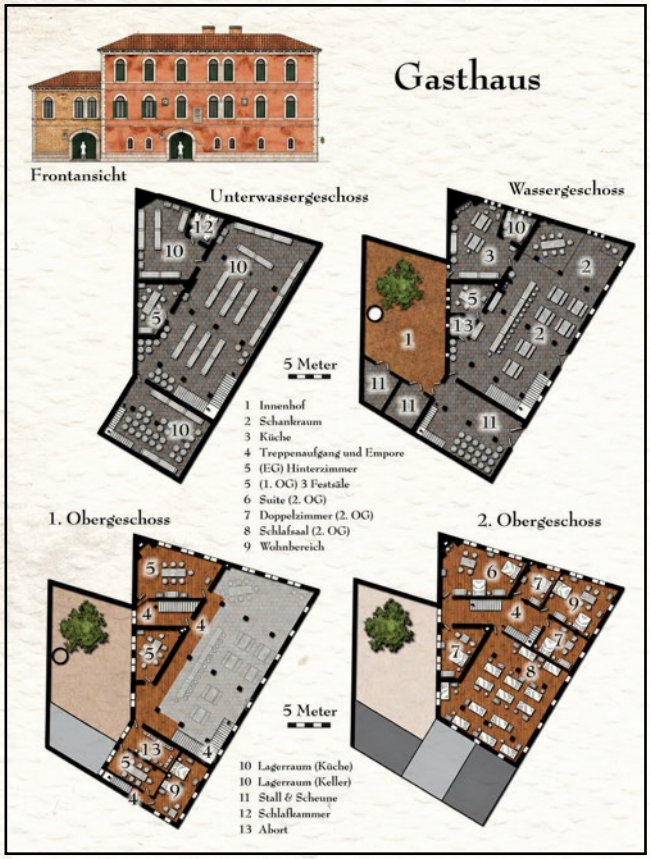
Häuser in Lanitia

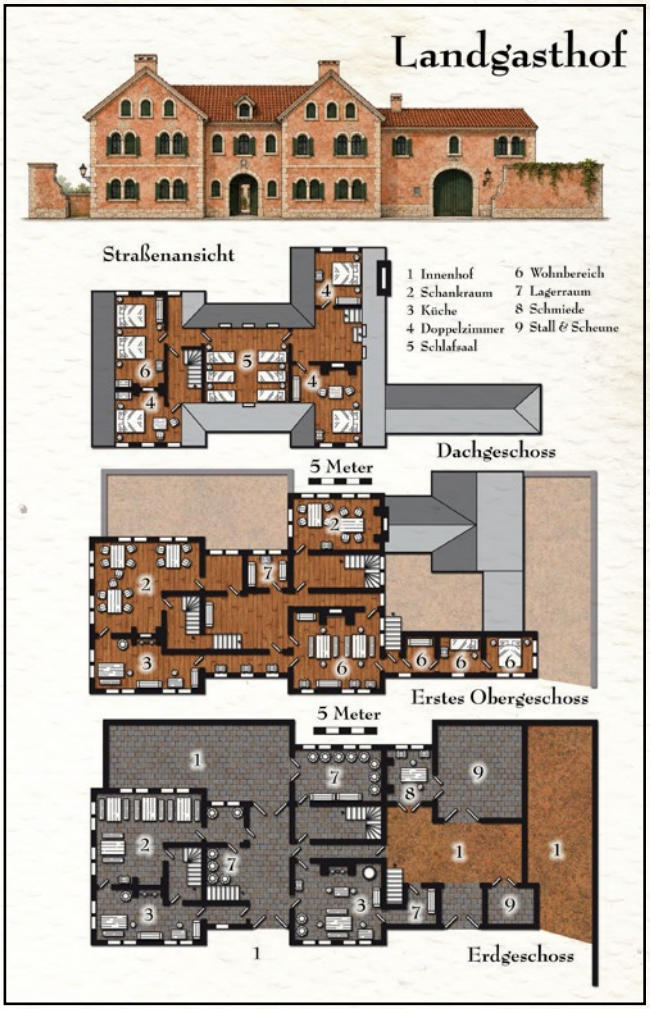


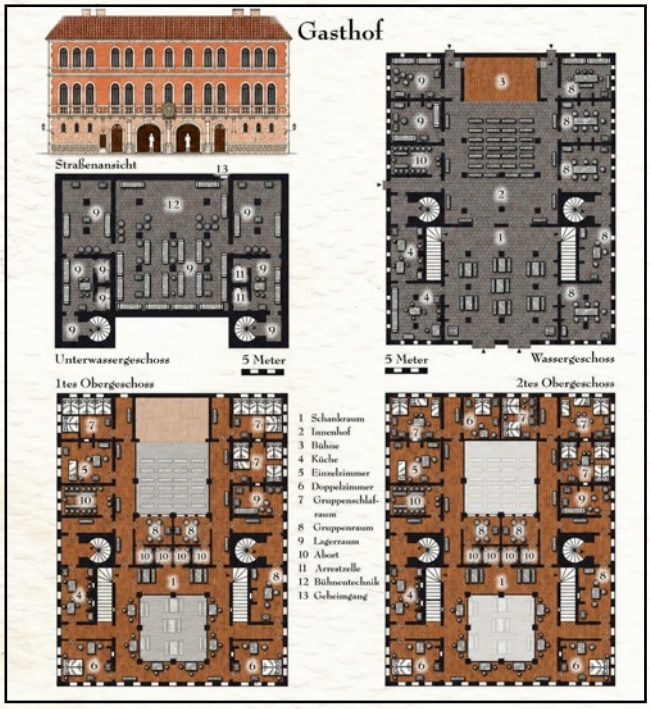


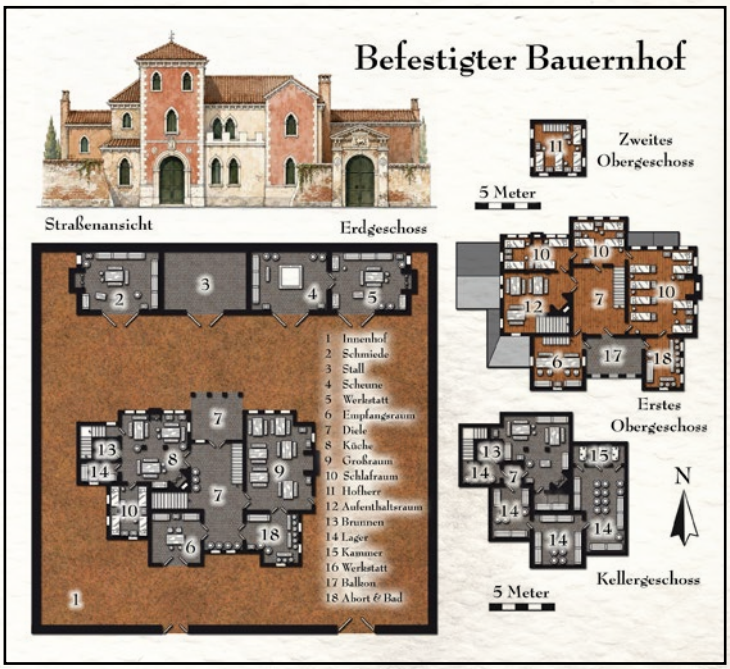




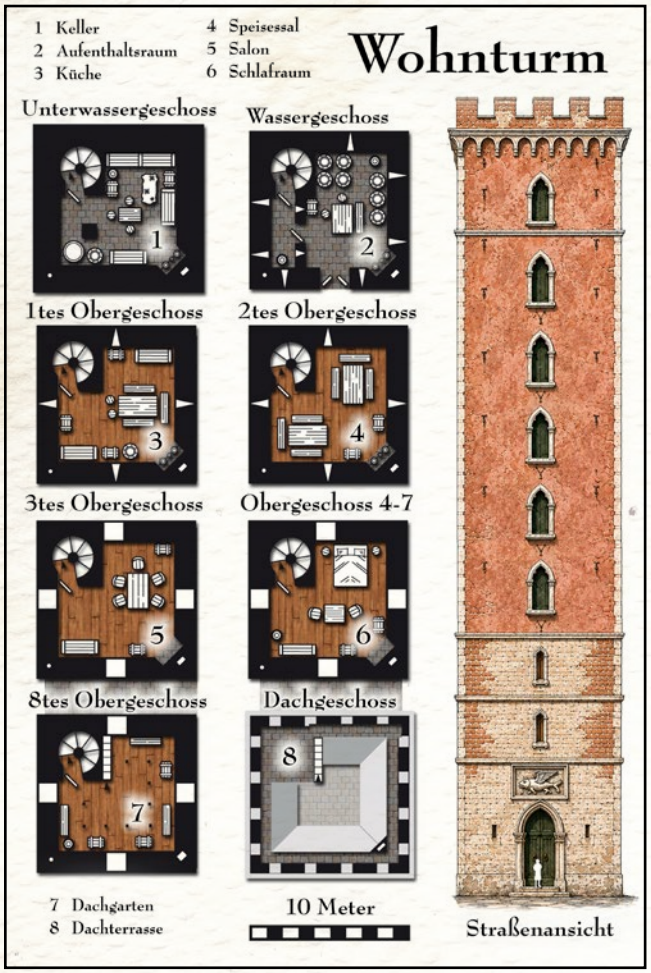

Gasthaus
Frontansicht
Unterwassergeschoss
Wassergeschoss
5 Meter
1 Innenhof
2 Schankraum
3 Küche
4 Treppenaufgang und Empore
5 (EG) Hinterzimmer
5 (1. OG) 3 Festsäle
6 Suite (2. OG)
7 Doppelzimmer (2. OG)
8 Schlafsaal (2. OG)
9 Wohnbereich
1. Obergeschoss
2. Obergeschoss
5 Meter
10 Lagerraum (Küche)
10 Lagerraum (Keller)
11 Stall & Scheune
12 Schlafkammer
13 Abort

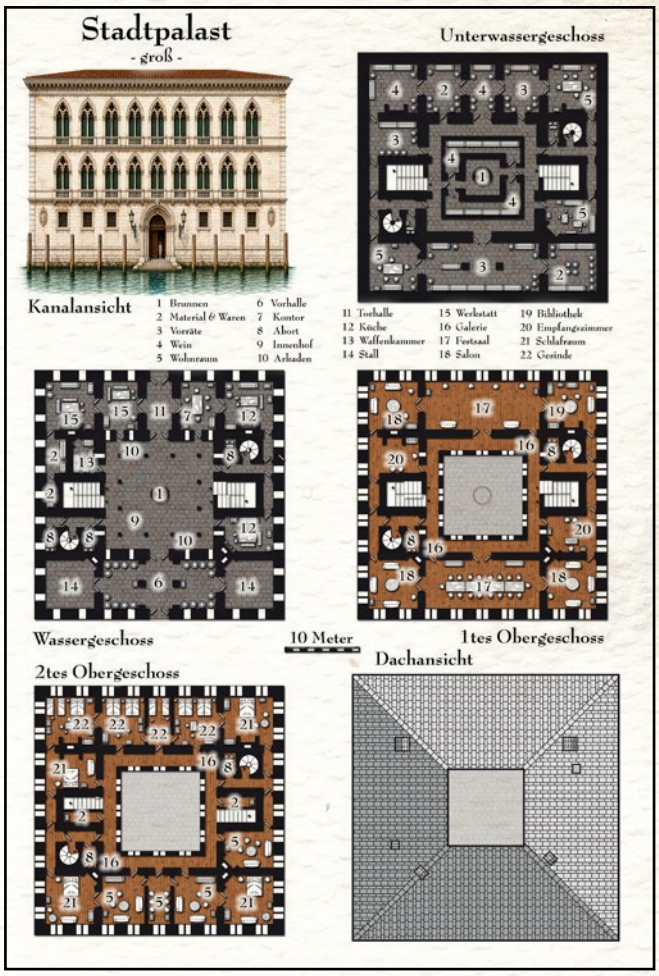

Landgasthof
Straßenansicht
1 Innenhof
2 Schankraum
3 Küche
4 Doppelzimmer
5 Schlafsaal
6 Wohnbereich
7 Lagerraum
8 Schmiede
9 Stall & Scheune
Dachgeschoss
5 Meter
Erstes Obergeschoss
5 Meter
Erdgeschoss


Gasthof
Straßenansicht
Unterwassergeschoss
5 Meter
5 Meter
Wassergeschoss
1tes Obergeschoss
2tes Obergeschoss
1 Schankraum
2 Innenhof
3 Bühne
4 Küche
5 Einzelzimmer
6 Doppelzimmer
7 Gruppenschlafraum
8 Gruppenraum
9 Lagerraum
10 Abort
11 Arrestzelle
12 Bühnentechnik
13 Geheimgang

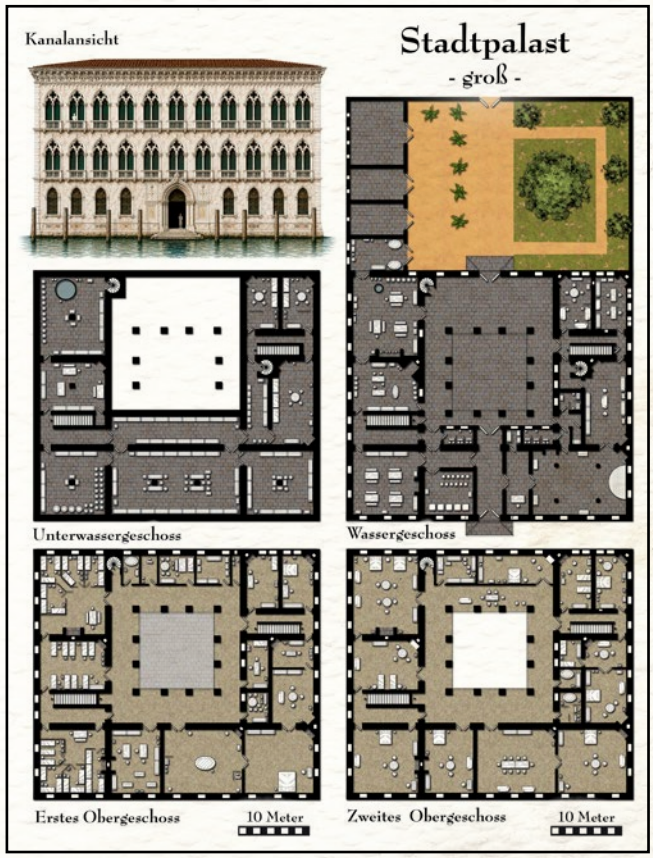

Befestigter Bauernhof
Straßenansicht
Erdgeschoss
1 Innenhof
2 Schmiede
3 Stall
4 Scheune
5 Werkstatt
6 Empfangsraum
7 Diele
8 Küche
9 Großraum
10 Schlafraum
11 Hofherr
12 Aufenthaltsraum
13 Brunnen
14 Lager
15 Kammer
16 Werkstatt
17 Balkon
18 Abort & Bad
Zweites Obergeschoss
5 Meter
Erstes Obergeschoss
Kellergeschoss
5 Meter
N

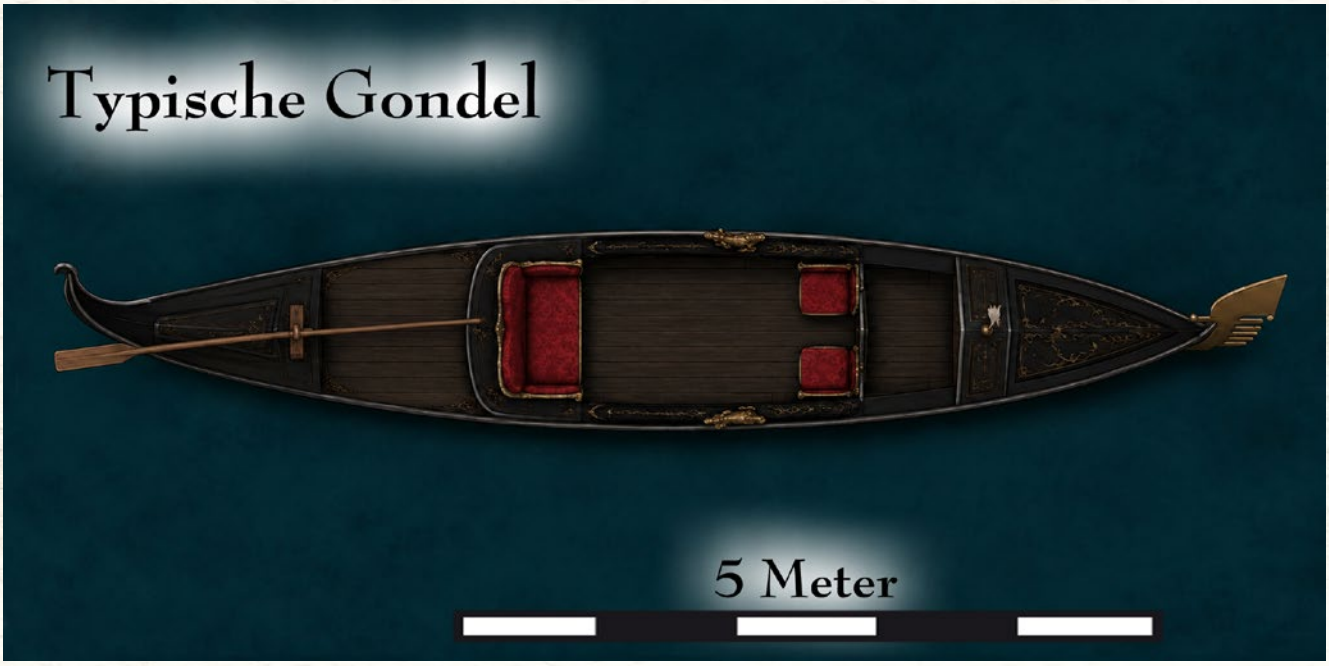


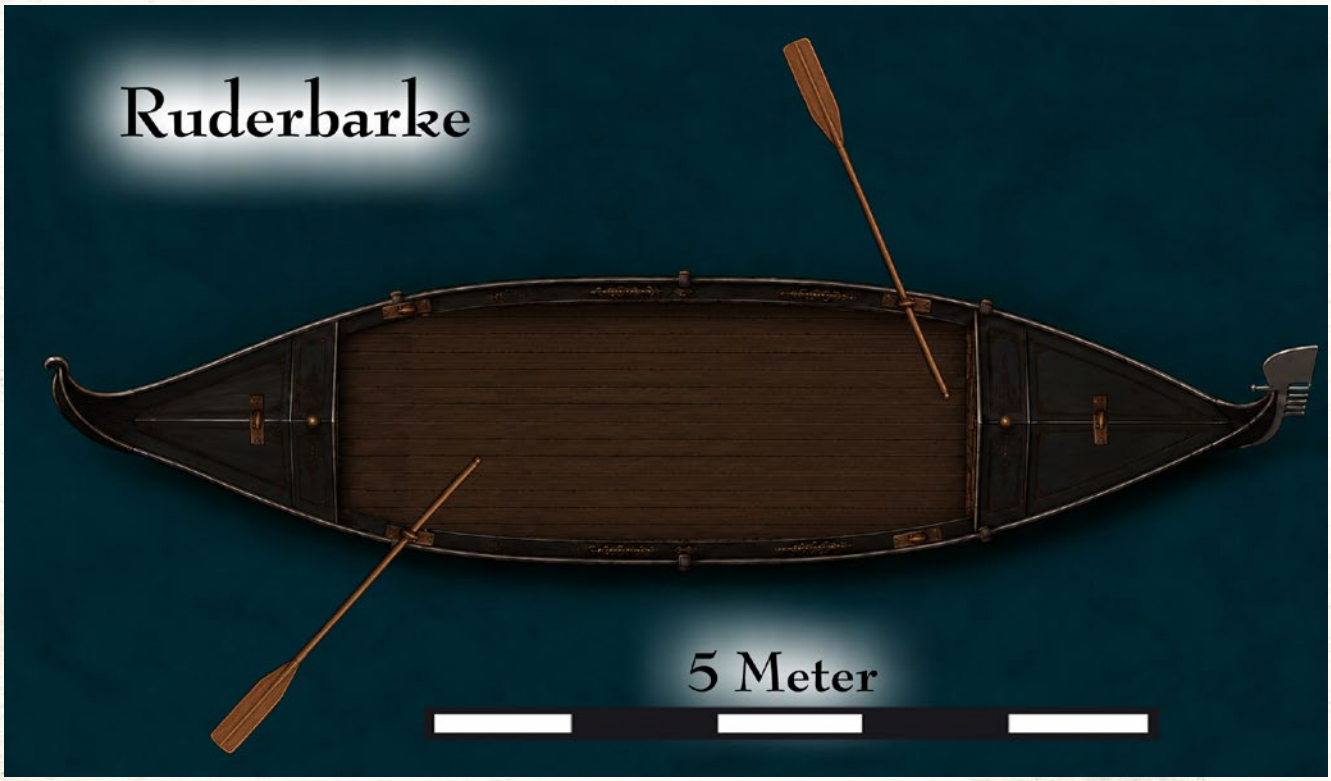

1 Keller
2 Aufenthaltsraum
3 Küche
4 Speisesaal
5 Salon
6 Schlafraum
Wohnturm
Unterwassergeschoss
Wassergeschoss
1tes Obergeschoss
2tes Obergeschoss
3tes Obergeschoss
Obergeschoss 4-7
8tes Obergeschoss
Dachgeschoss
7 Dachgarten
8 Dachterrasse
10 Meter
Straßenansicht

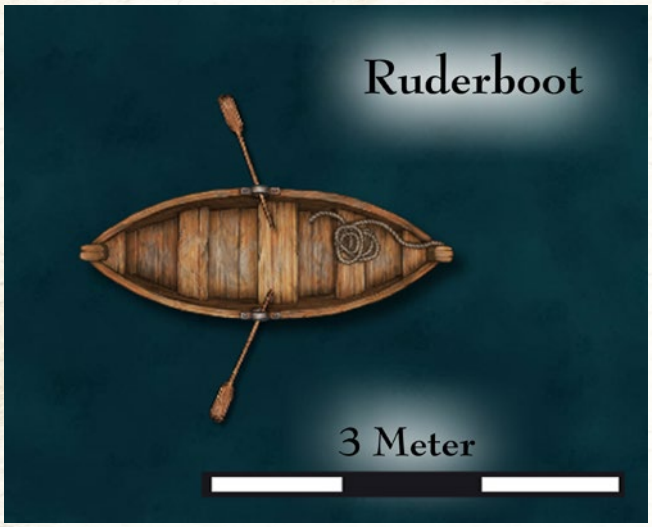

Stadtpalast
- groß -
Unterwassergeschoss
Kanalansicht
1 Brunnen
2 Material & Waren
3 Vorräte
4 Wein
5 Wohnraum
6 Vorhalle
7 Kontor
8 Abort
9 Innenhof
10 Arkaden
11 Torhalle
12 Küche
13 Waffenkammer
14 Stall
15 Werkstatt
16 Galerie
17 Festsaal
18 Salon
19 Bibliothek
20 Empfangszimmer
21 Schlafraum
22 Gesinde
Wassergeschoss
10 Meter
1tes Obergeschoss
2tes Obergeschoss
Dachansicht

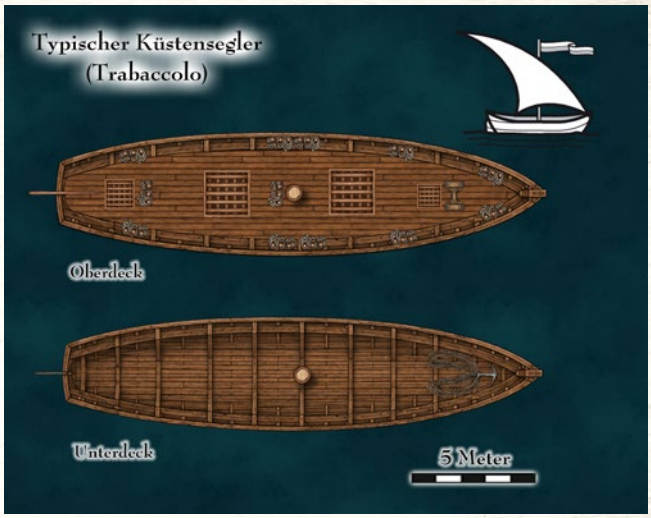

Stadtpalast
- klein -
1 Lagerraum
2 Brunnen
3 Innenhof
4 Eingangshalle (Porthego)
5 Küche
6 Korridor
7 Festsaal
8 Abort
9 Zimmer
10 Dachgang
10 Meter
Wassergeschoss
Erstes Obergeschoss
Zweites Obergeschoss
Dachgeschoss
Kanalansicht (vorne)

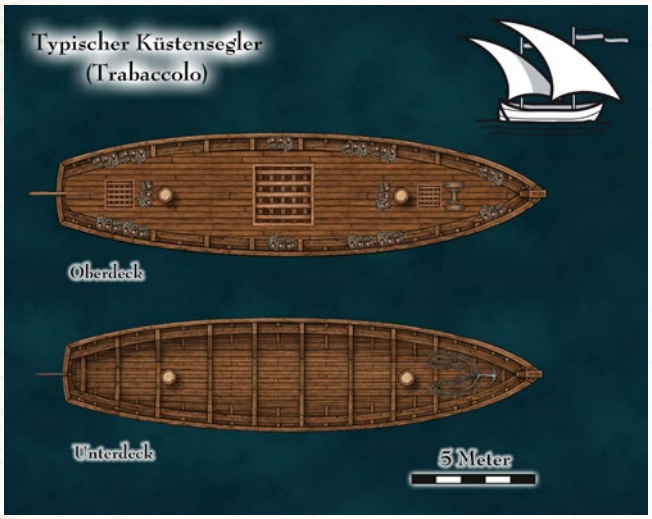

Kanalansicht
Stadtpalast
- groß -
Unterwassergeschoss
Wassergeschoss
Erstes Obergeschoss
10 Meter
Zweites Obergeschoss
10 Meter


Typische Gondel
5 Meter


Ruderbarke
5 Meter


Ruderboot
3 Meter


Typischer Küstensegler
(Trabaccolo)
Oberdeck
Unterdeck
5 Meter

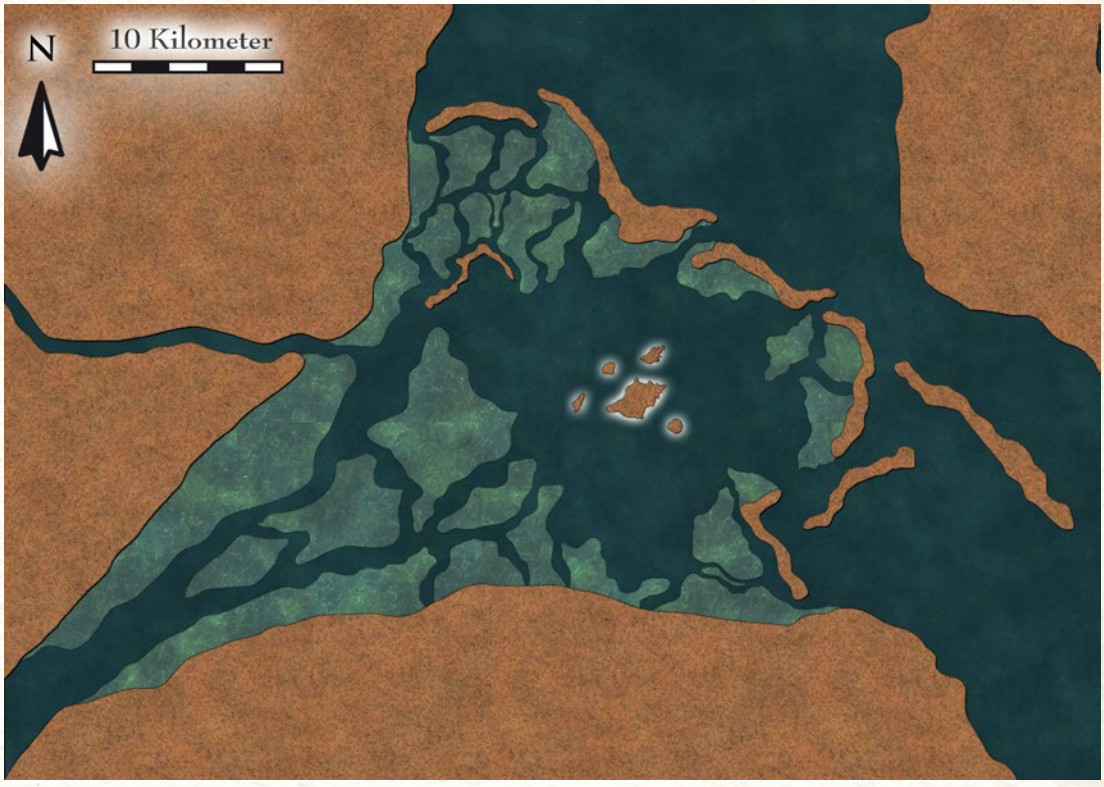

Typischer Küstensegler
(Trabaccolo)
Oberdeck
Unterdeck
5 Meter


Poopdeck
Back
1
Brückendeck
5 Meter
4
5
6
7
Hauptdeck
11
10
9
8
Unterdeck
(Dreimastkaravelle mit Dschunken-Takelung)
9
5 Meter
Orlopdeck
1 Gästekajüte
2 Kapitänskajüte
3 Steuermannskajüte
4 Steuerhütte mit Kolderstock
5 Schlafplatz
6 Hauptdeck mit Kochstelle
7 Messe
8 Kabelgatt
9 Frachtraum
10 Segellast
11 Kapitänslast

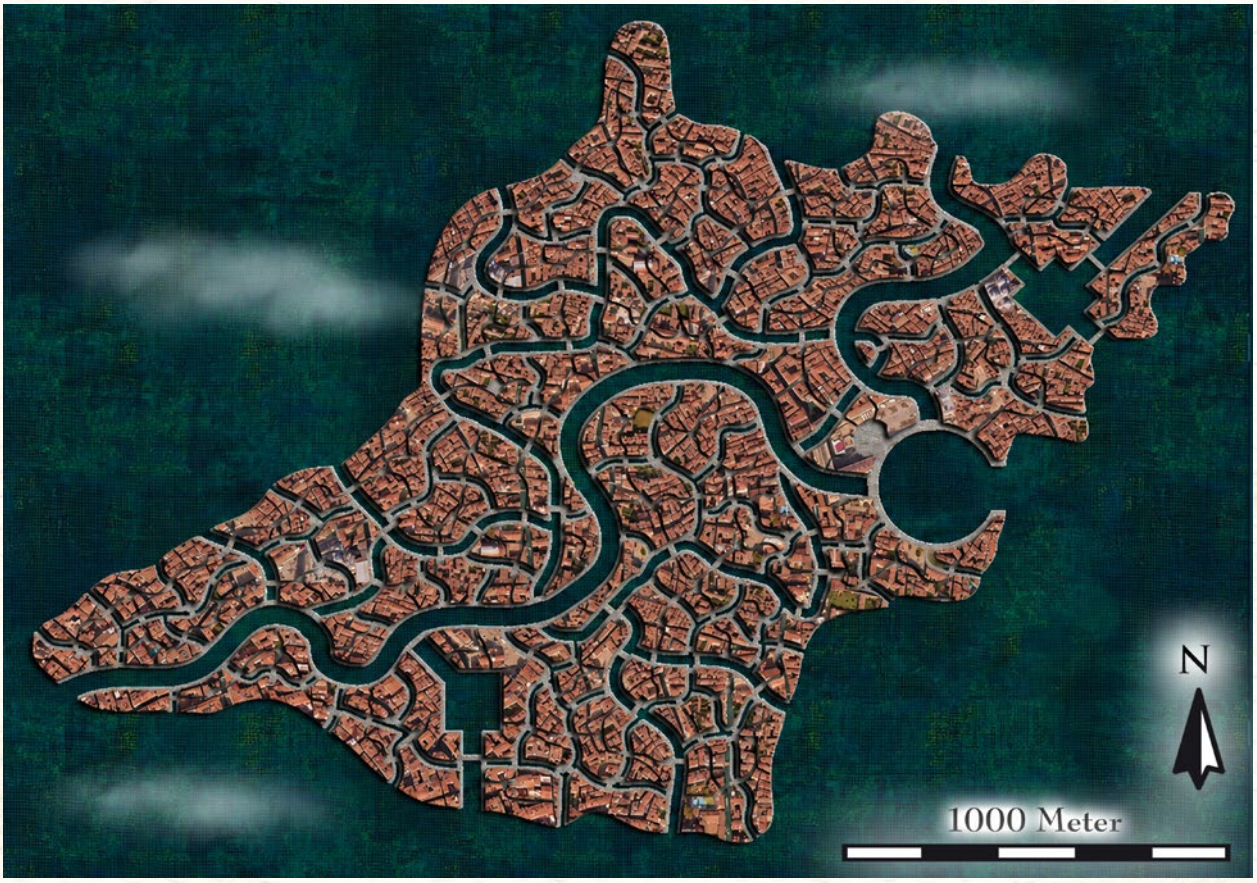


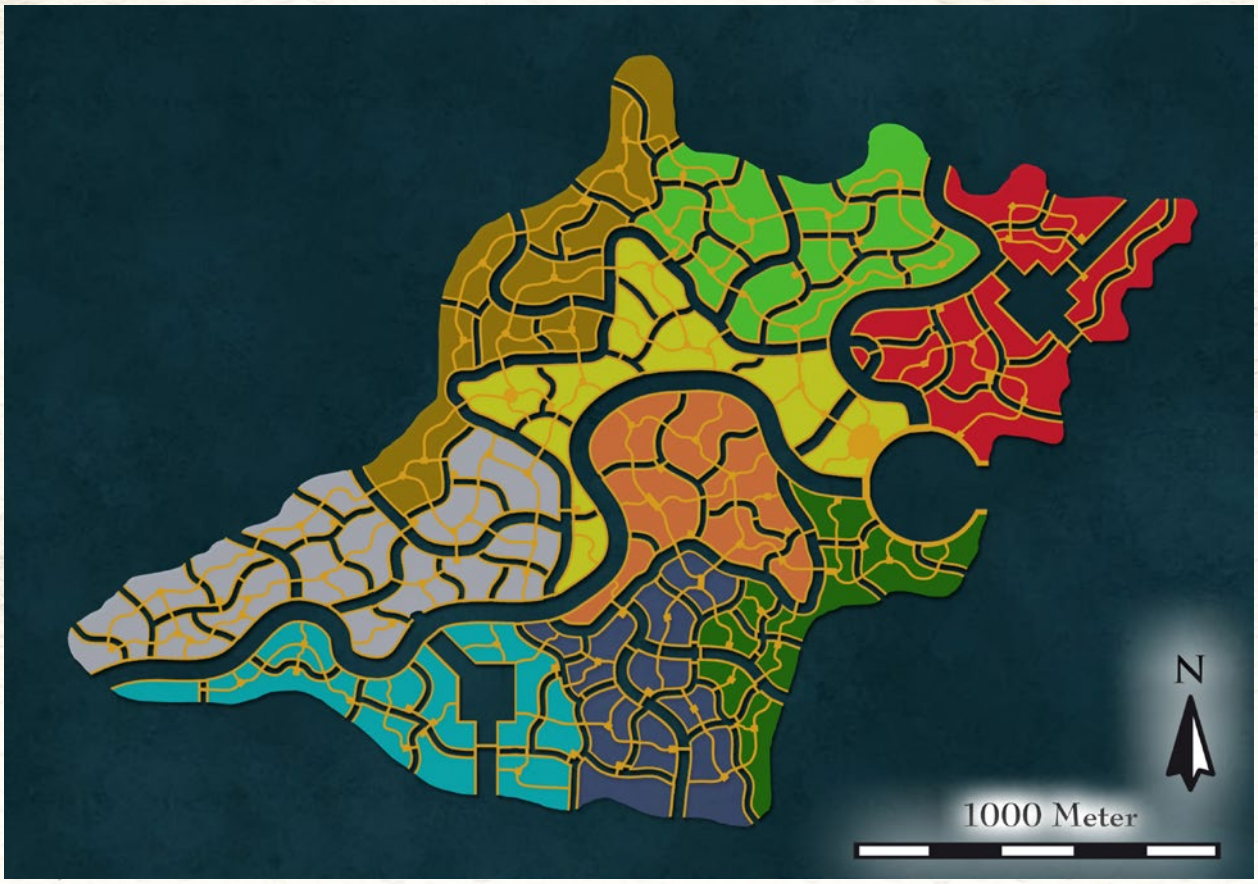


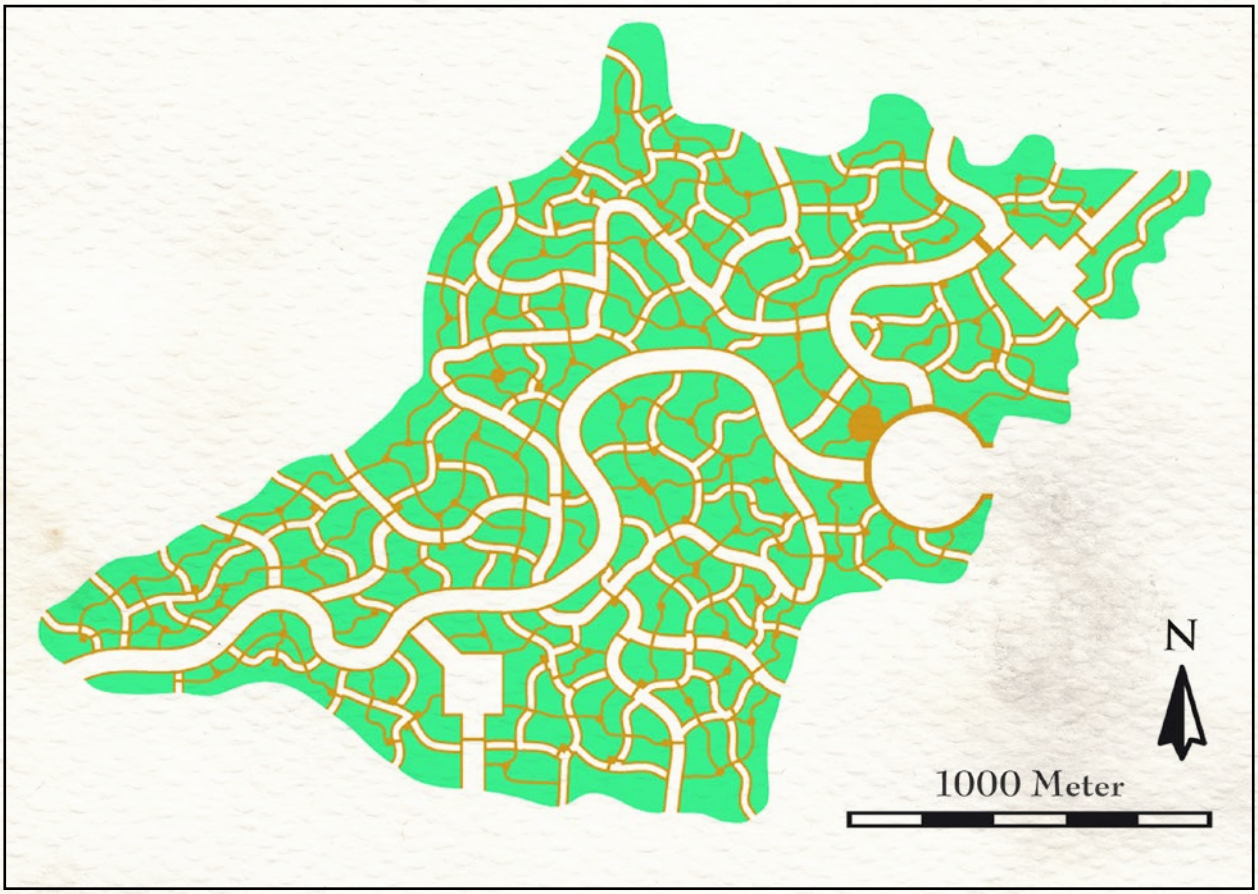
Diverse Blankkarten




N
1000 Meter


N
1000 Meter


N
1000 Meter


N
1000 Meter

Glossar

A

Abanzzi – Fahrendes Volk; zieht mit bunten Wagen in Sippen durch die Lande.

Aelia – Harpyenfürstin, welche auf den Trizos leben und wirken soll.

Agura – Grenzstadt am Calabro zwischen Leonessa und dem Herzogtum Azzino (4.500 Einwohner).

Agryphia – Ehemalige Handelsstadt im Mündungsdelta der Isada.

Aitinal – Spiegelstadt der Stadt Lanitia in den Gefilden der Träume.

Alaun – Tonerdsalz, eine wichtige Handelsware.

Arlecinho – Ein in der *Comydia delarte* komisches feenhaft-dämonisches Wesen, das mühelos zwischen sozialen Schichten und Weltbildern wechselt.

Altaloga – Wörtlich für die Hohe Loge der Goldmacher. Geheime kriminelle Vereinigung, welche Dienstleistungen der Alchimie, Heilkunst und Thaumatherapie diskret anbietet.

Altes Arsenal – Das Alte Arsenal (Arvezo) liegt im Stadtneuntel Senal in der Stadt Lanitia. Es beherbergt die Werft, das Arsenal und den Liegeplatz der lanitianischen Kriegsflotte.

Alpanu – Eine der Hauptgötter des *Dius Valiande*. Sie ist die Himmelsmutter und Göttin der Fruchtbarkeit.

Aitinal – Spiegelstadt der Stadt Lanitia in den Gefilden der Träume.

Altiras (sig. Altira) – Aggressiv auf Profit ausgerichtete diatravische Handelsgesellschaften.

Aitaloga – Die Hohe Loge der Goldmacher.

Altvalianische Bauweise – Eine Form der Architektur, welche sich aus der Zeit der Seemeister und des Valianischen Imperiums in Lidralien entwickelt hat.

Alvirilla Cornar, Donja Noblo Dugan – Eine Begnadete Staatsfrau aus der Vergangenheit der Lagunenstadt.

Alvise, Don Coinhor – Derzeitiger Kanzler *Lanitias* und der zweite Mann im Staate (*Duganat*).

Amadeus Cosi - Genialer Komponist und Dirigent in der Kunstwelt der Lagunenstadt.

Amangua – Dunkle Fey, Herrscherin der Spiegelstadt der Stadt *Ilantia* in der *Anderswelt* und Mutter von Jaretto.

Anderswelt – Bereich der *Spirituellen Gefilden*.

Anzò Inìgo, Don – Ein hoher Ermittler der *Encuestadores* und Mitglied der geheimnisvollen *Dunkelwacht*.

Arbalestraros (Arleros) – Armbrustschützen.

Arbor, Don – Ein Zwerg, der als Informationshändler und Strippenzieher Einfluss in die Geschicke der Lagunenstadt nimmt.

Arcàjo Firèsco, Don Noblo – Weithin bekannt als die *Klebrige Zunge*, ist der unumstrittene Wortführer und brillante Kopf der politischen Fraktion der *Erneuerer*.

Arcimago (Arcimaga) – Erzmagier(in).

Ardo Messingfinger – Ein Wichtelautomat.

Arnovo – Das neue Arsenal, der Handelshafen in Lanitia.

Arti – Handwerkszünfte.

Arvezo – Das alte Arsenal, der Kriegshafen in Lanitia.

Atiber – Ein begnadeter Koch, welcher seinem Geschäft nur in der Dunkelheit nachgeht.

Asterias – Wörtlich *Sestern*. Ein Schiff, welches eigens für eine hohe Festlichkeit erbaut und genutzt wird.

Astio – Wörtlich *Rastlosbaum*. Eine der heimtückischsten Heimsuchungen Amanguas.

Avida Dollars, Maestro – Ein bekannter als auch umstrittener Maler Künstler der Lagunenstadt.

B

Bacaro (Pl. Bacari) – Die klassische lanitianische Weinlokal. Man trinkt meist im Stehen ein Glas Wein (*ombra*) und isst kleine Snacks.

Bacarolon – Der typisch überhebliche Patrizier in der *Comyda delarte*: alt, oft kränklich, modebewusst und von Geschäftssinn, Geiz und kaltherziger Selbstzufriedenheit geprägt.

Balda Rinalda – Auftragsmörder und Trobador.

Banditor – Ein Naturgeist und zugleich der Herold der *Dunklen Fey*.

Bankhaus Maduce – Führendes Bankhaus im Raum des Meeres der Fünf Winde unter Leitung von Leonido Maduce, dem „Herrscher ohne Krone“; berühmt für seine Kreditbriefe.

Batela (Pl: Bateli) – Geruderte Lastenkähne.

Bati – Bezeichnung der als bettelarm geltenden Patrizierfamilien in Lanitia.

Bambola – Bezeichnung für tierhafte Missgeburten, die durch druidische Zauberkraft entstehen.

Barchesse – Funktionaler Seitenbau der Landvilla.

Barnabot – Lanitianische Stadtinsel, wo unter staatlicher Fürsorge verarmte Patrizier, in einem eigens eingerichteten und

bewachten Wohnquartier, ein halbwegs angemessenes Leben fristen können.

Basadonne-Park – Öffentlich zugängliche Parkanlage im Stadtneuntel Dolo.

Baumbesingen – Das Baumbesingen weckt die Keimkraft, stärkt den Widerstand und die Gestalt von Pflanzen, schreckt Tiere vom Fraß ab und – vor allem – bestimmt das Tempo und Richtung des Wachsen. Als gehütetes Erbe der *Zercaboschi*, gilt diese Kunst als Quelle ihres Wohlstands und Herz ihrer Kultur.

Baumverbindung – Geheimnisvoller magischer Brauch auf den Trizos.

Bienala – Ausstellung der Handwerkskunst in der lichten Trideade des Hirschmondes.

Blancas – Wörtlich *Die Weißen.* Gesellschaftliche Zugehörigkeit eines Teiles der Bewohner Lanitias.

Bovolo – Das sogenannte *Schneckenhaus*: ein Turm mit spiralförmiger Wendeltreppe, die sich wie ein Muschelgehäuse empor windet und auf einer Aussichtsplattform über den Dächern endet.

Briccola (Pl. Briccoli) – Seezeichen aus meist aus zwei oder drei eng miteinander verbundenen Pfählen. Die *Briccola* markiert verlässlich den Rand einer Fahrrinne.

Brücken der Fäuste – Brücken, die weniger der Verbindung als der Trennung dienen. Hier tragen die Rivalen der *Roten* und *Weißen* – die beiden alten Fraktionen der Stadt – ihre Zwistigkeiten aus. Diese Brücken sind Orte ritualisierter Kämpfe, in denen Ehre und Zorn aufeinandertreffen.

Bund der Susperragas – Ein der Göttin Culsu geweihter Orden zur Aufklärung und Bekämpfung Finsterer und Schwarzer Magie.

C

Cabaljero (Pl. Cabaljere) – Ritter i.S.v. „Berittener Freier"; nur Männern vorbehaltener Titel; manchmal versuchen Frauen, als Mann verkleidet, sich diesen Titel zu erschwindeln.

Cabeza (Pl. Cabezas) de Nono – Vom Dugan direkt eingesetzter staatlicher Beauftragter für ein Stadtneuntel.

Caffeteria – Ein Kaffeehaus, wo man neben zubereiteten Kaffee Süßspeisen zu sich nehmen kann. .

Caffee – Ein anregendes Heißgetränk, welches aus dem scharidischen Kulturraum stammt.

Campanile – Ein Sakraler Turm, die stets höher sind als die Geschlechtertürme (*Torri*).

Cantina – Bezeichnet ursprünglich einen Weinkeller, wird aber teils auch für einfache Weinlokale verwendet. Oft etwas rustikaler, manchmal stärker auf Wein fokussiert.

Capitano – Hauptmann, Kapitän eines Schiffes.

Capitano Generale – Generalkapitän.

Capopuoplo – bezahlte Volksaufwiegler.

Caracholho – Bezeichnung des Karnevals.

Caraljo – Umgangssprachliche Bezeichnung des Karnevals in Lanitia und Lanitien.

Casa – Begrifflichkeit für Großfamilie und Clan. In anderen Regionen Lidraliens wird der Begriff *Casa* auch *f*ür ein befestigtes Wohnhaus verwendet.

Catria Alvù, Donja Capitana – Junge Kapitänin und Freihändlerin.

Cavezo – Wörtlich *Alte Häuser*. Damit werden die rund zwei Dutzend wohlhabenden Familien des Duganates bezeichnet.

Ce (Cruaze) – Name eines Stadtneuntels in Lanitia.

Cia (Ciogia) – Name eines Stadtneuntels in Lanitia.

Ciafra – Eine der drei Inseln, welche die Trizos (Drillinge) genannt werden. Ciafra ist auch als Gewürzinsel bekannt.

Ciban – Bezeichnung der Bürgerlichen. Inhaber von Bürgerrechten.

Cibo Gridin, Don Noblo Mago – Familienoberhaupt der altehrwürdigen Familie *Gridin,* einflussreicher Patrizier und Mitglied im Konvent.

Cicchetti – Kleine Häppchen (Fisch, Polenta, Gemüse, Fleisch).

Ciràna Zana, Donja Nobla – Älteste Tochter des Generalkapitäns und seine familiäre Stellvertreterin.

Codon (Coradon) – Ein Stadtneuntel der Stadt Lanitia.

Comignolo – Trompetenförmiger Schornstein.

Comreda Noctina – Eine kriminelle Organisation, die in unterschiedliche Familien mit jeweils verschiedenen Aufgabengebieten unterteilt ist. Hauptsitz ist Tura.

Commandante – Zumeist ein Söldnerhauptmann; manchmal auch der Anführer einer Räuberbande.

Comunanza – Eine von Manin, Falier und Tommaseo entworfene Ideologie, welche eine klassenlose Gesellschaft zum Inhalt hat, in der Besitz und Macht allen gehören.

Comyda canza – Kunstvolles Sangesspiel von Kastraten.

Comyda delarte – bezeichnet das volkstümliche, professionelle Theater der Küstenstaaten.

Comyda heruda – Bezeichnet das religiöse und staatstragende Theater der Küstenstaaten.

Congregación segrado conocedores (Coseres) - Der Orden der geheimen Wissenden, welcher für den Erhalt und Betrieb der Statuen der *Dius Valiande.*

Conte (Conteja) – Graf (Gräfin).

Conscriptores (Conres) – Die Eingetragenen. Stellvertreter für Personen der Stadtmiliz, welche entweder den Dienst in dieser nicht antreten wollen oder anderweitig verhindert sind.

Consejo demino – Der Kleine Rat. Dieses Gremium führt, unterstützt von weiteren Kammern, unter dem Vorsitz des Dugan im eigentlichen Sinne die Regierungsgeschäfte.

Conseljo di flota – Staatlich eingesetzter Beauftragter zur administrativen Kontrolle der Flotte.

Conseljo di Oza – Staatlich eingesetzter Beauftragter zur Beaufsichtigung der Bürgermiliz (Oza).

Consiglio d'Sotombra – Der Schattenrat, oberstes Gremium der lanitianischen Unterwelt.

Covendo Mageo – *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales*; s. Konvent.

Convendo Noblo – Der Große Rat. Die Bürgerlichen aus dem Duganat sind seit gut einhundert Jahren von diesem bedeutenden Rat ausgeschlossen, anders als es in den *Versammlungen der Wohlhabenden* andernorts üblich ist.

Cornar – Einflussreiche Patrizierfamilie im Duganat Lanitia. Aus ihren Reihen stammen die derzeitigen Dugane ab.

Cortigiana – Kurtisanen, die in Bordellen arbeiten.

Crana – Einer der besten Buchmaler und Illuminatoren der Stadt.

Culsu – Eine der Hauptgöttinnen des *Dius Valiande*, sie ist die Todesgöttin.

Culsus Wahrwerdungen – Indirekte Einflussnahme der Göttin Culsu, um den Zustand der Grenzverletzung durch die Einflussnahme *Ilantias* auf die Alltagswelt Lanitias wortwörtlich zu begradigen. Dies wird unter Zauberkundigen als Legenden der *Wahrleserei* und der *Wortleserei* begründet.

Cumpanjores – (meist ausländischer) Söldner.

Cydriz – Eine der drei Inseln, welche die Trizos (Drillinge) genannt werden.

D

Dai Lai Zhè – Eine mysteriöse Kräuterhändlerin im Stadtneuntel Dolo.

Dama (Pl. Damen) – Ein Seezeichen, das aus einer Gruppe von meist fünf oder mehr Pfählen besteht und aus deren Mitte ein deutlich höherer Pfahl herausragt. Diese „Damen" stehen oft an Kanalkreuzungen oder Abzweigungen und dienen der Orientierung an besonders wichtigen Punkten. Nicht selten tragen sie Leuchten oder Schilder, die bei Dämmerung und Nacht den Weg weisen.

Dandia – Hafenstadt (3.500 Einwohner) auf der Insel Cydriz.

Datal (Dago de cristal) – Ein vollständig aus Glas gefertigter Meucheldolch.

Din Dulahi – Der Glaube an die Zweiheit Ormut und Alaman.

Dius Valiande – Bezeichnung der dominierenden Religion in Lidralien. Verehrt werden darin vor allem die fünf Hauptgötter Alpanu, Tin, Nothuns, Culsu sowie der Kriegsgott Laran. Darüber hinaus erfährt auch die niedere valianische Gottheit Sabor als Gott der Heilkunst, der Weisheit und des Wissens gebührende Ehrerbietung.

Diz – Kammer der Zehn Gewählten.

Doco (Docaja) – Herzog (Herzogin).

Dolo (Domilo) – Ein Stadtneuntel in Lanitia.

Don (Donja) – Ehrenvolle Anrede für Edelmann bzw. –dame; allerdings kein reiner Adelstitel. In Lanitia wird anstatt *Don & Donja* die Bezeichnung *Siore & Siora* gleichbedeutend verwendet.

Don Niccolo – Der in den Küstenstaaten verwendete Name des Dämonenfürsten Mestoffelyzh.

Dschunke – Schiffstyp aus dem fernen KanThaiPan.

Duàrda Lardizàbar, Donja – Berühmteste Kurtisane der Lagunenstadt (*Fiore Nòbil*).

Dugan (Dugana) – Gewählter Vorsteher und Anführer eines Duganats.

Duganstreue Tracht – Diese besteht aus der *Masla*, einer traditionellen weißen Gesichtsmaske, die bis zum Kinn reicht, dazu einem schwarzen Hut bzw. Kappe sowie einem schwarzen Ledermantel.

Duganspalast – Macht- und Verwaltungszentrum des Duganates in Lanitia. Der Regierungssitz gliedert sich in weitläufige Loggien, hohe Säle und klar voneinander getrennte Amtsbereiche. Im unteren Bereich befinden sich das Zollbüro, die Stadtverwaltung sowie das Handelsregister und das Archiv.

Duganat – Städte samt Umland einer Handelsrepublik, denen ein Dugan vorsteht.

E

Ecàio „Panu" Bargàr, Don – Ein Dichter und Poet.

Elòria Cornar, Donja Nobla – Die älteste der Zwillingstöchter des derzeitige Dugan und designierte Erbin des Hauses Cornar.

El Tipo – Oberster Priester des Mysterienkultes in der Stadt Lanitia und Lanitien.



El Vòlto – Der Namenlose, ein unauffälliger Lagunenfischer im Stadtneuntel Gida.

Empyrëum – Wissenschaftliche Bezeichnung für das unbegreifliche Etwas zwischen den Welten.

Encuesta – Staatlicher Untersuchungshof.

Encuestadores – Staatlicher Untersuchungsrichter der Encuesta.

Enganador – Das „Liebliche Land". Landschaft Lanitiens, welche an das Duganat Diatrava grenzt.

Enolio, Don Mago – Eine unangefochtene Koryphäe des magischen Kartenspiels *Faramauca.*

Enricca Sarpi. Donja – Bedeutendstes Mitglied im dreiköpfigen Magistrat der Stadt Valèroba.

Entrevistadores – Hochrangige Ermittler aus dem Zuständigkeitsbereich der Lagunenstadt und der Lagune.

Enzòro Vastral, Don Mago – Ein magischer Scharlatan, welcher sein Dilettantismus gekonnt mit perfektem Schauspiel, Täuschungen und Tricksereien verdeckt.

Erosoa – Wörtlich *Die Muschel.* Name für das typische bürgerliche Stadthaus.

Escuola del Spirito (Espiro) – Schule des Geistes.

Escuola prima di arte (Esprimate) – Erste Schule der Kunst.

Espadores (sig. Espador) – Offiziell erlaubte Leibwächter.

F

Falier oder Koldo Sotan – Sohn des Künstlers Maestro Sotan und Wachtmeister des *Bundes des Schwertfisches* (Pesse Spada)

Faramauca – Name für ein magisches Kartenspiel.

Felicitas Picola – Die Kunst, das Leben in seinen kleinen Momenten zu lieben.

Felina, Donja – Dichterin und Schaustellerin aus Candranor (Valian).

Fèsta die Fiòri – Wörtlich *das Blütenfest*. Traditionelles Blütenfest in der zweiten Trideade des Einhornmondes.

Flota Lanitiana – Staatliche Kriegsflotte des Duganats.

Finispe, Meastra – Eine junge und begabte Modekünstlerin.

Fiore Nòbil – Wörtlich *die Rosen*. Diese Prostituierten stehen über allem. Sie leben in eigenen Häusern, gepflegt und gebildet, und werden von Gönnern gehalten. Der Preis ist nicht der Körper, sondern die Präsenz.

Fiorezza – Eine in Lanitia lebende Familie, welche einen Großteil der legalen Bordelle betreibt. Donja Margha(rita) ist das derzeitige Familienoberhaupt.

Fondaci (Pl.; Sg.: Fondaco) – Ein Fondaco vereint Unterkünfte, Schreine, Handelskontore, Lagerhäuser, Tavernen, Lebensmittelläden, Badehäuser und Bäckereien in einem einzigen, abgeschlossenen Komplex.

Fracedro Cornar, Don Noblo Dugan – Derzeitiger Dugan und Fürst von Lanitien.

Federin Morsín, Don Noblo – Ein adeliger Schwerenöter und derzeit der gefragteste Poet der Lagunenstadt.

Franas Draga, Don Capitano – Erfolgreicher Kapitän, Korsar und Freibeuter.

Fuerta – Aussperrung der Bürgerlichen aus der Versammlung der Wohlhabenden. Dieser Eklat mündete in einen Bürgerkrieg.

Fumecal – Hafenstadt (3.000 Einwohner) auf der Insel Ciafra. Besitzt den Ruf eines Schmugglernestes.

G

Galeone – Schiffstyp im Meer der Fünf Winde insbesondere in Lidralien.

Galeoti – Freie Ruderer.

Gamos del Malr – Wörtlich „Vermählung mit dem Meere". Ein wichtiges Fest in Lanitia.

Gamarlos – Magisch erschaffenes und intelligentes Glaswesen.

Gestade der Träume – Ein Bereich in den *Spirituellen Gefilden*, der immer wieder neu durch die Macht der Träume entsteht.

Giacomo Incanto, Don Mago – Glücksspieler, Lebemann und Verführer.

Giardini – Schwimmende Gärten, die am Rand der Stadt wie grüne Teppiche auf dem Wasser treiben.

Gida (Giaradadda) – Ein Stadtneuntel in der Stadt Lanitia.

Gilèna, Donja Coinhora – Oberste Priesterin der *Göttin Culsu* in Lanitia und Lanitien. Gilèna ist zudem Oberin des *Ordens der Schlafgeber.*

Gitanfeda – Eigentümliche Bewohner der Lagunenlandschaft Lanitias.

Gitanoelia – Rätselhafte Wechselgänger.

Gracauha (Gran Cauquilha) – Langgestreckte Riesenmuschel. Bezeichnung für die Form der Stadt Lanitia, welche einer langgestreckten Riesenmuschel nachempfunden ist.

Gremo (sig. Grema) – Gilden (sig. Gilde).

Grosse Galeere – Besonders große und robust gebaute Galeere, welche über Schiffsgeschütze verfügen und von Automaten gerudert werden.

Golosa – Lecker zubereitete Spezialitäten.

Gondel – Ein spezieller Ruderboottyp, welcher in der Stadt Lanitia Verwendung findet.

Gondolieri – Bezeichnung des Ruderers einer Gondel.

Gonfalon – Anführer einer größeren militärischen Einheit wie z. B. einer Einheit Cumpanjores. Im Falle der Lagunenstadt trifft dies auf die Bürgermiliz eines Stadtneuntels zu.

Gotego Lanitian – Eigenständige architektonische Ausdrucksform, welche die altvalianische Bauweise in der Architektur in Lanitia und übrigen Lanitien verdrängte.

Goyà – Bezeichnung für das geheimnisvolle Volk der Steinmenschen, welches auf der Insel Trementerra leben.

Grancoinhor (Grancoinhora) – Obertempelpriester des *Dius Vailande*.

Gran Campanile – Der größte Stadtturm und zugleich die steinerne Verkörperung der *Senhoria*.

Gran escola di lanitia (Gralia) – Hohe Schule von Lanitia (Universität).

Guardia de Nono – Stadtwache des Stadtneuntels. Vom Dugan per Dekret aufgestellte neue Stadtwache, welche in Konkurrenz zur Bürgermiliz (Oza) steht.

Guza (Guadeza) – Stadtneuntel in Lanitia.

H

Hexerwahn (auch: Hexenzeit) – Eine Zeit fanatischer Verfolgungen von Zauberern, eingeleitet durch den *Orden der Susperragas*.

Hohe Gerichtsbarkeit – Rechtsprechung, welche schwere Strafsachen, Zivilprozesse von Bürgern und Bewohnern des Umlands, Kapitalverbrechen (Hochverrat, Mord, Raub, Münzfälscherei, Wilderei, Grenzdelikte) und Verstöße gegen die Herrschaftsprivilegien verhandelt.

I

Il Consejo – Das Konzil, das oberste Verwaltungsorgan des Duganates, dem die grundlegenden Leitlinien der Innen- und Außenpolitik obliegen.

Ilantia – Die Spiegelstadt Lanitias in der Anderswelt.

Ilmalo – Insel der Kranken.

Ilmira – Insel der Zauberer.

Iltato – Insel der Schlafenden, Sitz des Friedhofes von Lanitia.

Ilpaz – Insel der Isolation.

Inquieto, Don – Einer der besten Kämpfer der Stadt und persönlicher Leibwächter des Hauses *Cornar*.

Inquinos (Sg.: Inquino; lanitianisch für „Besatzer“) – Bezeichnung der aus *Diatrava* stammenden Mitbürger und Kaufleute in Valèroba.

Irubel Tendrèr, Donja – Schauspielerin und Meisterassassinin in einem.

Isada – Ein die lidralische Region durchfließender Fluss, welcher in das Meer der Fünf Winde mündet. In seinem Delta liegt die Stadt Lanitia und das gleichnamige Duganat.

Ispilu, Don Mago – Eine Institution des magischen Kartenspiels *Faramauca*.

Iurisión – Bezeichnung des Zuständigkeitsbereiches eines Untersuchungsrichters der Encuesta.

J

Jaretto – Feenfürst von *Atinal* und Sohn der Dunklen Fey Amangua. In Lanitia selbst wird in der Comyda Delarte Arlecinho oft schlicht *Jaretto* genannt, und nicht wenige Schausteller behaupten augenzwinkernd, der Feenfürst habe sich selbst schon herabgelassen, diese Rolle auf der Bühne zu verkörpern.

Jària Zorzàru, Donja Noblo – Eine junge Witwe, die als Abenteurerin und Initiatorin waghalsiger Expeditionen gleichermaßen bekannt wie berüchtigt ist.

K

Kakao – Ein anregendes Heißgetränk, welches aus Kakaobohnen aus *Nahuatlan* hergestellt wird.

Kaltes Eisen – Kaltes Eisen vermag die Kräfte der Natur- und Feenwesen zu schwächen.

KanThaiPan – Ein im Osten des Kontinents *Sirao* gelegenes Menschenreich.

Karavelle – Schiffstyp im Meer der Fünf Winde insbesondere in *Lidralien*.

Karacke – Schiffstyp im Meer der Fünf Winde insbesondere in *Lidralien*.

Kartenmagie – Arkane Kunst, die ein schnelles Beschwören, ähnlich wie das Zaubern von Spruchrollen, durch magische Kontraktkarten ermöglicht.

Katzenbrücke – Eine berüchtigte Brücke im Stadtneuntel *Regonjo.*

Khepantei – Name einer Shepantei, welche sich der Schwarzen Hexenkunst verschrieben hat.

Kohen – Priester eines valianischen Gottes bzw. Göttin.



Konvent – Kurz für: *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales*; die Küstenstaaten umspannende Magierorganisation mit etwa 20.000 Mitgliedern; der Hauptsitz liegt in Tura.

Korda-Säulen – Gedrehte, seilartige Säulenformen, die Rang, Bauzeit und Geschichte eines Hauses verraten und zugleich die tiefe Verbundenheit der Stadt mit dem Meer symbolisieren.

Krakenmäuler – Steinerne Schlünde, die von Tentakeln umrankt und über die Stadt verteilt sind. Man wirft schriftlich verfasste Informationen durch diese, welche magisch ins Sekretariat der *Encuesta* gelangen.

Kristallbrücke – Eine schimmernde, magisch geformte Bogenbrücke, welche die Stadtneuntel *Cia* und *Mamoz* verbindet.

Kro´gan, Don Capitano – Skrupelloser wie erfolgreicher Freibeuter mit großen Einfluss.

Kupferglanz – Ein geheimnisvolles thaumaturgisches Meisterwerk, was einen lebensgroßen, flugfähigen, intelligenten wie auch zauberfähigen Gargyle-Automaten beinhaltet.

L

Lanitianisches Spielzeug – Magische Artefakte, welche mit der Lebensenergie von Feenwesen betrieben werden.

La Fioritura (Blumenblüte) – Das edelste Spielkasino der Stadt unweit des Platzes *Thalassan* im Stadtneuntel Mamoz.

La Obscura – Die Finstere, eine andere Bezeichnung für die dunkle Fey Amangua.

Lanitia – Name der Lagunenstadt Lanitia (41.000 Einwohner) im Mündungsdelta des Flusses Isada. Bezeichnung des gleichnamigen Duganates.

Lanitien – Bezeichnung des Hinterlandes des Duganates Lanitia.

Lanitianer – Bezeichnung der Einwohner der Lagunenstadt Lanitia.

Laran – Einer der Hauptgötter des *Dius Valiande*, er ist der Kriegsgott.

Lareya – Das große runde Hafenbecken in der Mitte der Lagunenstadt.

Larva – Schlichte weiße Halbmasken, die nur das Gesicht bedecken und Raum für individuelle Ausgestaltung lassen.

Lebende Porträts – Magisch gewirkte Bilder, welche die in diesen Dargestellten im realen Leben nicht altern lassen.

Lia – Das Silberne Buch, in welchem der Status als Bürgerlicher dokumentiert ist.

Liga Sagur – Geheimer Zirkel gelangweilter Adeliger, die sich an riskanten Coups berauschen.

Lio – Das Goldene Buch der Stadt mit ihrem Adelsregister. Wer dort als Edler, Noblo, eingetragen ist, darf sich offiziell als Patrizier der Stadt zählen.

Liza – Das *Buch der Schande*. Es ist das offizielle Residenzregister für verarmte Patrizier, welche auf der Stadtinsel Barnabot eine staatliche Alimentierung in Form von Wohnraum erhalten.

Lobria – Kriminelle Vereinigung, welche sich auf die organisierte Betreibung von Glücksspiel und Prostitution, dem Fälschergeschäft und der Schutzgelderpressung spezialisiert hat.

Lovèna Caligo, Donja Maga – Eine bekannte Wahrsagerin im Dienstes des Konvents.

Luàra Cornar, Donja Nobla – Die jüngere der beiden Zwillingsschwestern und jüngste Tochter des derzeitigen Dugans.

Luta – Bezeichnung für eine Stadtinsel.

Luys Pallega, Don Mago – Weithin bekannt als die *Heilende Hand*, genießt Pallega in der Stadt einen Ruf als höchst geschätzter Leibarzt und sozialer Wohltäter.

M

Maga Venari – Wörtlich: Hexenjäger (s. Susperragas).

Magischer Dreizehnter – Der Konvent bekommt diesen Teil des Umsatzes aus magischen Dienstleistungen bzw. eines Gewerbes.

Maglietta – Traditionell rot-weiß gestreiftes Hemd.

Magokratie – Zaubererherrschaft der Seemeister.

Magus (Maga) Iuris – Ein Zauberer, der die Zauberer seines Zweiges im Konvent als Richter und zugleich Ermittler überwacht. Durch sein Amt gehört er dem Amtsadel an, was ihm viele Privilegien einbringt.

Magus (Maga) – Vollmitglied des Konvents.

Magus (Maga) Prioris Locales – Oberster Zauberer einer regionalen Konventsniederlassung

Mascarèr – Maskenmacher.

Mascare Rosse – Wörtlich *Die Roten Masken*. Eine kriminelle Bruderschaft, welche sich auf die Erschaffung neuer Identitäten, der Tilgung von Vergangenheiten und Fälschungen aller Arten spezialisiert hat.

Mamoz – Stadtneuntel in Lanitia.

Masla – Die bekannteste Maske der Lagunenstadt, klassisch weiß, mit markanter Kinnpartie, die sogar das Essen und Trinken erlaubt, meist getragen mit schwarzem Umhang und Hut.

Mastix – Gummiartiges Harz, ein wichtiges Handelsgut.

Maragaon, Maestro – Ein Schreinermeister, welcher eine Wichtelfamilie als seine Gesellen beschäftigt.

Maestro (Meastra) – Meister(in), Lehrer(in) oder Magister(in).

Mera – Ein bekannter wie verrufener Schwarzmarkt für alles im Stadtneuntel *Ce.*

Mezzanini – Schmales Zwischengeschoss in einem Vollgeschoss.

Mastix – Gummiartiges Harz, ein wichtiges Handelsgut.

Meda – Ein Seezeichen, was aus einem einzelnen Pfahl besteht. Dieser steht häufig am Rand einer Lagune oder entlang von Ufern.

Médigo (Médigessa) – In der Comyda Dealarte der Gelehrte oder Arzt, der Wissen ohne Bauernschläue verkörpert. Er stellt akademische Gelehrsamkeit zur Schau, deren praktischer Nutzen jedoch gering ist und die ihn – im Gegensatz zum listigen Arlecinho – kaum voranbringt.

Menca – Name der Staatsbank des Duganats Lanitia.

Mercues (Mercuja) – Fürst (Fürstin).

Mercues di Lanitien – Korrekte Bezeichnung des derzeitigen Fürsten *Fracedro Cornar*, welcher zugleich auch der gewählte Dugan des gleichnamigen Duganates ist.

Mireja, Donja Maga – Eine kleinwüchsige, stets freundlich lächelnde Magierin.

Moretta – Eine kleine, ovale Maske aus schwarzem Samt, die von Frauen getragen wird und durch einen im Mund gehaltenen Knopf stumm macht.

Morion – Ein offener Helm mit charakteristischer hoher Kammverstärkung und nach oben gebogener Krempe.

Muda (Pl. Mudas) – Staatlicher Geleitzug von Handelsschiffen und Kriegsschiffen.

Muschelbrücke – Diese Brücke verbindet die Stadtneuntel *Gida* und *Senal* und ist ganz aus Muschelkalk gefertigt.

Mysterienkult – Volkstümlicher Kult, in welcher die Fruchtbarkeitsgöttin Turan und ihr Sohn, der Weisheitsgott Atunis, verehrt wird.

N

Nachtschatten – Spottname der Mitarbeiter des Staatlichen Untersuchungshofes (Encuesta).

Naja Rinàlu, Donja Nobla – Eine Schönheit und Strippenzieherin auf der politischen Bühne Lanitias.

Nicàda Parìuta, Don – Ein hoher Beamter der *Senhoria* und als *Conseljo di flota* verantwortlich für die Flotten- und Handelsaufsicht des Duganat von Lanitia.

Niccolo, Don – Ein in Lidralien gebräuchlicher Name für den Dämonenfürsten *Mestoffelyzh.*

Niederes Recht – Rechtsprechung mit dem Schwerpunkt der Aufrechterhaltung von Ruhe, Ordnung und wirtschaftlicher Leistungsfähigkeit.

Nifora – Oberste Priesterin des Mysterienkultes in der Stadt Lanitia und Lanitien.

Noblo, Nobla – Bezeichnung der Patrizier in Lanitien. Jenseits der Grenzen des Duganats gilt dieser Titel als „niedere Adelige".

Nono – Stadtneuntel, eines von den Stadtbezirken der Lagunenstadt.

Nothuns – Eine der Hauptgötter des *Dius Valiande*, Nothuns, er ist Gott des Meeres und des Handels.

Nothunsgefällige Thermen – Großes Badehaus in unmittelbarer Nähe des großen Nothunstempel im Stadtneutel *Mamoz.*

O

Olarra, Don Capitano – Ein junger, aufstrebender und skrupelloser Kapitän aus dem Pfortenarchipel.

Omangil Cornar, Don Noblo – Ein einflussreiches Mitglied der Familie Cornar und Träger wichtiger staatlicher und gesellschaftlicher Ämter.

Ombra – Wörtlich *Schatten* und Bezeichnung für ein kleines Glas Wein.

Oran Estralu Senes – Alte, valianische Bezeichnung für die heutigen Regionen von Corua, Leonessa und Serenea.

Orare – Eine aus dem scharidischen Kulturkreis stammende Kunst, in welcher sich geometrische und kreisförmige Muster – scheinbar - endlos verweben.

Orchidea, Donja Maga – Einflussreiche Magierin (Magisterin) im Konvent.

Orden der Schlafgeber – Ein der Göttin Culsu geweihter Assassinen-Orden.

Orzàbar Sanudàr, Don Mago Noblo – Einer der fünf *Encuestadores* (*Untersuchungsrichter)* des Dugantats mit der Verantwortung für den gesamten *Bezirk Laguna.*

Osteria – Etwas größer als ein Bacaro, mit Sitzplätzen und warmen Speisen. Viele historische Osterien haben sich aus Bacari entwickelt.

Oza – Stadtmiliz.

P

Pageoturgie – Bezeichnung für die verschollen geglaubte Kunst zur Erstellung von Beschwörungskarten.

Palador – Bezeichnung für die öffentlichen Stadtpaläste (Palassis) der *Senhoria.*

Paladin de Encuesta (Palon) – Bezeichnung für den palastartigen Sitz der Encuesta innerhalb eines *Iurisión*.

Palasses (Palazzo) – Der Stadtpalast; umgangssprachlich auch: *Palando* oder vereinfacht *Pa´*.

Paline (Pl. Palines) – Einzelne Pfähle, die vor allem dem Festmachen von Booten und Gondeln dienen. Sie sind nicht für die Navigation in der offenen Lagune gedacht, sondern gehören zum alltäglichen Leben an Stegen, Plätzen und Häusern am Wasser. Die Pfähle sind spiralförmig in Rot und Weiß bemalt, den Stadtfarben Lanitias, und erinnern mit ihrer Farbigkeit an das gedrehte Tauwerk.

Pantalal – Bezeichnung des Marschlandes, das als Mündungsdelta der Isada dient.

Pantanal-Sippe – Bezeichnung einer im Marschland lebenden Abanzzi-Sippe, welche ein Ableger der Dhinrotima-Sippe der Kemarque (Leonessa) ist.

Pescar para al carameL (Pespamel) – Wörtlich „Fischen nach Karamell". Beschreibung des politischen Stimmenkaufs der Cornars

Pendeon – Tempel, der allen fünf Hauptgöttern der *Dius Valiande* in gleichem Maße Ehre erweist.

Pesse Spada – Wörtlich der Bund des Schwertfischs (Pesse Spada). Kriminelle Vereinigung, welche in den Stadtneunteln Senal und Dolo aktiv ist. Ihre Spezialität ist die Schutzgelderpressung. Angeführt wird der Bund aus dem Triumvirat des Anker-, Fischer und Wachtmeisters.

Phantom des Phönixtheaters – Mysteriöse Person, welche im *Phönixtheater* sein Unwesen treibt.

Phönixtheater – Das große Theater in der Lagunenstadt und gilt als eine der bekanntesten Bühnen in ganz Lidralien.

Piano Nobili – Die oberen Geschosse eines Gebäudes.

Piata – Kleinerer Platz.

Piata Polpo (Platz des Kraken) – Ein Platz im Stadtneuntel *Mamoz,* der am westlichsten Zipfel vollständig von der übermannsgroßen Statue eines vielarmigen Kraken beherrscht wird.

Piera, Don Meastre – Architekt, Baumeister, Visionär.

Pirlafin – Hafenstadt (4.000 Einwohner) auf der Insel Calio.

Pitura, Donja arcimaga Prima – Oberhaupt des Konvents in Lanitia und Lanitien.

Poni – Bezeichnung der untersten Schicht der rechtlich anerkannten Einwohner, den Nichtpatriziern und damit das gemeine Volk.

Ponti (Singular: Ponte) – Bezeichnung der Brücken in der Lagunenstadt.

Portacé – Wörtlich der *Einladerbund*. Kriminelle Organisation, welche Ausweispapiere, Dokumente beschafft bzw. fälscht.

Portegho – Wasser- als auch Landportal.

Prenze (Prenzillea) – Wörtlich: Prinz (Prinzessin); ist aber nur noch i. S. v. Vizekönig (-königin) gebräuchlich.

Primo (Prima) – Erste, Erster. Findet Verwendung in der Darstellung einer Rangordnung (Hierarchie).

Pronati – Schiffskämpfer.

Q

Quallenschweif – Bezeichnung für eine Perücke.

R

Ragnar Tausendwunder, Arcimago – Zwerg, Erzmagier und lebende Legende des Konvents.

Ramegi – Wörtlich *Das Strandgut*. Kriminelle Bruderschaft der Bettler, Taschendiebe und Kleinkriminelle.

Ramis – Zweig der Magie im Konvent, es gibt davon dreizehn.

Ramis Maldigis – Zweig der schwarzen Magie im Konvent; die Magi dieses Zweiges verfolgen unnachgiebig die unerlaubte Anwendung der Schwarzen Künste.

Ramis Sigilligis – Zweig der Thaumaturgie im Konvent.

Regonjo (Regocinjo) – Ein Stadtneuntel der Stadt Lanitia.

Regata del Feo Mese – Wörtlich *Die große Regatta*. Sportlicher Wettkampf in der lichten Trideade des Feenmondes.

Ri – Mittlere Wasserkanäle.

Rili – Kleinere Wasserkanäle.

Ring der Dromusa – Ein kostbares und ehrwürdiges Artefakt.

Riniero Zana, Don Noblo Capitano Generale – Generalkapitän der lanitianischen Flotte, Oberhaupt der Patrizierfamilie Zana und politischer Führer der *Bewahrer*.

Rocas – Wörtlich *Die Roten.* Gesellschaftliche Zugehörigkeit eines Teiles der Bewohner Lanitias.

Ruinen von Agryphia – Im Seemeisterkrieg versunkene Hafenstadt im Mündungsdelta der Isada.

S

Sabetha Marri – Geheimnisvolle Anführerin der Roten Masken (Mascare Rosse).

Sabor – Niedere Gottheit des *Dius Valiande*. Er vertritt die Aspekte der Heilkunst, der Weisheit und des Wissens.

Sada – Gasse.

Sadh Famanth – Verfluchte Beschützer (Vucubvampirfürsten) einer Sadh Kerent.

Sadh Kerent – Name der schwarzen oder verfluchten Abanzzi-Sippen.

S.A.L. – Kürzel für *Sociedad Altira di Lanitia* (Handelsgesellschaft zu Lanitia).

Sala Grande – Das repräsentative Zentrum einer Landvilla.

Sàlgaro – Trauerweiden, hauptsächlich genutzt, um die Schwimmenden Gärten (Giardini) mit ihrem Wurzelwerk zu befestigen.

Sàlgaro Mulàro, Don Commandante – Seefahrer und *Rechte Hand* des Generalkapitäns *Riniero Zana*.

Sartor, Maestro – Genialer und kreativer Schneidermeister.

Saquedores – Spitzel der Encuesta.

Scassindores (sig. Scassindor) – Attentats- und Nahkampfspezialisten der Encuesta.

Schattenjungfer (Donzèla) – Ein mächtiger Naturgeist (Vilja) und Untertan *Amanguas.*

Schnabelmaske – Maske, deren Ursprung im Schutz vor Seuchen liegt (Süßer Tod).

Schwarze Kammer – Magisch abgeschirmter Sitzungssaal einer Palon der Encuesta.

Schwarze Pforte – Bezeichnung des angrenzend zur *Schwarzen Kammer* gelegenen Zugangs zu den Folterkammern und Kerkeranlagen.

Schwarze Pforte durch Meteren (Die) – Geflügelte Redewendung, dass man einen Menschen niemals wiedersehen wird.

Schwarze Sümpfe – Mysteriöse und gefährliche Sumpflandschaft im Grenzgebiet Diatravas und Lanitien.

Scuole – Soziale und gesellschaftliche Bünde.

Scuma – Die Scuma, ursprünglich Scudiguema, ist eine staatliche Akademie zur Ausbildung des militärischen nautischen Nachwuchses des Duganats.

Scurovardia – Die Dunkelwacht, eine besondere Behörde zur Handhabung mysteriöser Vorkommnisse.

Seehandelsbörse – Eines der wichtigsten wirtschaftlichen Zentren des Duganats.

Seelenfänger – Ein Naturgeist (*Viljia)* im Dienste der *Dunklen Fey.*

Seestern, blau – Staatstier und -symbol der Stadt und des Dekanats Lanitias.

Senal (Arsenal) – Ein Stadtneunteil in der Stadt Lanitia.

Senali – Eine Eliteeinheit innerhalb der lanitianischen Bürgermiliz (Oza).

Senanthin – Der Rat der Zauberinnen, welche in einer Abanzzi-Sippe die Shepantei berät und unterstützt.

Senhoria – Bezeichnung der Staatsführung, des Staates im allgemeinen.

Senhor Masre – Anrede der Parteigänger der Cornars untereinander, wenn sie sich in der *Anstrengenden Tracht* begegnen.

Senotti – Wörtlich *Nachtwächter*. Als *Senotti* werden die Mitglieder der Oza (Bürgermiliz) bezeichnet, welche neben ihren vielfältigen militärischen Aufgaben zum Schutz des Duganates traditionell auch die Stadt- und Nachtwachen eines Stadtneuntels stellen.

Sente (Storicamente) – Bezeichnung für das Herz der Stadt Lanitia (Thalassan & Lareya).

Seradin, Don arcimaga – Seradin, *Der Schwarze*, gilt als einer der fähigsten Alchimisten des Dugantats und als gefürchteter Lehrer.

Serenea – Großregion der Küstenstaaten, die sich in verschiedene kleiner Länder auffächert, von denen das Herzogtum Serenea das größte Flächenland ist.

Serpe – Name für den Großen Kanal, welcher die Stadt Lanitia durchquert.

Sertes – Bezeichnung für Sklaven.

Shepantei – Mächtigste Zauberin einer Abanzzi-Sippe und zugleich ihre Anführerin.

Sieben-Seelen-Brücke – Bezeichnung für eine mysteriöse Brücke im Stadtneuntel *Reconjo.*

Sfera – Eine mit Gift gefüllte Glaskugel.

Siesta – Zeit der Mittagsruhe in den Küstenstaaten, in der häufig die Arbeit ruht (meist zwischen 13:00 – 16:00 Uhr).

Siore (Siora) – Bezeichnung für vornehme Damen und Herren. Wird häufig anstatt *Don* und *Donja* verwendet.

Simúna Spáda, Don Maga – Legendäres und gefürchtetes Mitglied des Konvents.

Sotan, Maestro – Künstler und Thaumaturg, der seine Fähigkeiten und Talente zur Erstellung von magischen Kunstwerken meisterlich verwendet.

Sotombra – Bezeichnung der kriminell organisierten Unterwelt Lanitias.

Spielmann, der – Ein Naturgeist, Trobador und ein Diener der *Dunklen Fey.*

Spirituelle Gefilde – Die Natur- und Ahnengeister leben in eigenständigen Bereichen der *Anderswelt*. Als Teil der *Spirituellen Gefilde* werden auch die *Gestade der Träume* angesehen.

Die Jenseitswelten der Götter sind ein relativ neuer Teil der *Spirituellen Gefilde*.

Soirée – Anspruchsvolle Zusammenkunft durch kultivierte Geselligkeit, lebhaftes Beisammensein und dezente Musik.

Sotoaqua – Wörtlich die *Nachtschwimmer*. Schmugglerorganisation, welche in den Stadtneunteln Guza und Senal tätig ist.

Stadtneuntel – Bezeichnung für die neun Stadtteile (Nono) der Lagunenstadt Lanitia.

Statuen der Dius Valiande – Geheimnisvollen Statuen aus wetterbeständigem Stein, die jeweils eine Höhe von etwa fünf bis sieben Meter erreichen.

Staubflamme, Magister – Freischaffender Feuerelementarbeschwörer.

Stiletto – Springdolch.

Susperragas (Orden der Susperragas) – Wörtlich: die Verdachtschöpfenden; Fanatischer Orden im Dienste Culsus; die meisten Ordensbrüder sind Weiße Ritter (Ordenskrieger), einige aber auch Priester. Sie selbst nennen sich Maga Venari.

Süsser Tod – Krankheit, die aufgrund des stark süßlichen Geruchs, den die Erkrankten verströmten und der nur wenige Stunden später in heftige Fieberkrämpfe und ein elendes Verenden mündet. Der Ursprung des Süßen Todes ist unbekannt.

T

Thalassokratie – Ein Staatswesen, dessen Macht primär auf der Vorherrschaft zu See beruht.

Thalassan – Der größte Stadtplatz Lanitias erstreckt sich zentral am Lareya-Hafenbecken, unmittelbar gegenüber dem Duganpalast, und bildet das repräsentative Herz der Stadt.

Tibal – Hoher Stadtverwalter des Amtsadels auf den Trizos (Drillingen).

Tiduàro Cantu, Don Noblo – Offizieller Vertreter der Diatravaischen Handelsgesellschaft *Sociedad Altira di Lanitia* (S.A.L.).

Tin – Eine der Hauptgötter des *Dius Valiande*, er ist der Gott der Herrschaft und des Gesetzes.

Tommaseo – Ein Wanderpriester des *Mysterienkultes* und der *Fischermeister* des *Bundes des Schwertfisches* (Pesse Spada).

Torri del Soffo – Türme des Atems.

Torri (Sig. Torre) – Freistehende Stadttürme, ähnlich den Geschlechtertürmen.

Trabaccolo (Pl. Trabaccoli) – Boote mit klappbaren Masten und Segeln. Ihr Name bedeutet sinngemäß *„Windträger“*.

Trattorien (Pl; Sg: Trattoria) – Kleines, familiengeführtes Gasthaus.

Traumkörper – Inkarnation des Wesens einer Urmacht des Chaos oder einer Gottheit; meist von geringerer Macht als das Original.

Traumstein – Artefakte, die einem besonderen Zugang zu den *Gestaden der Träume* ermöglicht.

Trementera – Größte Insel im Duganat Lanitia.

Trifora – Dreiteilige Fenster mit einer hohen mittleren Öffnung, flankiert von zwei schmaleren Seitenfenstern, die den Fassaden eine fast musikalische Gliederung verleihen.

Trizos – (Drillinge) Bezeichnung der Inseln Calia, Ciafra und Cydriz.

Trobador – Musiker bzw. Barde.

Tulpe – Blume aus *Aran* stammend. Die Tulpe gilt neben der Apfel- und Kirschblüte als die Symbolpflanze des *Fèsta dei Fiòri*.

U

Umsturz von oben – Fortschreitende Machtverfestigung der Familie Cornar einschließlich Umformung des Duganates in ein Erbfürstentum.

Unàio Pinòl, Don Noblo – Einer der leidenschaftlichsten Redner der *Erneuerer* und *Ankermeister* des *Bundes der Schwertfisches (Pesse Spada).*

Usòla – Eine Erzählerin, welche in Wirklichkeit eine göttliche Manifestation *Culsus*, eine der stillen Wahrwerdungen (*Traumkörper)* der Göttin, ist.

V

Valèroba – Stadt im Enganador (4.800 Einwohner). Sie liegt am Ufer der Umestu, eines kleinen Flusslaufs, der sich durch das fruchtbare Enganador in der Grenzregion zwischen Lanitien und dem Duganat Diatrava windet.

Valèro Àiza, Don Commandante – Als zweithöchster Befehlshaber der Lanitiainischen Kriegsflotte und Stellvertreter des Generalkapitäns R*iniero Zana.*

Valéro Belèn, Don Noblo – Einer der angesehensten Männer Lanitias, Mäzen, Förderer, Wohltäter und enger Vertrauter des Dugan.

Valiadru – Eines der heiligen Tiere des Gottes Nothuns und das Wappentier des Duganates und der Stadt Lanitia.

Venadores – Häscher und Schläger der Encuesta.

Ventozo – Wörtlich für *Gemeinschaft der Windreicher.*

Vera de mar – Wörtlich für *die Strände des Meerglases*. Bezeichnung der dem Meer zugewandten Rändern der Lagune.

Verer, Maestro – Ein gefeierter Glaskünstler von außergewöhnlichem Ruf.

Verdegios – Hügelkette in der Verde Catarra.

Versammlung der Wohlhabenden – Oberstes politisches Gremium im Duganat Lanitia, bevor dieser nach der Fuerta als Großer Rat umbenannt wurde.

Viggo – Spezielle Rudertechnik und musikalische Stilrichtung.

Viole – Wörtlich *Veilchen*. Bezeichnung für Prostituierte, die auf der niedersten Stufe der käuflichen Liebe stehen. Ihre Dienste werden in den Gassen und Hinterhöfen angeboten.

Vizconte (Vizconta) – Baron (Baronin).

Vogalonga – Wörtlich „Langes Rudern", ein bedeutender Ruderbootwettkampf in Lanita.

Volto – Schlichte weiße Halbmasken, die nur das Gesicht und lassen Raum für individuelle Ausgestaltung bedeckt.

W

Weisse Brücke – eine bedeutende fußläufige Verbindung zwischen den Stadtneunteln *Mamoz* und *Senal.*

Weisse Ritter – Gnadenlose Ordensritter im Dienste Culsus.

Welt der Träume – s. *Gestade der Träume*.

Wilden Zwillinge – Die zweieiigen Zwillinge Naroa und Pau sind ein ungestümes Geschwisterpaar, welche als Priester des Mysterienkultes in Lanitia berühmt und berüchtigt sind.

Z

Zaburasca, Donja Grancoinhora – Das Oberhaupt des *Dius Valiande* in der Lagunenstadt und zugleich des gleichnamigen Duganats. Als *Grancoinhora Nothuns* steht sie an der Spitze des religiösen Lebens und verkörpert dessen weltlichen wie geistlichen Anspruch mit vollendeter Selbstverständlichkeit.

Zarta Clava – Inselgefängnis bei Trementera mit höchster Sicherheitsstufe, in dem vor allem gemeingefährliche Zauberer festgesetzt werden.

Zercaboschi – Sagenumwobene Waldsucher auf den Trizos-Inseln. Sie sollen die Kunst des Baumbesingens beherrschen.

Zogador, Don – Der *Spieler.* Eine geheimnisvolle und mächtige Person in der Lagunenstadt.

Zòra, Don - Ein zwielichtiger und einflussreicher Händler und Strippenzieher.

