

Lanitianisches Komplott

Abenteuer in der sereneischen Lagunenstadt

Quellenangaben

Folgende Quellen dienten direkt oder indirekt unserer Inspiration:

Black, Shane: The Nice Guys [Film]. USA/Großbritannien, 2016
Calderón de la Barca, Pedro: La dama duende. Erstdruck 1636, Uraufführung Madrid 1629.
Heller, Kurt: Venedig. Recht, Kultur und Leben in der Republik 697-1797. Wien, 1999
Lessing, Gotthold E.: Emilia Galotti. Ein Trauerspiel in fünf Aufzügen. Ditzingen, 2019 [1772]
Meyer, Kai: Merle-Zyklus. Bindlach, 2001-2002
Roeg, Nicolas: Wenn die Gondeln Trauer tragen [Film]. Italien/Vereinigtes Königreich, 1973
Simek, Rudolf: Monster im Mittelalter. Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen. Köln, 2015
Warnauts und Raives, Guy: Venetianische Affären, Band 1-3. Stuttgart, 2020

Impressum

Herausgeber: Fabian Wagner
Grunewaldstraße 24, 10 823 Berlin
E-Mail: info@fabianwagner.de

Ein **Fanprodukt** für MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel; Erscheinungsjahr 2026
Copyright für MIDGARD: Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Redaktion: Paul Koschinski, Fabian Wagner
Autoren: Paul Koschinski, Juri Küstenmacher, Robin Pfeiffer, Jonas Pfistner, Dirk Richter, Fabian Wagner
Lektorat: Paul Koschinski , Juri Küstenmacher, Jonas Pfistner, Fabian Wagner, Florian Zeuner

Titelbild und Zierleiste: Maya Bartl; Zierleiste Stadtteilkarten: Maya Fest; KI-Prompting Illustrationen: Robin Pfeiffer, Jonas Pfistner, Fabian Wagner
Layout: Carsten Grebe, Umschlaggestaltung und Design: Carsten Grebe
Landkarte & Stadtplan: Fabian Wagner, Lagepläne: Robin Pfeiffer, Jonas Pfistner, Fabian Wagner





Lanitianisches Komplott

—

Abenteuer in der sereneischen Lagunenstadt

von Paul Koschinski, Robin Pfeiffer, Jonas Pfistner,
und Fabian Wagner

unter Mitarbeit von Juri Küstenmacher und Dirk Richter

Inhaltsverzeichnis

Lanitia - ein Duganat am Abgrund 7

Das Duganat Lanitia 9

Das Umland - ein erster Überblick 9

Ein Blick zurück 16

Ilantia und Specoltra – Lanitias ungleiche Schwestern 19

Ilantia - die düstere Anderswelt 19

Specoltra - schimmernde Traumwelt 21

Gesellschaft, Politik und Recht Lanitias 25

Bevölkerung und Sprachen 27

Die politischen Kammern des Duganats 28

Recht & Gesetz 31

Das Patriziat Lanitias 34

Familie und Rollenbilder 44

Glaube und Kulte 46

Der Covendo Mageo in Lanitia 49

Bildung in Lanitia 52

Lebensart in Lanitia - Kunst und Vergnügen 55

Feste und Feiern 57

Kunst, Schauspiel und Literatur 62

Handel und Gewerke 69

Warenströme aus dem Umland 70

Seehandelsbörse 70

Camonda - Die Staatsbank 71

Mera - Schwarzmarkt 72

Mellada - Mode- und Maskenmarkt 73

Die Sucursale - Handelsniederlassungen 73

Gewerke 74

Gilden und Zünfte 75

Bünde 76

Obra, die Unterwelt 77

Organisiertes Verbrechen in Lanitia 77

Die Nonos - Stadtteile Lanitias 85

Allorga 86

Ce 88

Copor 91

Dolo 95

Gira 100

Lorea 105

Rigero 112

Tezio 117

Zado 123

Anhänge 129

Kleines Bestiarium 129

Kleines Arkanum 131

Glossar 133

Kalte Wasser, kalte Herzen 137

Einstimmung 137

Generelles 137

Einleitung & Übersicht 137

Voraussetzungen 139

Kaminfeuer 140

Nebelhatz 142

Die Suche 145

Die Insel der Schlafenden 154

Eine Ratte unter Ratten 161

Schluss und Ausblick 169
Dramatis Personae 169

Blumen der Lagune 173
Übersicht zur Abenteuerhandlung 174
Hintergrund: Pläne und Gegenpläne 175
Zeittafel 176
Der Ermittler 182
Eine lanitianische Intrige leiten 183
Besondere Szenen 188
Eine Struktur finden 215
Hinweise an weiteren Orten 221
Parteien und Personen 231
Das Gemälde und die Beweise 239
Abspann 239

Schicksalhafte Brücken 243
Information für die Spielleitung 243
Worum es im Abenteuer geht 243
Was ohne Eingreifen der Abenteurer geschieht 246
Wie man dieses Abenteuer liest 246
Der Einstieg ins Abenteuer 247
Schauplätze und Personen 247

Lanitianisches Komplott 259
Situation in Lanitia 260
Abriss des Abenteuers 261
Die wichtigen Fraktionen im Lanitianischen Komplott 267
Zwischenspiele 282
Zentrale Szenen und Schauplätze der Handlung 289



Vorwort

Die ersten konzeptionellen Überlegungen zu diesem Werk liegen bereits länger zurück. Lanitia als Abenteuerschauplatz hat offenbar einige Spielende und Autor:innen fasziniert, sodass bereits vor mehr als zehn Jahren mehrere Personen unabhängig voneinander erste Ideen für die Lagunenstadt an der Mündung des Isada erarbeiteten, darunter Paul Koschinski, Lars Böttcher und Fabian Wagner. Im Jahr 2017 haben wir beschlossen, die Projekte zu bündeln und ein gemeinsames Vorhaben daraus zu entwickeln, welches wir dem Verlag für Fantasy- und SF-Spiele oder dem DDD-Verlag anbieten wollten. Zum Team gesellten sich noch Dirk Richter und Carsten Grebe, die uns gerne mit ihrem profunden Know-How unterstützten. Die verschiedenen Ideen zu Lanitia unter einen Hut zu bekommen war nicht immer einfach und forderte viele, manchmal mühsam errungene Kompromisse ein.

Als im Jahr 2021 bekannt wurde, dass Pegasus die Lizenz für die Fortführung von MIDGARD übernimmt, beschloss Lars Böttcher seine Ideen zur Lagunenstadt zukünftig auf *Damatu* umzusetzen und mit Tiufarim etwas eigenes zu schaffen, denn es war ungewiss, ob eine Publikation bei den potentiell angedachten Verlegern noch möglich sein würde. Auch weitere Mitstreiter des Projektes zogen vorübergehend nach Damatu, um sich dort kreativ einzubringen.

Fabian und Paul hielten an dem Plan fest, eine Schauplatzbeschreibung mit Abenteuern in Lanitia auf *Midgard* anzufertigen, um sie der Community zur Verfügung zu stellen, denn inzwischen hatte sich durch das Anbieten von Abenteuern im Freundeskreis und auf Midgard-Conventions eine kleine Fangemeinde herausgebildet, die die Lagunenstadt als Hintergrund für Abenteuer schätzt und weiterhin ausgestaltet.

Herausfordernd war ebenfalls das vielfältige, bereits vorliegende Material zum Schauplatz hinsichtlich der Passung zum Quellenbuch *Das Spiel der Großen Häuser*, das im Jahr 2024, dann auch für uns überraschend, noch erschien, zu überprüfen und entsprechend anzupassen.

Ebenso wie die ursprüngliche Projektgruppe, steuerten auch andere Kreative Überlegungen, Ausarbeitungen und Inspirationen bei. So gehen einige Namen und Ideen, die wir weiterhin verwenden, wie *Amangua*, die Marschengänger, die *Espadores* oder auch die *Fluchbilder* auf Dirk Richter zurück, der für die Ursprungsversion ebenfalls einige grundlegende Texte verfasste. Für deren Überlassung für unser Projekt danken wir ihm vielmals, indes wurden sie von uns stark bearbeitet. Lars Böttchers Bezeichnung *Serpe*, für den großen Kanal, der Lanitia durchzieht, haben wir ebenso beibehalten. Die Begriffe *Ilantia* und *Spec(c)oltra* und einige grundlegende Ideen zu diesen spirituellen Gefilden stammen von Gerd Hupperich, die er in Rückmeldungen auf unsere Vorstellungen zur Anderswelt prägte.

Durch die Abenteuer von Robin Pfeiffer, Jonas Pfistner, Sam Schachtsiek, Laura Schmager, Yon Attan und anderen wurde der Schauplatz Lanitia mit Leben erfüllt und mit zahlreichen bedeutenden Konzepten bereichert. Sie steuerten Szenerien, Örtlichkeiten, wichtige Nichtspielerfiguren und maßgebliche Intrigen und Hintergründe bei, die wir sehr gerne für diese Publikation aufgegriffen und manchmal behutsam an das Gesamtkonzept anpasst haben.

Jonas und Robins Abenteuer *Kalte Wasser, kalte Herzen* sowie *Blumen der Lagune* haben unsere Vorstellungen des Schauplatzes und seiner Atmosphäre so überzeugend umgesetzt, dass wir sie baten, diese für unser Werk auszuarbeiten und zur Verfügung zu stellen.

Wir bedanken uns ganz ausdrücklich bei Juri Küstenmacher für sein gründliches Lektorat, seine hilfreichen Anregungen zur Verbesserung und ergänzende Beiträge zu unserem Machwerk, wie den Modemarkt Mellada. Ebenso geht unser Dank an Florian Zeuner, der das Abenteuer *Kalte Wasser, kalte Herzen* sowie einige Abschnitte der Schauplatzbeschreibung kompetent und konstruktiv auf Logik- und Tippfehler geprüft hat.

Für die Gestaltung des wunderbaren Titelbildes und der bunten Zierleiste bedanken wir uns bei Maya Bartl, die die Stimmung Lanitias in ihren Kunstwerken hervorragend eingefangen hat. Maya Fest hat hingegen die Zierleiste für die Stadtteilkarten für uns gezeichnet. Tausend Dank dafür!

Ein Dank gebührt auch Osanna di Rhonda, dritte Tochter des Herzogs von Azzino, alias Sara, deren Spielerin, Anne-Katrin Holzapfel, uns einen Einblick in die Seele Lanitias verschafft. Vielen Dank für den Rückseitentext des Bandes.

Für alle Beiträge und Inspirationen sind wir den Kreativen und Autor:innen dieses Bandes sehr dankbar, denn ohne sie wäre das Werk nicht denkbar gewesen und würde heute nicht so sein, wie es ist. Sicherlich haben sie auch weitere Aspekte eingebracht, die hier nicht explizit aufgeführt wurden, trotzdem sind sie nicht weniger wichtig.

Ein dickes Dankeschön geht auch an Elsa und Jürgen Franke, die durch ihre Fanware-Policy ermöglichten, dass wir euch dieses Werk zur Verfügung stellen können. Ebenso dankbar sind wir Carsten Grebe für seine kompetente und freundliche Unterstützung beim Layout und der technischen Umsetzung des Fanprodukts!

Wir wünschen euch viel Freude mit den Abenteuern in der Lagunenstadt! Und nun macht Lanitia zu eurer Stadt und würzt das lanitianische Komp(l)ott mit euren Ideen und Kreationen. Erweckt unsere und eure Figuren, Orte und Geschichten zum Leben.

- Paul Koschinski und Fabian Wagner -



Lanitia - ein Duganat am Abgrund

Lanitia, die Prächtige, ist eine Stadt am Rande des Abgrunds. Hinter glänzenden Fassaden, rauschenden Festen und glitzernden Kanälen verbirgt sich ein Geflecht aus Konflikten, das tiefer reicht, als es selbst ihre intimsten Kenner vermuten. Wer hier Abenteuer sucht, findet keine klaren Fronten, sondern ein brodelndes Spannungsfeld aus Macht, Intrigen und drohendem Unheil.

Seit Jahren lässt sich in Lanitia ein schleichender „Umsturz von oben“ beobachten, vorangetrieben durch die Familie **Caronar** unter der Führung des Dugans (= Oberhaupt der Republik Lanitias) Don Fracedro. Stück für Stück wird die gewachsene Ordnung des Duganats ausgehöhlt, während zentrale Machtbefugnisse zunehmend in den Händen des Fürstenhauses gebündelt werden. Was nach außen als notwendige Reform verkündet wird, dient offenkundig vor allem der Festigung persönlicher Herrschaftsansprüche und der Bereicherung.

Doch dieser Kurs bleibt nicht unwidersprochen. Mehrere einflussreiche Patrizierfamilien, darunter auch konservative Kräfte, wie die **Zarettas**, eine eng mit der Flotte Lanitias verwobene Familie, stellen sich dem Machtstreben der Caronars entgegen. Ihr Ziel ist nicht ein Staatsstreich, sondern die Wiederherstellung des alten Zustands, in dem die Kammern als kontrollierendes Gegengewicht zum Dugan bestanden. Hinter verschlossenen Türen, in politischen Allianzen und subtilen Intrigen versuchen sie, die aktuelle Entwicklung aufzuhalten, wohl wissend, dass ein offener Bruch die Stadt ins Chaos stürzen könnte.

Doch die Herrschaft der Familie Caronar zeigt zunehmend Risse. Während Dugan Fracedro ein Leben in Luxus und Ausschweifung führt, ahnen nur wenige, dass die Staatskasse erschöpft ist, nicht zuletzt durch großzügige Kredite des einstigen Erzfeindes Diatrava und die daraus resultierenden Rückzahlungen. Hinter vorgehaltener Hand spricht man vom „Plan der Geduld“: einer schleichenden Übernahme Lanitias, ohne offene Kriegserklärung, aber mit umso nachhaltigerer Wirkung (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 129ff.).

Diese Entwicklung bleibt nicht ohne Folgen. Viele Lanitianerinnen und Lanitianer leben in Armut, müssen auf dem Schwarzmarkt einkaufen, während die Oberschicht es sich gut gehen lässt. In den Straßen wächst der Unmut, Proteste flammen auf, getragen von vielen unzufriedenen gesellschaftlichen Gruppen aus der Stadtbevölkerung. Sie alle stellen sich stellvertretend gegen die Senhoria und ihre Politik. Flugblätter kursieren, Theaterstücke säen Zweifel, und hinter verschlossenen Türen werden Attentate geplant. Der Funke eines Aufstands liegt in der Luft, und niemand kann sagen, wann er überspringt.

Doch die politischen Konflikte sind nur ein Teil der Bedrohung. In den Nebeln der Lagune regt sich eine ältere Macht: **Amangua**, die Lagunenkönigin, hat mit ihren Getreuen bereits Teile der Stadt an sich gerissen und sucht unermüdlich danach, die Menschen aus ihrer liebgewonnenen Heimat zu vertreiben. Menschen verschwinden, hochgestellte Persönlichkeiten sterben unter mysteriösen Umständen, und selbst der Konvent der Magier sowie die Kulte der Dius Vali-



ande geraten an ihre Grenzen im Versuch, die Anderswelt zurückzudrängen.

Gleichzeitig spinnen andere Mächte ihre eigenen Pläne. Die ursprünglich aus Leonessa stammende Familie **Rescomez** arbeitet, unterstützt vom Staatskanzler, gegen den Dugan und verfolgt wirtschaftliche wie politische Interessen, die weit über Lanitia hinausreichen. Der nach Macht dürstende leonessische Staatskanzler Don Cardegas de Mocenigo selbst richtet den Blick nach Osten und erkennt in Lanitias Flotte ein mögliches Werkzeug für eine willkommene Expansion und die Kontrolle der ganzen Region (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 132 f.).

Und während die großen Häuser um Einfluss ringen, tobt im Verborgenen ein anderer Krieg: Die **Lobría** und die **Comreda** (familiar organisierte Kriminalität) kämpfen um die Vorherrschaft in den Gassen, um die Loyalität der Bevölkerung und die Kontrolle über die lukrativsten krummen Geschäfte in der Stadt.

Für die Spielleitung zum Geleit

Die vorliegende Publikation erhebt den Anspruch, eine Stadt zu präsentieren, die selbst als spannender Abenteuerschauplatz ganzer Kampagnen dienen kann. Dazu werden Spielenden und Spielleitungen eine Vielzahl von Konfliktlinien aufgezeigt, die sich anbieten, in Abenteuern aufgegriffen zu werden. Exemplarisch dafür stehen die Abenteuer dieses Bandes. *Kalte Wasser, kalte Herzen* eignet sich gut als Einstiegsabenteuer, darin geht es um eine heimtückische Verschwörung, die in dunkle Ecken Lanitias und nah an Culsus Reich führt, während *Blumen der Lagune* die tragische Intrige eines Patriziers und die Jagd nach seiner umtriebigen Tochter in den Fokus rückt. Das erste Abenteuer bietet sich an, um niedriggradige Figuren in den Schauplatz Lanitia einzuführen, *Blumen der Lagune* richtet sich hingegen an erfahrenere Abenteurer.

Die nachfolgenden Abenteuer *Schicksalhafte Brücken* von Paul Koschinski und das titelgebende *Lanitianische Komplott* von Fabian Wagner eröffnen ein weiteres Spektrum an spannenden Geschichten in der Lagunenstadt. Dabei bietet es sich an, das *Lanitianische Komplott* erst mit einer Gruppe zu spielen, wenn diese mit der Lagunenstadt und ihren Strukturen gut vertraut ist.

In dem Teil des Werkes, der den Abenteuerschauplatz Lanitia charakterisiert, wurde bewusst weitgehend auf **Spieldaten** beispielsweise von Nichtspielerfiguren verzichtet, weil diese in der Regel angepasst werden, je nachdem, mit welcher Gruppe der Schauplatz bespielt wird. In den Abenteuern hingegen werden, wie aus anderen Publikationen für MIDGARD gewohnt, Spieldaten angeboten.





Das Duganat Lanitia

Das Umland - ein erster Überblick

Im nördlichen Lamaran, dort wo der Isada in das Meer der Fünf Winde mündet, ist das Duganat Lanitia beheimatet. Im Westen grenzt das Duganat an das Herzogtum Palatinea. Südlich schließen sich an den Stadtstaat einige kleine Fürstentümer an, die zwischen dem Duganat und dem Herzogtum Serenea liegen, und im Osten breitet sich das Duganat Diatrava aus. Gemeinsam bilden diese Herrschaften die Region Serenea.

Das Herrschaftsgebiet des Duganats Lanitia umfasst das weitläufige Marschland Pantanal, in dessen Zentrum sich das Mündungsdelta des Isada mit seinen unzähligen Inseln ausbreitet. Nach dem Krieg der Magier bot das einst unübersichtliche Gebiet perfekte Bedingungen für Flüchtlinge aus Thalassa als Ausgangspunkt für eine Siedlung. In weiser Voraussicht wählten die Neuankömmlinge ein Inselarchipel in der Mitte der Isadamündung, weit genug entfernt von den düsteren Ruinen der im Krieg versunkenen Stadt **Agryphia** und mit reichlich Abstand vom Festland, um sicher vor marodierenden Söldnern oder umherstreifenden Ungeheuern zu sein. Der Lagune wurde im Verlauf der Stadtentwicklung durch Pfahlbauweise immer mehr Land abgerungen, sodass heutzutage die Mehrzahl der Häuser der Stadt Lanitias nicht auf natürlichen Inseln, sondern auf hunderttausenden hölzernen Pfählen ruht, die tief in den Schlamm der Lagune reichen. Das berühmteste Gebäude der Stadt, der Große Nothunstempel, wurde sichtbar erhöht auf dem felsigen Boden einer Insel errichtet und gilt als Grundstein der Lagunenstadt.

Zum Duganat gehören mit Vendramina, Fauro, Mosieda und Gosar außerdem vier größere Inseln. Die drei im Nordosten gelegenen Inseln (Fauro, Mosieda und Gosar), die **Trizos**, fallen durch ihre steil aufragenden Klippen ins Auge. Auf der dem Meer zugewandten Seite der Inseln regnen sich Wolken ab, die oft mit heftigen Gewittern und starken Winden einhergehen. Die vier Inseln sind der eigentlichen Lagune vorgelagert und schirmen sie gegen die Unbilden der offenen See hervorragend ab.

Eine Ausnahme im Herrschaftsgebiet bildet ausgerechnet die mit Abstand größte Insel **Trementera**, die ihren Namen „die Schreckliche“ offenbar zu Recht trägt. Wer es wagt, auf dieser gespenstischen Insel zu landen, der findet größtenteils eine schwarze Wüste aus Sand, Geröll und bizarren Felsen ohne ersichtliches Leben vor. Die Insel gilt als eine der verheerten Hinterlassenschaften des Krieges der Magier. Verschiedene Versuche des Duganats Lanitia, auf der Insel kleinere Siedlungen oder Flottenstützpunkte zu etablieren, blieben bisher ohne Erfolg. Man sagt, „die Schreckliche“ raube jedem, der dort länger verweile, den Verstand.

Das Inselgefängnis auf **Zarta Clava** liegt etwa zehn Kilometer südöstlich von Trementera. Es handelt sich um ein Zuchthaus der sichersten Sorte, in dem ausschließlich gemeingefährliche Zauberer eingekerkert werden. Das felsige

Eiland samt allen darauf befindlichen Gebäuden untersteht dem Konvent, der Magiergilde der Küstenstaaten.

Schließlich zählt noch ein breiter Küstenstreifen im Süden der Lagune, das fruchtbare **Enganador**, zu den Landen des Duganats.

Vendramina und die Trizos

Während die Insel Vendramina vor dem Aufstieg Lanitias durchgehend zu Palatinea gehörte, blicken die drei östlichen als Trizos („Drillinge“) bekannten Inseln auf eine wechselvolle Geschichte zurück, die überall in der Landschaft ihre Spuren hinterlassen hat. Schon zur Zeit des Valianischen Imperiums erbauten die ersten valianischen Siedler auf den Bergen Zisternen und Aquädukte, die das Regenwasser vom windigen Norden in den fruchtbaren Süden der Inseln trugen. Auf den sanfter abfallenden Südflanken der Trizos ist dadurch Reisanbau möglich, der von Hörigen und Sklaven verrichtet wird und sehr gute Erträge bringt. Das Valianische Imperium ließ auf den Inseln Befestigungsanlagen zur Sicherung des Hinterlandes bauen, die in den Wirren des Krieges auch Dämonen zur Heimstatt wurden.

Das Leben auf den Inseln ist spröder und rauer als in der Lagunenstadt. Ihre Bewohnerinnen und Bewohner gelten als wortkarg („maulfaul“ sagt der lanitianische Pöbel), barsch und fremdenfeindlich. Tatsächlich sind sie sehr arbeitsam und zurückhaltend. Wenn man sich mit ihnen gut stellt, können sie sich als erstaunliche Quelle für Legenden und Geschichte(n) der Region erweisen.

Granfaro - Speicherstadt auf Vendramina

Vendramina gilt als die Kornkammer Lanitias. Hier wird Getreide angebaut und in den großen Silos von Granfaro eingelagert. Die Senhoria von Lanitia verfügt über das alleinige Recht auf den Ankauf der Ernten und besitzt alle Silos. So kontrolliert sie allein die Warenströme des Mehls nach Lanitia. Man kann mit Fug und Recht behaupten, der Tibal von Vendramina verfüge über eine beträchtliche Macht, da er die Ernte und die Lagerung des Getreides kontrolliert. Das Amt wird häufig von einem Abkömmling einer der weniger mächtigen Familien bekleidet, um keinem der Cavezos (alten Häuser) zu viel Macht in die Hände zu legen. Bis auf die stets gut besuchten und sehr einladenden Tavernas gleicht Granfaro oft einer Geisterstadt. Gardisten des Tibal patrouillieren fast leere Straßen und es gibt kaum Geschäfte, die auch noch meist geschlossen sind. Das liegt daran, dass außerhalb des Stadtgebiets von Granfaro kaum Bedarf an Gütern besteht, da die Getreidebauern das meiste selbst herstellen und über sehr wenig Kaufkraft oder Zeit verfügen, die Stadt zu besuchen.



Das Duganat in Kürze

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

Wappen: Blaues Dreieck (Lagune) auf dem Kopf stehend, auf grünem Grund (Pantanal); innerhalb des Dreiecks Purpurmuschel in Silber (Nothuns), die von links und rechts jeweils von einem Flügel eines stehenden Reihers (Flucht und Neuanfang) gehalten wird.

Einflussreiche Familien im Großen Rat: Aranda, Badinjo, Caronar, Farsona, Griman, Morosín, Rescomez, Lagofara, Zaretta (s. *»Das Patriziat Lanitias«*)

Bevölkerung: Ungefähr 300.000 Menschen leben im Duganat Lanitia. Die Mehrzahl dieser Menschen siedelt in Dörfern und Weilern auf den großen Inseln und im Hinterland des Duganats. Bei den meisten handelt es sich um Bauern, Fischer und Tagelöhner, dazu kommen einige Handwerker mit ihren Familien. Auf den Inselbesitzungen im Meer der Fünf Winde und in Küstennähe gibt es die eine oder andere Kleinstadt mit bis zu ein paar tausend Einwohnern wie beispielsweise Valerba (4.800 Einwohner). Die Mehrheit an Städtern, etwa 41.000, lebt und arbeitet in Lanitia, die als Hauptstadt des Duganats die größte Strahlkraft besitzt.

Berühmte Persönlichkeiten: Marcelatunio (Künstler), Esclaronde Lagofara (Hohepriesterin des Nothuns), Ronaldo Zaretta (Admiral und Schwerenöter)

Handelsgüter: Besonders begehrte Waren aus Lanitia sind Glasbehältnisse für den Laden-, Labor- und Alchimistenbedarf, Schmuck aus Glas sowie Spiegel und kunstfertige Automaten. Aus dem fruchtbaren *Enganador* werden Getreide, Obst und Gemüse, Oliven- und Nussöle sowie Fische und Meeresfrüchte aus den Küstengewässern ausgeführt. Mit dem aus Salinen geförderten Meersalz, aber auch mit Alaun (Tonerdesalz) und thaumaturgischen Produkten (etwa Zaubersalzen und Runenbolzen) wird reger Handel betrieben. Landesfremde können ihre Waren in besonderen Handelsniederlassungen, Sucursi (Singular: Sucursal) genannt, veräußern.

Erfindungen: Weiterentwicklung von Drucktechniken, Alchimisten-Glas, thaumaturgische Wasserzeichen und im kulturellen Bereich die *Comyda descenes* (Theater-Gattung)

Bedeutende Institutionen: Nothuns-Kult, Covendo Mageo, Senhoria

Konflikte: Diatravas Plan der Geduld (vgl. Das Spiel der Großen Häuser, S. 129 ff.); Naturgeister aus Ilantia (Anderswelt), die Lanitia gerne ausgelöscht sähen; Bürgerliche versus Patriziat, erstere fühlen sich ihrer politischen Rechte beraubt; Unzufriedenheit in der Bevölkerung, revolutionäre Stimmung und Aufbegehren.


Hzm. Palatinea
Duganat Lanitia
Beregona
Piralfin
Vendramina
Granfaro
Fauro
Argiorna
Comolura
Andadolur
Lanitia
Lumiron
Ilmurta
Azahar
Ipaja
Gosar
Agryphia
Vilarmera
Pantanal
Penjadez
Castell Lurda
Manzala
Delghero
Isada
Enganador
nach Valerba
0 2 4 6 8 10
km

Typische Gerichte der Trizos sind Risotto und eine Fischpfanne mit Reis und Meeresfrüchten.

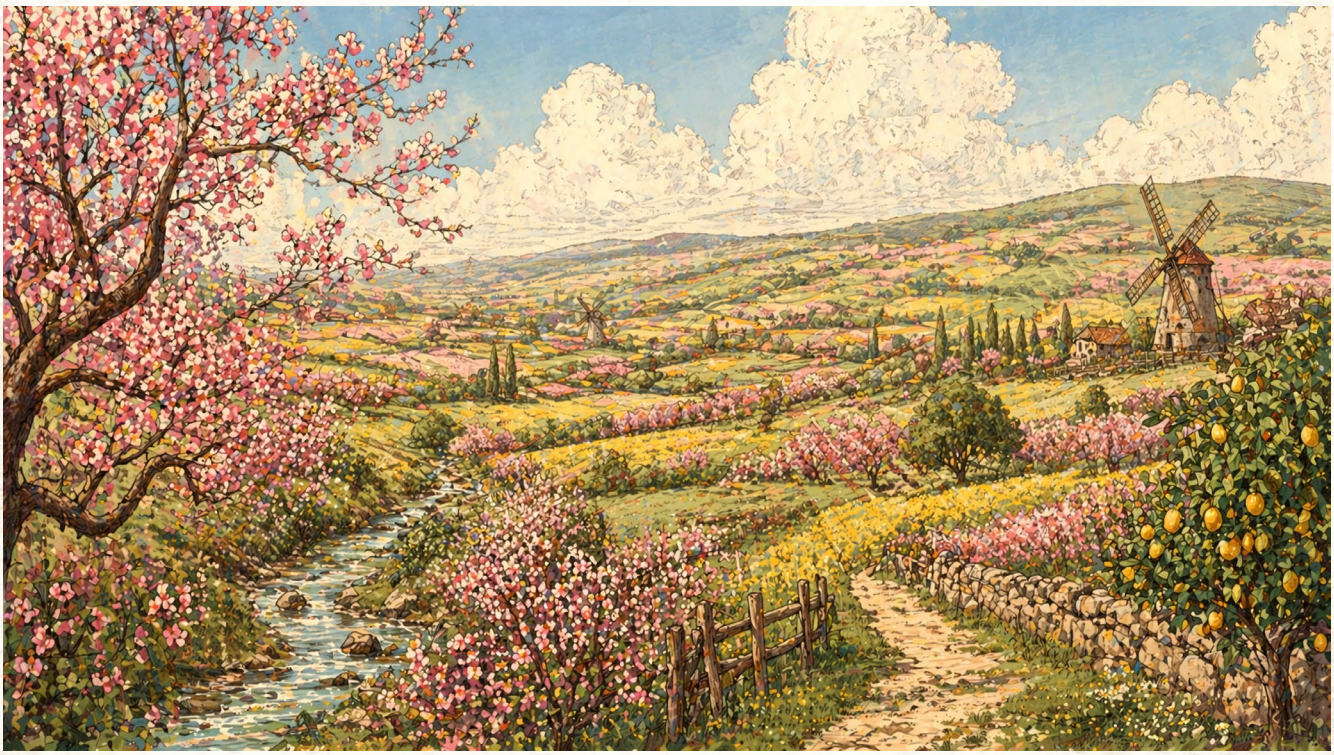
Nach dem Krieg der Magier fiel die westlichste Insel der Trizos, **Fauro,** an Palatinea, während die östlichste Insel **Mosieda** nominell zum Herrschaftsbereich von Serenea gezählt wurde. Auf der mittleren Insel **Gosar** befindet sich schon seit langer Zeit ein mächtiger Stützpunkt des Culsu-Ordens, der zur Zeit der Scheiterhaufen in den Küstenstaaten zu einem wichtigen Stützpunkt der Weißen Ritter (der militärische Arm der Inquisition) wurde. Als sich in Teilen Sereneas die Bevölkerung gegen die Weißen Ritter wandte, fanden einige von ihnen in den Besitzungen auf Gosar einen sicheren Rückzugsort. Im Goldenen Zeitalter des Duganats konnte Lanitia die drei Inseln in ihren Machtbereich eingliedern. Seit durch den wirtschaftlichen Aufstieg der Küstenstaaten der Handel zunimmt, wird an den Südküsten der Inseln auch in großem Maße Salz aus dem Meer gewonnen, das vor allem zur Haltbarmachung von Handelsware dient.

Die Trizos, wie auch die Getreideinsel Vendramina, werden jeweils von einem **Tibal** verwaltet, wie der Lanitianer in seinem unvergleichlichen Dialekt solche hohen Stadtverwalter des Amtsadels nennt. Die Güter auf den Inseln gehören zumeist den bedeutenden Familien des Duganats, nur wenige dem Duganat selbst oder den Einheimischen. Auf **Mosieda** haben sich auch Organisationen der *Obra* (Unterwelt) eingeschlichen, insbesondere die **Nachtschwimmer**, ein Bund von Hafenarbeitern und Handwerkern aus Dolo, in deren Händen auch dort der Schmuggel liegt, sowie die **Lobría**, für deren Machenschaften (unter anderem Glücksspiel und Prostitution) die räumliche Nähe der Insel zum Herrschaftsbereich Diatravas äußerst hilfreich ist - so kann der Kontakt zu diatravischen Schmugglern leicht aufrecht erhalten werden.

Das liebliche Enganador

Fern der lärmenden und geschäftigen Stadt breitet sich südlich von Lanitia das Enganador wie ein sanftes Mosaik aus üppigen Getreidefeldern, Obst- und Gemüsegärten und lichten Hainen aus, deren Blütenpracht im Wechsel der Jahreszeiten stets von anderen Farben dominiert wird. Besonders im Frühling leuchtet der **Briveral**, der kurzstämmige Frühlingsprisenbaum, mit seinen zarten rosa Blüten, deren Duft süß und verheißungsvoll über die Felder zieht (siehe Kasten, S. 14), neben ihm beherrschen Zitronen- und Apfelbäume das Schauspiel. Die Anpflanzungen erstrecken sich soweit das Auge reicht, über eine leicht nach Süden hin ansteigende, von kleinen Bächen und Flüssen durchzogene, anmutige Hügellandschaft und werden nur hier und da von malerischen Dörfern, beschaulichen Städtchen, knarzenden Windmühlen und wehrhaften Burgen unterbrochen.

Die Festungen wurden einst von Adligen erbaut, deren Lehnsherren mit dem Aufstieg des Duganats entmachtet wurden. Geschickterweise wussten die Machthaber des Duganats aber die Cabaljeros mit ihren kleinen und kleinsten Rittergütern zu schonen, damit diese weiterhin das Land gegen Bedrohungen von außen sicherten. So hat sich dort bis heute ein einzigartiger Adelsstand gehalten, der ohne Lehnsherren auskommt - sieht man vom Duganat ab, welches diese Rolle feinfühlig übernommen hat. In dem Landstrich gibt es viele



Handelszentren auf den Trizos

Pirlafín (4.000 Einwohner - *Fauro*) - Die größte Insel der *Trizos*, Fauro, ist für ihren Wein- und Reisanbau bekannt. Die empfindliche Fauro-Traube, deren leicht salzige Note berühmt ist, gedeiht nur an den Südhängen dieser Insel. Neben Wein wird auf Fauro vor allem Reis angebaut, der an den Süd- und Westhängen der Insel vorzüglich gedeiht. Im Handelszentrum Pirlafín dreht sich alles um die Kelterei, Würzung, Haltbarmachung und den Verkauf des berühmten Weines sowie die Verschiffung der Reisernten nach Lanitia und in die Region. In alten Kavernen und natürlichen Höhlen wurden schon in valianischer Zeit ausgedehnte Weinkeller angelegt, die sich heute in Besitz einiger weniger einflussreicher Patrizierfamilien befinden. Die dort lagernden Weine sind zuweilen uralt und wecken Neid und Habgier in Nah und Fern. Gerüchteweise versuchen auch hier diatravische Kaufleute, Einfluss auf die teils verschuldeten Patrizierhäuser und ihre Besitzungen zu nehmen. Nördlich von Pirlafín, durch eine Landzunge von der Stadt getrennt, befindet sich ein Militärhafen des Duganats, der für die Handelsschifffahrt gesperrt und in dem ein Teil der lanitianischen Flotte stationiert ist. Dieser Militärhafen unterliegt traditionell der besonderen Aufmerksamkeit durch den Admiral der lanitianischen Flotte, aktuell Ronaldo Zaretta, ein inzwischen etwas in die Jahre gekommener Charmeur, und beherbergt einen Großteil der Flotte.

Dandia (3.500 Einwohner - *Gosar*) - Dandia, ursprünglich nur eine weitläufige Festungsanlage des Culsuordens, entwickelte sich zu einer lebhaften Hafenstadt mit eigener Werft, deren Fischereihafen auch tief genug ist, um hochseetüchtige Schiffe aufzunehmen und bei Bedarf instand zu setzen. Bis tief ins Binnenland erstrecken sich ausgedehnte Güter des Culsuordens, mit dem ein für beide Seiten, den Orden und das Duganat Lanitia, lukratives Abkommen geschlossen wurde, in dem die kleine Hafenstadt den Orden mit Waren aus aller Welt versorgt und sich in seiner Werft um dessen Schiffe kümmert. Dafür hält der Orden die Hafenfestung (Castiljo di Calce) instand und sichert darüber den Hafen gegen äußere Bedrohungen. Im Landesinneren gilt vielerorts die Gerichtsbarkeit des Ordens, während im Stadtgebiet der vom Duganat Lanitia eingesetzte Tibal Recht und Ordnung durchsetzt. Die kleine Hafenstadt dient häufig denjenigen, die sich in Lanitia Stadt für eine Weile nicht mehr blicken lassen können, als Zuflucht, denn der Arm des lanitianischen Intrigennetzes reicht nicht bis hierher - was vielleicht an der spürbaren Gegenwart der Ordensritter liegt.

Fumecal (3.000 Einwohner - *Mosieda, „die Salzinsel“*) - In der Hafenstadt Fumecal wird vor allem Salz umgeschlagen, doch Fumecal gilt auch als Schmugglernest. Man sagt der kleinen Hafenstadt auch einen recht offenen Umgang mit freien Seefahrern, zuweilen auch als Piraten beschimpft, nach, von denen gerüchteweise nicht wenige den Hafen von Mosieda anlaufen dürfen, um Schäden zu reparieren und etwas Landluft zu schnuppern. Vielleicht ist es der Nähe zu Diatrava geschuldet, dass die Bewohner von Fumecal sich nicht unbedingt durch Treue zum Duganat Lanitia auszeichnen. Nichtsdestotrotz oder gerade deswegen ist ein kleiner Teil der lanitianischen Flotte in Fumecal stationiert und bemannt auch eine protzige Hafenfestung. Das Leben in Fumecal spielt sich also im Wesentlichen zwischen den mundfaulen Fischern, den verschwitzten Salzsiedern, den schamlosen Seefahrern und den übel gelaunten lanitianischen Seesoldaten ab. Gewürzt mit den Wachgardisten des Tibal (hoher Verwalter Lanitias), die die Verschiffung der Salzsäcke überwachen, ergibt das eine explosive Mischung. Im Landesinneren sind die felsigen Hügel von zahlreichen Höhlen und Kavernen durchzogen. Es gibt dort sogar alte Stollen aus Tagen noch vor den Zeiten des Valianischen Imperiums, von denen scheinbar niemand mehr weiß, wozu sie einst gedient haben. Manche davon bieten Fabelwesen und garstigen Kreaturen Unterschlupf und so manches Seemannsgarn erzählt von Begegnungen mit Ungeheuern bei Fumecal.

von Pächtern bewirtschaftete Landgüter der Patrizier, die diese als Amtsadelige für das Duganat verwalten. Einige der Ländereien werden von Sklaven bestellt. Selbst der einfachen Bevölkerung ist dort durch die fruchtbare Ackerkrume und die reichen Fischgründe ein bescheidener Wohlstand vergönnt.

Doch so friedlich das Enganador wirken mag, so birgt er auch seine Tücken. Vor allem im Westen, wo das Enganador ins Pantanal übergeht, können Reisende abseits der Wege in sumpfige Senken geraten und die Landschaft wird unwegsamer. Im Süden des Enganador treiben Raubritter ihr Unwesen, wo kleine unabhängige Fürstentümer an der Grenze des Duganats gedeihen. Hier kommt es des Öfteren zu Konflikten und Scharmützeln.

Im Osten, an der Grenze zu Diatrava, liegt mit Valerba eine bedeutende Grenzstadt.

Valerba - Stadt im Enganador

Valerba (4.800 Einwohner) liegt am Ufer der *Umestu*, einem kleinen Flusslauf inmitten des fruchtbaren Enganador in der Grenzregion zwischen Lanitien und dem Duganat Diatrava. Vorwiegend lebt das Städtchen vom Handel mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen, der Herstellung von Gütern, welche die zahlreichen Obstbauern der Umgebung benötigen, wie die stilvollen Töpferwaren, für die Valerba weithin bekannt ist, und dem Böttcher- und Stellmacherhandwerk. Der Obstanbau als prägendes Element der Region offenbart

Briveralbaum ("Frühlingsprisenbaum")

Im Frühjahr, sobald die ersten warmen Winde aus Moro heranwehen, erblüht das Enganador für zwei Wochen in lieblichem Rosa. Grund dafür sind die zahlreichen Briveralbäume, die als Busch oder niedriger Baum an den vielzähligen Bachläufen wachsen. Als ob sie nur darauf warten, sprießen ihre Knospen bei den ersten Anzeichen des Frühlings und öffnen sich zu kleinen schmetterlingsförmigen Blüten. Diese Blüten sind essbar und insbesondere die Knospen schmecken angenehm säuerlich. Kandiert, eingelegt oder einfach roh sind sie gerade bei den Banketten der Reichen eine beliebte essbare Deko auf Speisen. Doch noch viel wichtiger bringen die eingelegten Blüten das ganze Jahr über die spezielle Würze in das berühmte *Lanitianische Kompott*. Aber Vorsicht; alle anderen Bestandteile, auch die schönen Früchte, die kleinen rosa Äpfeln gleichen, sind giftig. Die grünen runden Blätter wirken stark abführend, während ein Tee aus der Rinde und die Früchte einen menschlichen Darm von innen auflösen, mindestens zu blutigem Stuhl, im schlimmsten Fall zum Tod führen. Zum Glück ist ihr schlammig-bitterer Geschmack für Menschen quasi ungenießbar. Die Kraniche der Lagune sind den reifen Früchten dafür umso mehr zugetan. Nicht zuletzt sagt man daher im Volksmund, dass die Blüten noch rein sind, während der restliche Baum nach und nach vom fauligen Einfluss Amanguas, der Herrin von Ilantia, verpestet wird. Dazu passt, dass der Briveralbaum außerhalb des Enganador kaum wächst. Zwar sind vereinzelte Versuche betuchter Adeliger, ihn in Orangerien zu züchten, geglückt, jedoch stets nur in Kübeln mit Erde aus dem Enganador.

sich im Stadtwappen, einem Früchte tragenden Obstbaum auf blauem Grund.

Die Kernstadt ist gut befestigt und gibt beredtes Zeugnis von zahlreichen Auseinandersetzungen ab. Immer wieder ist Valerba Zankapfel zwischen den konkurrierenden Duganten Lanitia und Diatrava gewesen. Auch heute noch wechseln die Loyalitäten der wohlhabenden Stadt bisweilen. Verwaltet wird Valerba derzeit von einem dreiköpfigen Magistrat einflussreicher Patrizier, dessen bedeutendstes Mitglied **Enricca Sarpi** ist, zugleich die Frau mit dem größten Einfluss und Vermögen in der Stadt. Ihre Prominenz und herausgehobene Position haben zu mancher übler Nachrede geführt. So kursiert das Gerücht, sie sei ein Vampir und lasse die Ratssitzungen immer am späteren Abend abhalten, weil sie das Sonnenlicht fürchte. Hartnäckig hält sich ebenso die Schauermär von einem Vampir, dessen weiter Arm das ganze Enganador im Griff haben und sich mit seinen untoten Vasallen in Valerba verborgen halten soll.

Seit dem Wiedererstarken Diatravas (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 26 ff.), erhebt das Duganat Anspruch auf Valerba und spart nicht an Drohgebärden, die unter anderem die Besetzung der Stadt durch diatravische Truppen zur Folge hatten und die Errichtung einer ausgedehnten Festungsanlage an der Umestu nach sich zogen, die auch heute noch mit Söldnern Diatravas bemannt ist. Sie wurde auf einer Erhebung aus Schutt und den Überresten einer Stadt aus früheren Tagen erbaut. Allerdings gibt es eine große lanitianische Gemeinschaft, die immer wieder betont, dass die Stadt traditionell zum Hoheitsgebiet Lanitiens gehört und dass dies auch so zu bleiben habe. Sie sehen die ursprünglich aus Diatrava stammenden Mitbürger und Kaufleute als *Inquinos* (Sg.: Inquino - lanitianisch für „Besatzer").

Ein altbekanntes Wahrzeichen Valerbas ist der Harpyenturm, ein massives Bauwerk, das nach dem Sieg über die Harpyen vor beinahe sechshundert Jahren errichtet wurde, die in der Zeit nach dem Krieg der Magier lange diese Gegend unsicher machten und später auf den Inseln vor der Küste Lanitiens Zuflucht fanden. Der Turm verfügt über zahlreiche, mit schlanken Säulen versehene Erker und eine große Kuppel, die mit Fresken geschmückt und von einem ringförmigen Säulengang getragen wird. Im Inneren werden bis heute Harpyen gefangen gehalten. Früher wurden des Öfteren Verbrecher und andere Missetäter den Harpyen zum Fraß vorgeworfen. Heute dienen sie nur noch als Kinderschreck.

Am Rande der Innenstadt befindet sich ein altes Kloster des Weisheitsgottes Sabor, während im Zentrum ein neues Pendeon (Heiligtum) errichtet wird, das allen fünf Hauptgöttern der Dius Valiande gleichermaßen zur Ehre gereichen soll. Neben dem großen Tempelneubau verfügt jeder Stadtteil über Kapellen oder einen kleinen Tempel, in denen zumeist nur eine Gottheit verehrt wird.

Die *Umestu*, einst ein stark mäandernder Fluss mit einem breiten Bett, wurde innerorts weitgehend kanalisiert und wird von einer Reihe von Brücken überspannt. Einziges Überbleibsel der früheren Ausdehnung ist eine felsige Flussinsel mit ausladendem Ufersaum, die heutzutage einem Magierbund des Konvents gehört, der sich gleichfalls um die Pflege und Sicherheit des Harpyenturm kümmert. Im Fels soll eine Grotte verborgen sein, die angeblich vormals von Anhängern des Mysterienkultes um Turan und Atunis genutzt wurde. So gibt es immer wieder Gerede, dass geheime Kultgegenstände der Eingeweihten in der Grotte versteckt wären. Andere meinen zu wissen, dass an Festtagen des Kultes bereits häufiger Versuche unternommen wurden, in die Grotte einzudringen, um die Mysterien wie ehedem vor Ort zu schauen.

Über den Fluss, aus den Schwarzen Sümpfen kommend, gelangen sonderbares Treibgut oder sogar abscheuliche, dämonische Kreaturen in die Stadt, die auch schon von Flussfischern aus ihren Reusen geborgen wurden.

Außerhalb der Stadt, in westlicher Richtung, offenbart sich dem Reisenden zwischen den üppigen Obst- und Gemüsepflanzungen des Enganadors eine alte, weitgehend verfallene Nekropole aus valianischer Zeit. Die Einheimischen meiden diesen Ort.

Azahar und Comolura

Wenn in den Sommermonaten die Temperaturen in der Lagunenstadt ansteigen und unangenehme Gerüche aus den Kanälen aufzusteigen beginnen, fängt für viele Patrizier Lanitias eine Art Sommerpause von der hitzigen Politik und dem Spiel der Intrigen an. Einige der mächtigsten Patrizier, allen voran der Dugan Fracedro Caronar selbst, ziehen sich auf die ruhigen Inseln Azahar und Comolura zurück.

Azahar, die Insel der Orangenhaine, dient dabei denjenigen als Rückzugsort, die tatsächlich eine Zeit der Ruhe und Abgeschiedenheit suchen. Nicht nur der Vater des amtierenden Flottenadmirals Ronaldo Zaretta lässt sich jeden Sommer für mehrere Monde auf der Insel sehen, wo die Familie eine prachtvolle Villa ihr Eigen nennt.

Aufgrund ihrer besonders reinen und wohltuenden Luft hat sich die Insel **Comolura** zum Kurort entwickelt. In den Sommermonaten strömen viele Patrizier aus Lanitia dorthin, vorgeblich aus Gesundheitsgründen. Tatsächlich finden alle paar Tage ausgedehnte Feiern und Festivitäten in den Villen und Palästen dort statt. Einladungen zu den verschwenderischen Lustbarkeiten der Reichen und Schönen Lanitias sind heiß begehrt - nicht zuletzt, weil Anstand und Etikette sich hier eine Auszeit nehmen.

Das Schloss Tiberissa

Ganz im Süden Comoluras stehen die Ruinen eines alten Schlosses, einst aus weißem Catarra-Marmor erbaut, der aus dem Süden Leonessas stammt. Die weitläufigen Anlagen mit seltenen Gehölzen und für die Region ungewöhnlichen Pflanzen sind heute verwildert. Die einst hierher gebrachten Weißen Pfaue fühlen sich auf der Insel sichtlich wohl und ihre Anzahl wächst stetig. Der helle Schrei der Tiere durchdringt Mark und Bein und kann auch einem gestandenen Recken einen ordentlichen Schreck versetzen.

Das Schloss gehört der Stadt, nachdem die Familie Tiberissa im Bürgerkrieg 2365 nL (s. *»Ein Blick zurück«*) ausgelöscht wurde. Nebengebäude und das Anwesen selbst verfallen immer weiter, da dem Duganat das Geld fehlt, um alles in Schuss zu halten. Versuche, die gesamte Anlage zu verkaufen, sind bisher fehlgeschlagen. Zwei potentielle Käufer sind vor der Vertragsunterzeichnung zu Tode gekommen: Diagnose Herzversagen. Die Gesichter der Toten sollen Züge eines großen Schreckens offenbart haben. Es kursieren mannigfache Gerüchte, das Schloss sei verflucht und Wesen der Anderswelt Ilantia würden in den Ruinen ein- und ausgehen. Wird den Marschengängern Glauben geschenkt, hat der Aufrührer **Barone Bonavere**, ein Reihermann aus der Anderswelt Ilantia, sich hier ein Versteck eingerichtet. Andere meinen, auf Comolura gäbe es einen verborgenen Übergang nach Ilantia, den die Naturgeister, aber auch mit ihnen kooperierende Ganoven hin und wieder nutzen würden.

Mit all den Gerüchten konkurriert die Möglichkeit, dass der verwilderte Park und das verfallene Schloss eine gepflegte und makellose Repräsentanz in der Traumwelt *Specoltra* haben, wo große Bälle, mit Pomp und prächtigen Maskeraden, wie in früheren Zeiten stattfinden. Es heißt, wer Glück hat, den bringt **Pranchago**, der Feenfürst, selbst in einem glänzenden Nachen nach Comolura, eine Einladung vorausgesetzt.

Ilpaja

Die (fast) unberührte Vogelinsel liegt südlich von Copor im Schlamm der Lagune. Sie ist ein Rast- und Brutplatz für unzählige Zugvögel, und einheimische Arten tummeln sich hier ebenfalls. Morastige Stellen wechseln sich mit kleinen Flecken festen Untergrundes ab, der von Gräsern, Schilf und mickrigen Büschen bestanden ist. Es gibt immer wieder verwegene Lanitianer, die zum Eiersammeln hierher kommen. Gerüchten zufolge sollen an sehr malerischen Orten des Eilands Naturgeister ein Zuhause haben, unter anderen der berüchtigte **Krötenkönig** (s. *»Specoltra«*). Ob es sich bei ihnen um Kreaturen handelt, die mit Amangua paktieren, ist nicht bekannt.

Vor vielen Jahren wollte ein Dugan hier ein Schloss errichten lassen. Einzelne Überreste zeugen noch von den ersten Baumaßnahmen.

Agryphia und das Pantanal

Unheimliche Nebelschwaden wabern durch das Sumpfgebiet, um das sich allerlei tragische und entsetzliche Spukgeschichten ranken. Die Heimat zahlloser Vogelschwärme zieht Raubtiere und Jagdgesellschaften gleichermaßen magisch an. Am Rande der Sümpfe und in den Marschen gibt es kleinere Ansiedlungen, deren Bewohner von Fischfang, Torfstich und Salzgewinnung in den Salzgärten genannten Salinen leben. Der Landstrich ist für den Ackerbau wenig geeignet. Auch für die Viehzucht bieten sich andernorts im Duganat wesentlich bessere Weidegründe.

Vor der Gründung des Duganats bot das Pantanal insbesondere den fahrenden Abanzzi eine Zuflucht. Vor allem im Winter trafen sich dort einige Sippen auf den kleinen Inseln, die im Isadadelta häufig um ein Fundament aus dem dort häufigen Sumpfeisenstein entstanden. Auch heute noch bilden sich solche Inseln aus Sedimenten und Pflanzenmaterial, denn der Fluss Isada ändert in seinen vielen Armen fortwährend die Fließstärke durch Regenfälle, umstürzende Bäume, Uferböschungen und die vielgestaltige Fauna.

Die Bewohner des Pantanals leben zurückgezogen; in Lanitia werden ihnen allerlei Schlechtigkeiten angedichtet. Beispiels-



weise ließen sie sich mit den Wesen Ilantias ein, und einige der Ihrigen seien missgestaltete Mischwesen. Auch soll ihr Verstand unter Faulgasen und dem verderbten Atem gelitten haben, der von den Ruinen Agryphias herüberweht.

Vor dem Krieg der Magier beherrschte das untergegangene **Agryphia** den Handel im Delta des Isada. Heutzutage erstreckt sich eine unübersichtliche Ruinenlandschaft über den Haupt- und einige Nebenarme des Isada und wer über den Fluss ins Landesinnere reisen möchte, muss in diesem Gebiet zahlreiche Untiefen, Stromschnellen und Wasserfälle überwinden. Dennoch finden sich immer wieder Schatzsucher, die gezielt die Ruinen Agryphias ansteuern. Was dort auf die Besucher lauert, darüber kann man in Lanitia eine unerschöpfliche Anzahl an Schauergeschichten hören: Monstren aus dem Krieg der Magier sollen dort überlebt haben, Schwarze Hexer ihr Unwesen treiben, und es sei das Zuhause der geheimnisvollen Marschengänger (siehe *»Bevölkerung und Sprachen«*). Nur wenige Schatzsucher schaffen es zurück nach Lanitia, wo sie für Artefakte aus den Ruinen vom Covendo oder von einzelnen Patriziern reich belohnt werden.

Ein Blick zurück

Lanitia gab sich nach seiner politischen Konsolidierung gegen **1850 nL** eine Verfassung, ein über Jahrhunderte gewachsenes Geflecht aus Traditionen und Statuten, das die Macht zwischen Dugan und Senhoria, der *Versammlung der Wohlhabenden*, ordnete. An der Spitze steht der Dugan, einst Heerführer, nun Oberhaupt eines Stadtstaates, der von Handel, Reichtum und den Interessen seiner wohlhabenden Bürger getragen wird. Dieses Modell machte Lanitia zur führenden Macht seiner Zeit: Diplomatie, wechselnde Bündnisse und eine schlagkräftige Flotte begründeten ein „Goldenes Zeitalter“, in dem selbst das konkurrierende Duganat Diatrava zeitweise niedergerungen wurde. Doch die Vorherrschaft schwand, Diatrava und das aufstrebende Herzogtum Serenea zogen politisch und militärisch an Lanitia vorbei und sind aktuell die tonangebenden Mächte in der Region.

Im Inneren wuchs der Konflikt. Patrizier und Bürgerliche entfremdeten sich zunehmend, während einflussreiche Häuser wie die Zarettas die politische Entmachtung der Bürgerlichen

Lithura - Verloren in Agryphia

Tief in den versunkenen Ruinen Agryphias, so berichten alte und lückenhafte Aufzeichnungen, soll ein Relikt aus den Tagen der Seemeister verborgen liegen: Lithura, die sagenumwobene siebenseitige Leier. Man erzählt, sie sei einst gemeinsam mit der Viarchin (Seemeisterin Valians) **Hajade Kabalosses** begraben worden, deren virtuoses Spiel untrennbar mit dem Instrument verbunden war. Die Saiten der Lithura hätten nicht aus gewöhnlichem Material bestanden, sondern aus schimmerndem, gebundenem Wasser. In den Händen der Viarchin habe die Leier Klänge hervorgebracht, deren Schönheit jenseits aller bekannten Musik lag.

Den Legenden nach besitzt die Lithura Kräfte, die weit über das bloße Musizieren hinausgehen: Ein kundiger Zauberer oder Beschwörer könne mit ihr das Wasser zum Tanzen bringen, Strömungen lenken oder gar die Wesen der Tiefe beeinflussen. Bis heute hallt der Gedanke an Lithura in den Träumen einiger Zauberer nach.

vorantrieben. Mit der sogenannten *Fuerta*, der gewaltsamen Ausschließung der Bürgerlichen aus dem Großen Rat, eskalierte die Lage vor rund 70 Jahren endgültig. Der folgende Bürgerkrieg forderte Tausende Opfer, und alte Fehden im Adel wurden blutig ausgetragen. Inmitten dieses Chaos brach der *Ilantische Schweiß* aus, eine rätselhafte Seuche, die binnen kurzer Zeit Zehntausende dahinraffte und die Stadt an den Rand des Untergangs brachte, ehe die Priesterschaft sie eindämmen konnte.

Aus dieser Katastrophe erhob sich die Familie Caronar. Unter der Führung der strategisch brillanten **Alvirilla Caronar** gelang es, Ordnung wiederherzustellen, den Frieden zugunsten der Patrizier zu sichern und die Macht neu zu bündeln. Als „Bewahrerin des Duganats“ ließ sie sich, gegen den Widerstand der Zarettas, zur Duganea auf Lebenszeit wählen und vereinte damit eine bis dahin beispiellose Machtfülle in ihrer Person.

Seither halten die Caronars die Herrschaft über Lanitia fest in Händen. Über mehrere Generationen hinweg verwandelten sie die einstige Handelsrepublik schrittweise in eine von ihnen dominierte, nahezu feudale Ordnung. Rückschläge, Intrigen und rätselhafte Todesfälle konnten ihren Aufstieg nicht verhindern, und manch einer flüstert, ihr Einfluss reiche weiter, als es mit weltlichen Mitteln zu erklären wäre.

Eine komprimierte Zeittafel der lanitianischen Geschichte

	1588 nL	Agryphia versinkt in den Wirren des Kriegs der Magier im Meer
	1601 nL	Gründung Lanitias durch Flüchtlinge aus Thalassa
vor 700 Jahren	**1733 nL**	Ein völlig unnatürliches Anschwellen des Isada, das mit verheerenden Überschwemmungen in der Lagune einhergeht
vor ~500 Jahren	**1950 nL**	Erweiterung und Umbau des großen Nothunstempels
	1970 - 2170 nL	Goldenes Zeitalter Lanitias
vor ~400 Jahren	**2021 nL**	Erster Seekrieg mit Diatrava
	2090 - 2111 nL	Regentschaft des exzentrischen Dugans Obelerio Basadonne
	2095 nL	Fertigstellung des Phönixtheaters
	2160 nL	Einweihung der Kristallbrücke, als Zeichen des Sieges über Diatrava
vor ~200 Jahren	**2192 nL**	Zweiter Seekrieg mit Diatrava
	2262 nL	Erste große Regatta auf der Lagune, gestiftet von Adreanna Basadonne.
vor ~100 Jahren	**2357 nL**	Federigo Tiberissa wird zum Dugan gewählt.
	2365 nL	Fuerta - Aussperrung der Bürgerlichen aus der Versammlung der Wohlhabenden
	2365 - 2372 nL	Bürgerkrieg unter den Wohlhabenden Lanitias, in Folge der Fuerta, der die gesamte Bevölkerung in Mitleidenschaft zieht.
	2367 nL	Diatrava gelingt es durch einen ausgeklügelten Plan, den östlichen Teil Valerbas unblutig unter seine Kontrolle zu bringen.
	2370 - 2371 nL	Der *Ilantische Schweiß*, eine verheerende Seuche, grassiert im Duganat und rafft einige tausend Einwohner dahin.
	2370 - 2388 nL	Regentschaft Alvirilla Caronars
	2373 - 2378 nL	Zahlreiche Brachflächen und Ruinen werden in Parks umgewandelt. Die Lebensqualität steigt wieder.
vor ~50 Jahren	**2388 - 2391 nL**	Regentschaft von Enzo Laranjo Caronar; 2391 nL ermordet. Er plant den Neubau einer Schlossanlage auf Ilpaja, nach dem Vorbild des zerstörten Schlosses Tiberissa auf Comolura.

	2392 nL	Ein starkes Seebeben in der Lagune erschüttert die Stadt, zahlreiche Häuser nahe des Stadtzentrums werden aufgegeben; besonders betroffen ist das Nono Allorga sowie Teile von Rigero - Einfall von Wesen aus Ilantia, Allorga wird übernommen und weitet sich in der Folge aus.
	2392 und 2393 nL	Der Stadtstaat erlebt zwei sehr harte Winter, die auch andere Teile Sereneas fest im Griff haben, die Ernten nahezu vollständig vernichten und die Lagune zufrieren lassen.
	2397 nL	Fertigstellung des thaumaturgischen Uhrturms in Copor; neues Wahrzeichen Lanitias
vor ~20 Jahren	**2411 - 2420 nL**	Regentschaft der Duganea Rachele Fabressa Caronar (Mutter von Fracedro)
	2415 nL	Blutige Auseinandersetzungen zwischen Organisationen der Obra (Unterwelt). Es kommt zu keiner Einigung auf ein Vorgehen gegen die Obra, die Bevölkerung leidet und fordert Maßnahmen. Mit einer klugen Verhandlungsstrategie gelingt es Rachele Caronar, die Obra zu befrieden. Der Schattenrat (s. *»Obra, die Unterwelt«*) wird etabliert, und die Regentin drängt die Senhoria dazu, den Titel des Dugans für die nächsten 50 Jahre erblich an die Linie der Caronars zu knüpfen.
	2416 nL	Einführung des Buchdrucks (mit Druckplatten)
	2420 nL	Amtsantritt von Fracedro Caronar als Dugan.
	2421 nL	Ein bedrohlicher Handwerkeraufstand wegen neuerlich veranschlagter hoher Abgaben wird blutig durch Söldner unter der Führung des aus Diatrava stammenden Gonfalons Salador Comeldes niedergeschlagen, zahlreiche Gilden und Tagelöhner treten ebenfalls in die Auseinandersetzung ein. Fracedros Mutter verstirbt - es bleibt unklar, ob die Ursache ein Gift, Krankheit oder Altersschwäche war.
vor ~10 Jahren	**2425 nL**	Nach einer Abstimmung mit Ungereimtheiten in der Senhoria verpfändet Lanitia die Hafenfestung an Diatrava. Ein Kontor wird eingerichtet.
	2428 nL	Diatrava finanziert den Bau des neuen Arsenals. Umfangreiche Bautätigkeiten in Tezio beginnen.
	2430 nL	Missglücktes Attentat auf Fracedro Caronar. Der Anschlag wird offiziell nie vollständig aufgeklärt (s. *»Lanitianisches Komplott«*).
	2431 nL	Tödliches Attentat auf den Grancoinhor (Hohepriester) des Nothunskultes Jhacomo Badinjo.
	2436 nL	heute





Ilantia und Specoltra – Lanitias ungleiche Schwestern

Lanitias Geschichte hat in den Spirituellen Gefilden zwei besondere Refugien hervorgebracht, die eng mit der Lagunenstadt sowie untereinander verwoben sind: Ilantia, die düstere Anderswelt der Lagune, beherrscht von Naturgeistern, die wie ein verzerrtes Zukunftsbild des im Niedergang begriffenen Lanitia wirkt, und Specoltra, die glänzende, teils flüchtige Spiegelstadt in den Traumgestaden, die den Wünschen und Imaginationen träumender Bewohner entsprungen sein soll.

Beide sind nur einen Augenaufschlag in spiritueller Richtung von Lanitia entfernt, wie es der Valianer **Kerimon Casonubal** (vgl. *Die Magie der Sphären*, S. 8) in seinen berühmten Vorlesungen beschrieb. Also so nah, dass ein Wechsel in die Spirituellen Gefilde manchmal ebenso unbemerkt wie beiläufig erfolgt. Das Wirken der Naturgeister und der träumenden Einwohner Lanitias hat zu einem außergewöhnlichen, spirituellen Flechtwerk beigetragen, das sich auch in der Kultur der Lagunenstadt spiegelt.

Ilantia - die düstere Anderswelt

In der Vorstellungswelt der Lanitianer ist Ilantia ein Ort des Grauens und des kommenden Verfalls der Prächtigen, der nur flüsternd Erwähnung findet. Denn gewähnt liegt die Anderswelt stets nur einen Schritt entfernt, dem Überschreiten einer Schwelle gleich, verborgen hinter Spiegelungen oder dem Luftflimmern über den Wassern der Kanäle. Stets ist Ilantia gegenwärtig, als wäre es der Schatten, den Lanitia selbst wirft.

Vor rund achthundert Jahren kamen die ersten Flüchtlinge aus Thalassa in die Lagune. Mit ihnen begann ein Zeitalter menschlicher Ansiedlung und Ausdehnung, das die Naturgeister der Lagune erzürnte. Der Unmut Amanguas, ihres Zeichens Lagunenkönigin, auf die Menschen Lanitias wuchs, als diese, mutmaßlich auf Anraten Nothuns, genau dort einen besonderen Prachtbau errichteten, an dem ihr eigener Palast in der Anderswelt stand. Traditionell markierte er den Zugang zu einer unterseeischen Grotte, in der die Nereïden der Lagune ihre Nachkommen aufzogen. Das von Menschenhand erbaute Gemäuer, welches heute als Nymphenschlösschen (s. *»Allorga«*) bekannt ist, versperrte aufgrund seiner magischen Sicherungen den Übergang in die unter Naturgeistern als unantastbar geltende Felsenhöhle.

Immer wieder hat Amangua erneute Anläufe unternommen, um die Lagune wieder ihrem Herrschaftsbereich einzuverleiben, doch vergeblich, die Menschen blieben und dehnten Lanitia und damit ihren Einfluss immer weiter aus, trotz des schädlichen Wirkens des Wassergeistes. Vielmals sandte sie Getreue nach Lanitia. Ihr Wirken in der Lagune gleicht dem sprichwörtlichen Stachel im Fleische Lanitias, er bringt Zwietracht und Leid über die Menschen der Stadt, die diese als Prüfung der **Dius Valiande** (selbst die hier weniger ver-

breiteten Anhänger von Turan und Atunis) betrachten und den Widrigkeiten zum Trotz Lanitia zum Erblühen brachten - die Stadt erhob sich aus der Asche des Valianischen Imperiums wie ein strahlender Phönix. Böse Zungen behaupten, die Gegner des Duganats balgten sich um seine wertvollen Eier.



Reihermann

Reiherleute, Molchlinge, Nereïden, Sylphen und weitere Naturgeister wichen in der Folge widerwillig aus ihrem Lebensraum, zogen sich in das Verborgene zurück: nach Ilantia. Was einst ihre Heimat war, ist ihnen nun entfremdet, überbaut, vergiftet, von den Menschen geraubt. Ihre Operationen gegen die Lagunenstadt der Menschen gleichen Nadelstichen,von Ilantia aus schicken sie sich an, ihr angestammtes Territorium zurückzugewinnen. Vor etwas mehr als 40 Jahren gelang es ihnen, nach einem heftigen Seebeben in der Lagune und dem Einsturz einiger Dutzend Häuser in der Nähe des Stadtzentrums, sich im Stadtteil Allorga festzusetzen. Nach und nach dehnte sich das von den Naturgeistern beherrschte Gebiet weiter aus. Bis zum heutigen Tag führen die lanitianischen Behörden mit Unterstützung des Konvents und der Kulte einen erbitterten Abwehrkampf gegen die Übernahme weiterer Straßenzüge durch Ilantia.

Ilantia wirkt wie ein düsterer Zerrspiegel von Lanitias Zukunft: Der bröckelnde, verwitterte Uhrturm von Copor ragt dort wie ein abgebrochener Finger aus dem nassen Boden empor, der Palast der Senhoria liegt versunken inmitten des geborstenen und von Tang und Algen überwucherten großen Platzes Thalassan im Schlamm der Lagune, umtanzt von grotesken Gestalten mit maskenhaften Gesichtern. Die Naturgeister imitieren das Menschliche, karikieren es mit scharfer, verstörender Präzision, indem sie sich von der Mode und Kultur inspirieren lassen. Nichts in Ilantia wirkt dauerhaft, überall herrscht Verfall. Alles scheint von einer trägen, endzeitlichen Fäulnis durchzogen und mancher Bewohner Ilantias lauert voll Verachtung und Heimweh auf eine Gelegenheit Menschen ins Verderben zu locken, etwa durch falsche Versprechungen oder gar einen verstohlenen tätlichen Angriff.

Doch bietet Ilantia auch idyllische Refugien der Schönheit und Behaglichkeit, überall dort nämlich, wo die Lagune noch weitestgehend von Menschenhand unberührt geblieben ist, wie beispielsweise auf Ilpaja, der so genannten Vogelinsel. Auch sind nicht alle Naturgeister den Menschen gegenüber abgeneigt oder ihnen gar feindselig gesinnt.

Das verlorene Quartier

Allorga gilt bei vielen Lanitianern als verloren. Es bietet einen trostlosen Anblick, viele Gebäude oder das, was noch von ihnen übrig geblieben ist, sind erheblich beschädigt, von Pflanzen überwuchert oder fast völlig im Schlamm der Lagune versunken. Die einst prächtigen Palasses haben ihren Glanz verloren und bieten nun Kreaturen der Anderswelt Platz, die hier ihrem bunten, chaotischen, oft genug mörderischen Treiben nachgehen. Nach Allorga zu gehen, gilt als geradezu leichtsinnig und äußerst gefährlich. Niemand weiß vorher, wem er dort begegnen oder was ihm widerfahren wird. Trotz dieser Unsicherheit hat sich Allorga auch zum Rückzugsort von Kriminellen und anderen Gestalten entwickelt, die lieber verborgen bleiben.

Tatsächlich kann sich niemand, der nach Allorga eindringt, sicher sein, nicht im nächsten Moment eine Schwelle nach Ilantia zu übertreten. Glaubt man den Bewohnern der Lagunenstadt, ist es in der Nacht gefährlicher, wenn Träumende sich unruhig in ihren Betten hin- und herwälzen und ihr Albdruck Allorga zu einem Ort des Grauens macht. Durch Fugen und Öffnungen in den Traumgestaden gelangen Ausgeburten der Furcht aus Specoltra nach Lanitia und nähren sich von der Angst seiner Bewohner. Vor allem der Konvent stützt diese Vermutung, um die Bevölkerung davon abzuhalten, Allorga aufzusuchen. In manchen Kreisen wird deshalb geunkt, der Konvent wolle in Allorga etwas verbergen, das niemand zu Gesicht bekommen soll. Befördert wird dieses Gerücht auch durch die Tatsache, dass die **Familie Morosín** kürzlich für einen eher symbolischen Preis zwei Palasses in Allorga ankaufte, die aus dem Nachlass der einst einflussreichen Familie Basadonne stammen und bislang von der Stadt verwaltet wurden.

Im Herbst, wenn der **Caraljo murcar** begangen wird, gibt es einen Geisterzug, der durch die verschlungenen Kanäle Allorgas gleitet. Auf Kähnen, Dragonellas und weiteren kunstvoll geschmückten kleinen Booten vollzieht sich ein heiterer Tanz der Naturgeister, die, so die Legende, um die Gunst der Lanitianer buhlen, die sich trauen, dem Zug beizuwohnen. Jedoch gibt es wohl kaum einen Menschen in Lanitia, der sich später noch an die Vorkommnisse während eines Geisterzuges erinnert.

Mehr zum Stadtteil Allorga siehe *»Allorga«*.

Von Amangua und Pranchago

Eine alte Geschichte, die an warmen Abenden vor allem den Kindern vorgetragen wird, erzählt von **Amangua**, der Herrin der Lagune, und ihrem Sohn **Pranchago**, der seit langem gegen seine Mutter aufbegehrt.

Als die Menschen die Lagune besiedelten, lebte Amangua schon lange Zeit dort, eine uralte Macht, die die Idylle der alten Welt verteidigte und für das geschäftige Treiben der Menschen nur Verachtung übrig hatte. Neid, Zwietracht und Eifersucht säte sie in deren Herzen, damit die Stadt sich selbst zerreiße und die Lagune ihr zurückgegeben würde.

Doch ihr Sohn Pranchago war aus anderem Holz geschnitzt. Er liebte das Lachen der Menschen, ihre Feste, ihre Musik und die Farben ihrer Gewänder. Als er sich offen auf deren Seite stellte, entbrannte ein Streit, der die Anderswelt selbst erschütterte. „Du verrätst deine Herkunft!“, rief Amangua, doch Pranchago antwortete nur: „Ich wähle die Freude.“

So verließ er Ilantia, das düstere Reich seiner Mutter, und zog mit jenen Geistern fort, die seinem Herzen folgten. In den Träumen der Menschen fand er Zuflucht, in einer flüchtigen Stadt aus Licht und Sehnsucht, die er **Specoltra** nannte. Dort formte er mit seinen Gefährten eine Welt aus Schönheit und Möglichkeit, in der die Kunstfertigkeit der Menschen und die Zauberkräfte der Naturgeister sich verbanden.

Doch Amangua ließ ihn nicht gewähren. Heimlich spann sie Wege zwischen den Welten, ließ Düsternis aus Ilantia in die Träume sickern und flüsterte den Schlafenden Zweifel und Furcht ein. Und so begannen sich die drei Städte, Lanitia, Ilantia und Specoltra, zu durchdringen, ihre Grenzen verschwommen wie Tinte im Wasser.

Menschen, die den Lockrufen folgten, fanden sich plötzlich in fauligen Sümpfen wieder. Andere wurden von der Schönheit Specoltras geblendet und kehrten nie ganz in ihr Leben zurück. Selbst die Geister sind nicht sicher: Diener Amanguas verlieren sich in den Freuden der Traumwelt, während Pranchagos Gefährten am Verfall Ilantias verzweifeln.

Wer sich zu stark mit den Mächten der Anderswelt einlässt, gerät zwischen die Fronten eines uralten Streits. Und wer nicht achtgibt, verliert sich zwischen Traum und Abgrund, ohne je wieder festen Boden unter den Füßen zu finden.

Die Wege nach Ilantia sind zahlreich, dennoch nicht offensichtlich und viele gelten als gefährlich, denn eine Rückkehr ist nicht gewiss und die zu erwartenden Unbilden mannigfach. Wie für eine Anderswelt typisch, kann nicht darauf vertraut werden, dass die Zeit so verstreicht, wie auf *Midgard* und die vorgefundenen Landschaften neigen dazu, sich unauffällig, aber nachhaltig zu verändern. Einige Zugänge sind verborgen, manche wurden von Thaumaturgen des Konvents versiegelt und wieder andere erscheinen nur in Momenten größter Disharmonie: Ein dissonantes Flötenspiel lässt die Fluten Ilantias aufsteigen, bizarre Töne einer Tempelfanfare verwandeln eine schmale Gasse in einen nebelverhangenen Steg in die Anderswelt, ein taumelnder Schritt in einen Kanal zeigt ein Bild, das sich als Fluchbild entpuppt, und den Betrachtenden an den Ort verbringt, den er zuvor auf der Leinwand betrachtete.

Die Menschen erzählen von fauligen Tümpeln, in die sie gerieten, nachdem sie in die Anderswelt versetzt wurden. Ihre Berichte sind unstrukturiert und widersprüchlich, wie Träume, die jeder Logik trotzen.

Und über alledem schwebt der Name der Herrscherin der Lagune: **Amangua**. Sie ist die Essenz des Wassers aus dem Delta des Isada selbst, ein Bewusstsein geboren aus der sanften Brandung in der Lagune, dem schweren Nebel des müden Morgens, der Erinnerung an die paradiesische Natur. Wer ihr begegnet, verliert oft mehr als nur die Orientierung in Zeit und Raum. Die Lanitianer haben längst verstanden: Ilantia ist kein Ort, den man aufsuchen sollte. Doch droht er ihnen unablässig.

Als Abwehr gegen die Geister aus der Anderswelt ersannen die Städter allerlei, aber die bedeutsamste und nachhaltigste Tradition ist bis heute der laute und bunte Caraljo, ein vier Mal im Jahr stattfindendes Maskenfest, in dem die Verkleideten ihren Quälgeistern Gesichter geben und sie sich Mut und Durchhaltevermögen zusprechen. Ironischerweise locken die Lanitianer zu Zeiten des Caraljo durch ihre Ausgelassenheit und den damit verbundenen Radau die Naturgeister geradezu an und fordern sie heraus, sich unter die feiernden Kostümierten zu mischen und für Chaos und Bedrängnis zu sorgen.

Specoltra - schimmernde Traumwelt

Das häufig als Spiegelstadt betitelte Specoltra liegt nicht jenseits der Lagune, sondern jenseits des wachen Seins. Sie ist das Lanitia, wie es sein könnte, sollte und niemals war. Kein bröckelnder Putz, kein Modergeruch aus den Kanälen, kein Niedergang, keine Melancholie trübt hier das Bild. Stattdessen erheben sich lichte Paläste aus schimmerndem Stein, verspiegelte Säle fangen das Funkeln zahlloser Lichter ein, und über allem liegt ein Glanz, der weder Alter noch Niedergang zu kennen scheint. So lautet das Versprechen der Spiegelstadt.

Für die Schläfer und Tagträumer Lanitias ist Specoltra ein Zufluchtsort. Schon Kindern erzählt man Märchen vom Goldenen Zeitalter der Stadt, von überhöhten Heldentaten und makelloser Größe und unmerklich weisen diese Geschichten seit Generationen den Weg in die Traumwelt. Dort gleiten Wolkenschiffe lautlos über eine himmlische Serpe, bringen Händler kostbare Waren aus fernen Gefilden, während Brunnen aus Marmor und Gold ihre Fontänen erheben und aus tausenden von Tropfen die Ebenbilder sagenhafter Gestalten

Lanitias Anderswelten

Ilantia
(Die dunkle Zukunft Lanitias)
Die hier lebenden Naturgeister empfinden Lanitia als Schandfleck der Lagune, die sie als ihre Domäne betrachten und gerne zurückgewinnen wollen. In Ilantia wirkt Lanitia verfallen und vielerorts hat die Natur ihr Refugium wieder eingenommen. Trotzdem ist Lanitias Geschichte und die Lebensart der Bewohner nicht ohne Einfluss auf die Anderswelt geblieben. Viele Naturgeister pflegen einen verzerrten, karikierenden lidralisch-lanitianischen Lebensstil. Nicht alle teilen gleichermaßen dieselbe ablehnende Haltung gegenüber den Lanitianern und ihrem Lebensort.

Amangua
(Königin der Lagune; mächtiger Naturgeist)
Die Renaturierung der Lagune ist ihr wesentliches Ziel; Mutter von Pranchago

Barone Bonavere
(Ambivalenter Anführer einer ilantischen Rebellenallianz)

Der Spielmann
(Geheimnisvoller Solitär)
Ein legendärer, Schrecken verbreitender Satyr mit ureigenen Interessen.

Pranchago
(Feenfürst von Specoltra)
Schillernde Gestalt mit idealisiertem lanitianischen Habitus.

Das Mädchen mit den Spiegelaugen
(Düstere Sagengestalt Lanitias)
Tritt vor allem in Alpträumen in Erscheinung.

Coradorjos
(Der Traumfresser)
Ein gefährlicher spiritueller Wurm, mit einem großen Appetit.

Specoltra
(Begehrte, traumhafte Spiegelwelt)
Eine von den Lanitianern erträumte Spiegelwelt und Fluchtpunkt in den Gestaden der Träume. Vieles ist temporär, manches hat sich relativ dauerhaft in dieser Welt manifestiert, auch durch das Wirken von Pranchago. Es ist eine Wunsch- und Sagenwelt, so wie sie sich die Einwohner Lanitias in ihren kühnsten Träumen wünschen würden. Aber es gibt auch Alpträumende, deren Vorstellungen ebenfalls zeitweise Gestalt annehmen können.

** Lanitia kennt zahlreiche Übergänge in die Anderswelten, beide sind eng mit Lanitia verschlungen. Es gibt Zeiten, z. B. während des Caraljo, da sind die Anderswelten näher und die Übergänge fließender. Den Naturgeistern ist es möglich selber Übergänge zu schaffen, andere Wesen benötigen bestimmte Objekte oder Orte dazu oder können nur in Träumen in die Spirituellen Gefilde gelangen.*

des Fes Valiande formen. Menschen in prächtigen Gewändern flanieren durch makellose Gärten, lachen unbeschwert, als hätte es nie Hunger, Seuchen oder blutige Revolten gegeben. Neuerungen und kreative Lösungen erblicken in Specoltra das Licht der Welt und strahlen auch auf Lanitia ab, denn die Träume inspirieren Kunst und Handwerk.

Es heißt, Specoltra sei nicht bloß ein kollektiver Traum, flüchtig im Licht des Tages, sondern in Teilen einst bewusst von Pranchago und treuen Gefährten erschaffen worden. Andere Erzählungen berichten von Magi, die die spirituellen Gefilde erforschten und an den Gestaden des Schlafs einen dauerhaften Ort formten. Immer wieder wird behauptet, in Specoltra gäbe es überdauernde Strukturen und bekannte Gebäude und Wahrzeichen Lanitias hätten eine Repräsentanz in der Traumwelt, wie etwa der Uhrturm in Copor, dessen Spitze von quirligen Sylphen umschwirrt wird, und vollständig aus Glas besteht. In Ce gleiten übergroße, bunt bemalte Schmetterlinge aus Papier durch die Lüfte. Aus dem berühmten Dreikinderbrunnen in Zado steigt eine Fontäne aus Wein auf, die niemals versiegt.

Das Lanitia der Spiegel ist ein idealisiertes Abbild, das sich von der realen Stadt ernährt, wie ein glänzender Parasit von seinem Wirt. Und so ist es nicht verwunderlich, dass das Reich der Sehnsucht gleichfalls von Düsternis und Schrecken heimgesucht wird, ausgelöst von den Ängsten der Träumenden selbst.

Alpträume hinterlassen Risse im Gefüge der Stadt. Manchmal verdunkelt sich der Himmel über Specoltra, Gesichter erstarren, Brunnenwasser wird schwarz wie Tinte. Dann treten die Ausgeburten des inneren Schreckens hervor, verzerrte Gestalten aus Furcht, Schuld und verdrängtem Begehren.

Wer Specoltra kennt, weiß, dass vor allem die Kanäle und Wasserflächen ungeahnte Gefahren bergen können, denn Amangua fällt es leicht, hier mit ihren Zauberkräften Unvorsichtigen eine Falle zu stellen oder gar einen Zugang nach Ilantia zu öffnen. Specoltra ist Verheißung und Warnung zugleich: eine Stadt aus Licht, die nur existiert, solange jemand an sie glaubt, und die doch niemals ganz frei ist von dem, was Lanitia im Wachen zu verdrängen sucht.

Drahtzieher und bekannte Geschöpfe der Spirituellen Gefilde Lanitias

Amangua, die Unergründliche

Amangua, die Herrscherin der Lagune, trägt viele Namen. Sie wird sowohl als die Unergründliche, die *Lusondable* betitelt, oder auch als fließende Königin oder als Geist der Wogen. Stets schwingt ein Hauch von Respekt, fast Furcht mit, wenn über sie gesprochen wird. Sie ist ein Wesen, immer präsent und doch kaum greifbar, immateriell und doch handlungsfähig. Unter den Lanitianern kursieren vielfältige Geschichten über diese unheimliche Entität, die die Stadt in ihrer Existenz bedroht oder zumindest ihre Einwohner ihr Leben nicht so leicht und unbeschwert verfolgen lässt, wie sie es sich wünschen würden und wie es vielleicht nur Specoltra verspricht. Ihr Ziel ist es, und davon sind die Einheimischen überzeugt, sie zu schwächen, zu quälen und letztlich von hier zu vertreiben - und darin liegt wohl kein Irrtum.

Viele Gelehrte haben versucht, den Mythos Amangua zu erfassen, doch ganz ist ihnen das wohl bis heute nicht gelungen. Sicher ist nur, dass es sich bei ihr um eine

Das Mädchen mit den Spiegelaugen

In den Gassen Lanitias erzählt man sich mit einem Schaudern die Geschichte vom **Mädchen mit den Spiegelaugen**, einer Gestalt, bei der nicht bekannt ist, ob sie noch lebt oder verstorben ist. Vor etwa dreihundertfünfzig Jahren soll bei einem geheimen Experiment versucht worden sein, das Verborgene sichtbar zu machen: Ein Waisenmädchen, namenlos und vergessen, wurde auserwählt, und der Thaumaturg **Arias Alpanio Morosín** ließ ihre Augen durch dunkles, magisch verspiegeltes Glas ersetzen, um durch sie in die Spirituellen Gefilde zu blicken.

Was genau geschah, weiß niemand mehr mit Gewissheit. Manche sagen, das Kind sei kurz darauf gestorben, gebrochen an der Last dessen, was es sah. Andere behaupten, es sei verschwunden, hinübergeglitten in eine Welt jenseits der Wirklichkeit, aus der es nie zurückkehrte. Doch ihr Geist sei geblieben.

Das Mädchen wandert nachts durch die Stadt, lautlos, mit gesenktem Kopf, und jene, die in ihrer Nähe schlafen, werden von schweren Albträumen heimgesucht, die die Träumenden mit ihren ärgsten Ängsten konfrontieren.

Noch düsterer sind die Geschichten über das Mädchen in **Specoltra**, der Spiegelstadt der Träume. Dort habe das Mädchen einen Palast aus Glas bezogen, dessen Hallen voller verzerrter Spiegelbilder sein sollen. Wer sich in diese Räume verirrt, findet keinen Ausweg mehr und stirbt schließlich an den eigenen finsteren Visionen, die sich in den Augen des Mädchens endlos brechen.

Das namenlose Mädchen ist zu einer tragischen Sagengestalt geworden: ein Wesen zwischen den Welten, geboren aus Hybris und Neugier und ein Mahnmal dafür, dass nicht alles, was gesehen werden kann, auch gesehen werden sollte.

immaterielle Entität von ungeheurer Macht und großem arkanen Vermögen handelt. Es wird spekuliert, ob sie, vergleichbar mit den Fähigkeiten vieler Dämonen, von Menschen Besitz ergreifen kann. Es ist fraglich, ob sie ihre Gestalt überhaupt verändern kann oder ob sie einfach in der Gesamtheit des Wassers der Lagune existiert. Eine Vorstellung, die den Lanitianern sehr zuwider ist und die sie daher rundheraus ablehnen.

Pranchago, Feenfürst von Specoltra

In den Erzählungen, die um Pranchago kreisen, wird er als fröhlicher Filou und gewitzter Draufgänger dargestellt, der seinen Widersachern stets einen Schritt voraus ist. In vielen Geschichten der Lanitianer taucht er als Sohn Amanguas auf, der sich ihrer rigiden Herrschaft widersetzt und von Zuhause ausbricht, um sich selbst zu finden und eine Stadt zu schaffen, in der Menschen und Naturgeister friedlich zusammenleben können. Überall dort, wo er geht, hinterlässt er mit seinen goldenen Schuhen moosige Fußabdrücke, aus denen kleine, blühende Blumen empor schießen, um gleich wieder zu vergehen. Er gilt als eloquenter Verführer, mit einem ausgeprägten Sinn für romantische, aber auch humorvolle Situationen. Lachende Menschen schätzt er besonders.

Befragt man die Mitglieder der *Loge der Träumer*, so behaupten sie, in einer Vision eine Prophezeiung erkannt zu haben: Der darin aufscheinende dunkle Bruder von Pranchago sei der Flottenadmiral **Ronaldo Zaretta**, ein **Marunoelja** (= Marschengänger, s. *»Bevölkerung und Sprachen«* und *»Familie Zaretta«*), der ein finsteres Zeitalter für Lanitia einleiten werde, sobald er die Macht ergriffen habe. Sein Ziel ist es die Caronar-Herrschaft zu brechen und sich selbst als Machthaber zu etablieren.

Barone Bonavere, spöttischer Wortschmied

Der Reihermann Barone Bonavere ist der König der komischen Käuze, ein Meister der Karikatur, ein Tausendsassa und Kampfhahn, dessen Späße und Händel eher selten tödlich enden. Seine Rolle in den Umtrieben ilantischer Mächte ist



Baron Bonavere

schwer zu durchschauen. Welche Ziele verfolgt er, auf welcher Seite steht er heute, auf welcher morgen? So sehr er die menschliche Gesellschaft auch in ausgedehnten, blumigen Versen und Inszenierungen zu verspotten weiß, so sehr faszinieren ihn die Menschen, ihre Moral, ihre Heuchelei, ihre Wünsche und Leidenschaft. Immer wieder geht er zumeist vorübergehenden Bündnissen mit Menschen ein - allzu häufig sucht er dabei die Gesellschaft von Außenseitern, Abenteurerinnen und anderen Parias. Barone Bonavere liebt Duelle; Gegner, die ihm dabei verbal und mit Schwert oder Rapier die Stirn bieten können, bewundert er (wobei er versucht, sich das nicht anmerken zu lassen).

Der traumfressende Coradorjos

Der Traumfresser wird von den Lanitianern **Coradorjos** genannt. Die wurmartige Kreatur, mit dem Gesicht eines Menschen, verfügt über etliche Beine, mit denen er sich rasend schnell fortbewegen kann. Trifft er auf eine feindselige Person, so nimmt er ihre Gesichtszüge an. Mit seinem Speichel ist er in der Lage, andere Kreaturen zu *Verglasen* (s. *»Kleines Arkanum«*). Seine Nahrung besteht aus Traumgebilden, die sich in Specoltra manifestieren. Häufig entsteht dort, wo er die Traumsubstanz vernichtet hat, ein Übergang nach Ilantia. Wovon das abhängt, ist bisher unbekannt.

Der Spielmann

Als eine Schreckgestalt Ilantias gilt der **Spielmann**, ein mächtiger Satyr, der es vermag, durch sein disharmonisches Spiel auf seiner Panflöte eine Verbindung zwischen Lanitia und Ilantia zu erschaffen. Ertönt sein Flötenspiel, so rinnt fauliges Wasser die Wände herab und es steht auch in seiner Macht, Kreaturen, bisweilen sogar ganze Örtlichkeiten und ihre unmittelbare Umgebung aus der Anderswelt durch sein Spiel nach Lanitia zu versetzen. So kann es passieren, dass, wenn sein Lied erklingt, die Kneipe, in der man sich gerade befindet, durch einen Ort aus Ilantia überschrieben wird - plötzlich verfallen und angefüllt mit hasserfüllten Kreaturen der Anderswelt und leichenblasser Kundschaft. Ob es ebenso andersherum gelänge, ist nicht bekannt. Er ist ein Solitär und hat ganz eigene Ziele, und es heißt, er sei käuflich.



Der Spielmann

Der Krötenkönig

Einige beliebte lanitianische Märchen handeln vom **Krötenkönig**, einem Wesen, das einst ein ilantischer Widersacher Amanguas war, dessen besondere Fähigkeit es gewesen sein soll, selbst die treuesten Verbünden zu spalten, selbst Geschwister und Eheleute gegeneinander aufzubringen, die zuvor ein inniges Verhältnis hatten. Zudem soll die Wesenheit ein mächtiger Zauberer gewesen sein, der vor allem in der Spiegelmagie bewandert war. Amangua fürchtete seine zersetzende Wirkung auf ihre Untergebenen und verfluchte ihn, sein Leben als riesenhafte blinde Kröte fortsetzen zu müssen, die alles, was sie berührt, in Gold verwandelt. Schon einige Male in der Geschichte Lanitias sollen Menschen versucht haben, den Krötenkönig von seinem Fluch zu erlösen oder auch nur, sich durch ihn zu bereichern. Laut den Märchen soll sich der Krötenkönig auf der unberührten Vogelinsel **Ilpaja** (*s. »Ilpaja«*) verbergen.





Gesellschaft, Politik und Recht Lanitias

Die politische Ordnung Lanitias gerät zunehmend aus dem Gleichgewicht. Was einst als fein austarierte Handelsrepublik begann, wird unter der Herrschaft der Caronar-Familie schrittweise in eine erbliche Machtstruktur überführt. Formal bindet die Verfassung den Großen Rat und verbietet die Annahme von Lehen oder Begünstigungen, doch seit der Einführung neuer Adelstitel und der Aufnahme einzelner auswärtiger Adliger ins *Cartoro* sind diese Grundsätze ausgehöhlt. Die Caronars sichern sich Sonderrechte - nicht zuletzt durch den fortdauernden Besitz einst nur auf Zeit verliehener Ländereien - und treiben eine Politik voran, die vor allem ihrer eigenen Macht und ihrem Reichtum dient.

Dieser Kurs bleibt nicht unwidersprochen. Teile des konservativen Patriziats, oft im Umfeld von Flottenadmiral Ronaldo Zaretta, der als Marionette konservativer Patrizierkreise gilt, stellen sich in konspirativer Weise gegen den Dugan. Sie sehen die Verfassung in Gefahr und misstrauen der zunehmenden Konzentration von Macht. Noch äußert sich dieser Widerstand vor allem in hitzigen Debatten und Intrigen, doch die Stimmung ist angespannt. Neue Steuern und Abgaben, die zur Finanzierung der Hofhaltung und politischer Loyalitäten notwendig werden, sorgen regelmäßig für Empörung und könnten jederzeit den Funken liefern, der offene Unruhen entfacht.

Zugleich ist Lanitia in wachsendem Maße von Diatrava abhängig. Um die kostspielige Selbstdarstellung des Fürstenhauses und notwendige Ausgaben der Staatskasse aufrechtzuerhalten, greift Fracedro Caronar auf ausländische Kredite zurück. Über Mittelsmänner organisiert, haben sich so enge finanzielle Verflechtungen mit der einstigen Rivalin entwickelt. Staatliche Liegenschaften dienen als Sicherheiten, während diatravische Händler weitreichende Privilegien genießen. Das Bündnis schützt Lanitia vor äußeren Zugriffen, doch es macht das Duganat zugleich erpressbar, und viele sehen in ihm bereits einen Spielball größerer Mächte wie Leonessas oder auch des Herzogtums Serenea, vor denen sie Diatrava hoffentlich zu schützen vermag.

Im Inneren spitzt sich die soziale Lage zu. Die Kluft zwischen den wenigen Reichen und der breiten Bevölkerung wächst sichtbar. Während die Wohlhabenden an der Laguna Lorea residieren und ihren Einfluss mit Hilfe von Spadres sichern, kämpfen viele Bürger ums Auskommen. Übergriffe, Bandenwesen und eine schwelende Unzufriedenheit prägen den Alltag. Revolutionäre Gedanken brechen sich immer häufiger Bahn und ebnen den Weg für Aufrührer, die sich durch unterschiedliche Aktionen Aufmerksamkeit verschaffen und mitunter auch vor Gewalt nicht zurückschrecken.

Mangelnde finanzielle Ressourcen bei den Cabezas de Nono und manchmal auch ein nicht vorhandener Wille, erschweren wirksame Gegenmaßnahmen hinsichtlich der Übergriffe auf unbescholtene Bürger, sodass sich Zünfte und Gemeinschaften zunehmend selbst schützen. Einige Patrizierfamilien haben die Zahl ihrer Leibwachen in den letzten Jahren deutlich erhöht.

Revolutionäre Gruppierungen

Es gibt einige Aktivisten in Lanitia, die sich gegen die Herrschaft des Patriziats auflehnen. Hier ein paar Beispiele:

Die Dichter des Goldenen Tellers

Im Gasthaus *Zum Goldenen Teller* trifft sich fast jeden Abend ein Grüppchen Dichter, die an ihrem Stammtisch Gedichte vortragen, schreiben und kritisieren - und über Gesellschaft, Politik und Gerechtigkeit diskutieren. Oft schließen sich Studenten oder andere Gäste an und nicht selten stehen manche der Dichter auf, gestikulieren wild mit den Armen und unterbrechen sich in ihren lebhaften Gesprächen. Trotzdem geht es lustig zu: Die Dichter sind freundlich, sie schätzen sich, respektieren jeden Gast und geben jedem Gast nach wenigen Augenblicken schon das Gefühl, ein Teil der Gruppe zu sein.

Die Dichter im *Goldenen Teller* verbindet die Liebe zur Poesie ebenso wie die Überzeugung, dass Kunst nicht nur unterhalten, sondern die Welt verändern kann. Mit Flugblättern, Spottgedichten, Wandparolen, kleinen Theaterstücken und auffälligen Kunstaktionen versuchen sie, die Bevölkerung auf die Missstände in Lanitia aufmerksam zu machen. So tauchen an Markttagen plötzlich anonyme Spottverse über gierige Patrizier an Brunnen und Brücken auf, Schauspieler führen vor Wirtshäusern kurze Szenen über bestechliche Richter und hungernde Arbeiter auf, und in den Gassen Zados werden nachts mit Färbersalz farbige Sinnbilder der Unterdrückung an Mauern gemalt. Manchmal verteilen sie auch gefälschte Bekanntmachungen, in denen die großen Familien Lanitias ihre eigenen Verfehlungen scheinbar öffentlich eingestehen. Dabei halten sie vor allem dem Patriziat einen Spiegel vor: Sie prangern dessen Standesdünkel, Korruption, Selbstgerechtigkeit und Gleichgültigkeit gegenüber dem einfachen Volk an.

Selbst ist der Dichterring kaum organisiert, doch unterhalten sie gute Beziehungen zu Gleichgesinnten und laden viele zu Diskussionen in ihren Kreis ein. So sind zwar stets viele Studenten im *Goldenen Teller*, aber gerade der vermeintliche Anführer des Rings, Sirocco, trifft sich oft mit Handwerkern aus den Zünften, die wie die Dichter auf eine Veränderung des gesellschaftlichen und politischen Systems hoffen, wobei die Handwerker die Dichter für ihre Zwecke nutzen wollen. Manche wissen wie Druckerpressen zu bedienen sind und können die Dichter so mit Flugblättern versorgen.

Die Dichter spielen im Abenteuer *Blumen der Lagune* eine wesentliche Rolle. Dort werden auch einige von ihnen vorgestellt (s. *»Blumen der Lagune«*).

Forcea Leon - Der Löwenbund

Der Zorn dieser Aktivisten richtet sich gegen das etablierte System, das sie für die Missstände in den Küstenstaaten verantwortlich machen, vor allem Adelige und die Priesterschaften der Dius Valiande sind Ziel ihrer Umtriebe. Um die ihrer Meinung nach Unterdrückten aus Abhängigkeit und Bevormundung zu befreien, schrecken sie auch vor Gewalttaten nicht zurück. Die *Forcea Leon* ist in kleinen Gruppen, *Haufen* genannt, organisiert, die weitgehend autonom handeln. Nur wenige, wie der dugankritische, lanitianische Künstler **Valerzo Caradal**, haben Kontakt zu mehreren Haufen und unterstützen diese mit Informationen, Gold und wenn nötig einem sicheren Unterschlupf. Ihr Zeichen ist ein Hayyotari (vgl. *Das Graue Konzil*, S. 115), ein geflügelter Himmelslöwe, der für sie die Freiheit symbolisiert, nach der sie für alle Menschen streben. In ihren Reihen finden sich sowohl fähige Thaumaturgen, Feueralchimisten als auch Attentäter. Bei ihren Anschlägen kommen häufig Sprengkörper zum Einsatz, die einer trickreichen Kombination von Thaumaturgie und Feueralchimie entstammen.

Eirenes Spielzug

Immer wieder, vor allem beim Caraljo, protestieren Bürger und das einfache Volk Lanitias gegen die aktuellen Verhältnisse. Im Caraljo werden Boote geschmückt und Spottlieder einstudiert, die den Zuschauern zum Besten gegeben werden, oft untermalt mit Musik. Eine dieser Gruppen wird von der Spielfrau **Eirene** angeführt, die im *Ladena de Chryses* aufwuchs und sich für Bürgerrechte stark macht. Hin und wieder werden auch andere Gelegenheiten zum Beispiel bei großen Festen genutzt, um den Spielzug öffentlichkeitswirksam in Szene zu setzen.

Gleichzeitig trägt die Stadt noch immer die Narben ihrer Vergangenheit. Der *Ilantische Schweiß* (eine verheerende Seuche) und die Wirren des Bürgerkriegs vor etwa 65 Jahren haben tiefe Lücken hinterlassen, von denen sich Lanitia bis heute nicht erholt hat. Große Teile der Stadt wirken überdimensioniert: Viertel wie Rigero oder Tezio sind von Leerstand, Verfall und halb verlassenen Palästen geprägt. Ganze Häuserzeilen verrotten, während Baumaterial aus ihnen gewonnen wird. Allorga steht als Mahnmal eines weitergehenden Verlustes - ein Gebiet, das bereits an Ilantia gefallen ist.

Und doch entsteht aus diesem Niedergang etwas Neues. Die vergleichsweise günstigen, wenn auch prekären Lebensbedingungen und der freie Raum ziehen Künstler, Musiker und Freigeister an, die Lanitia, die Prächtige, zu einem kreativen Zentrum der Küstenstaaten machen.

Bevölkerung und Sprachen

Im Duganat Lanitia leben rund 300.000 Menschen, etwa ein Siebtel der Bevölkerung der Region Serenea. Mit *„Lanitia“* ist meist die Metropole gemeint, während das Hinterland als *Lanitien* bezeichnet wird. Seine Bewohner nennen sich Lanitier, wohingegen die Einwohner der Hauptstadt mit einigem Stolz von sich als Lanitianer sprechen, eine Unterscheidung, die mehr als nur sprachlich ist.

Das Gros der Bevölkerung geht entsprechend seiner Geschichte auf die Valianer Thalassas zurück, Einflüsse der ursprünglich in der Lagune ansässigen Menschen sind eher gering. In gewisser Weise sind die valianischen Wurzeln in Lanitia spürbarer als im Rest der Küstenstaaten, auch wenn die politische und gesellschaftliche Entwicklung in eine völlig andere, viel progressivere Richtung ging.

Wie überall in den Küstenstaaten wird auch in Lanitia *Neu-Vallinga* gesprochen, als weitere Verkehrs- und Handelssprache ist wie im gesamten Raum des Meeres der Fünf Winde das *Vallinga* üblich. Darüber hinaus beherrschen vor allem Händler und Handwerker häufig auch *Scharidisch* oder *Chryseisch*, was den regen Austausch mit den Nachbarländern widerspiegelt.

Die größte ausländische Minderheit der Stadt bilden die Chryseier (etwa 1900-2300), die sich im letzten Drittel des Goldenen Zeitalters Lanitias vor etwa 300 Jahren hier ansiedelten. Von Kriegen und Aufständen aus ihrer Heimat vertrieben, fanden sie in Lanitia eine Zuflucht. Die ersten von ihnen bezogen Häuser, die in der Nähe des damaligen Handelshofes (Sucursal, s. *»Handel und Gewerke«*) von Chryseia, im Stadtteil Dolo, lagen. Durch weiteren Zuzug entwickelte sich das **Ladena de Chryses**, ein Viertel in dem auf den Straßen überwiegend *Chryseisch* gesprochen wird und an vielen Ecken kulturelle Traditionen des Nachbarlandes gepflegt werden, selbstverständlich mit einer stark lanitianischen Note. Tatsächlich gelang es den chryseischen Händlern und Gesandten unter dem Dugan **Obelerio Basadonne** ihre Handelsniederlassung durch diplomatisches Geschick und gute Konzessionen weiträumiger auszudehnen, denn das Bedürfnis nach Waren aus dem Heimatland war bei vielen Bewohnern des Ladenas groß. So entstanden neue Kontore und Einrichtungen, die Dienstleistungen für die wachsende chryseische Gemeinschaft anboten, unter anderem ein kleiner Tempel der *Nea Dea* und des *Wredelin* (vgl. *Die Welt*, S. 66f.).

Eine wichtige Gruppe, die Lanitia schon in der Vergangenheit oft in ihren Hausbooten ansteuerte, sind die **Abanzzi** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 43 ff.). Viele von ihnen sind über die Jahrhunderte sesshaft geworden und haben Lanitias einzigartige Kultur bereichert und mitgeprägt, vor allem den Caraljo. Sie sprechen *Neu-Vallinga* in der typischen lanitianischen Mundart.



Die Marschengänger

Im Pantanal, dort wo sich die Süßwasserarme des Flusses mit den salzigen Mäandern im Mündungsgebiet des Isada vermischen, haben sie ihre eigene Nische im Duganat Lanitia gefunden: die **Marunoelja**, die eigentümlichen Bewohner der Lagunenlandschaft. Sie verdingen sich als Marschengänger, Dragolero-Ruderer, Fischer, Jäger und Fallensteller. Kaum jemand kennt die unwegsamen Wasserwege, die Untiefen und verborgenen Pfade der Lagune so gut wie sie.

Die Marunoelja sind Abkömmlinge von Menschen und Naturgeistern und damit nicht mehr gänzlich menschlich. Viele von ihnen können unter Wasser atmen und sich dort ebenso sicher und schnell bewegen wie andere an Land. Gerade diese Herkunft ist es, die ihnen im Duganat oft zum Verhängnis wird. Naturgeister gelten als unheimlich und gefährlich, weil die Lanitianer Ilantia fürchten, und so erfahren auch die Marunoelja Ablehnung, Ausgrenzung oder Schlimmeres. Im Duganat werden Kinder, bei denen die Merkmale der Naturgeister offen zutage treten, nicht selten nach der Geburt ausgesetzt, andere verbergen ihre Natur ein Leben lang. Jene, bei denen sich kaum äußere Merkmale zeigen, schaffen es mitunter, unerkannt unter den Menschen zu leben. Es heißt sogar, dass einzelne von ihnen unerkannt bis in hohe Kreise, ja bis in die Senhoria, vorgedrungen seien. So gibt es Gerede, dass **Ronaldo Zaretta** ein Abkömmling eines Naturgeistes sein soll, und auch zwei seiner Töchter scheinen nicht von dieser Welt zu sein (s. *»Familie Zaretta«*).

Nicht selten wird ihnen eine Nähe zu den **Abanzzi** nachgesagt, und tatsächlich haben sich einige Marunoelja in Stadtteilen wie Ce oder Rigero niedergelassen und leben dort in losem Verbund mit sesshaften Abanzzi. Aus ihrer Randstellung heraus finden manche von ihnen auch den Weg in die **Obra** Lanitias, wo sie aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten vor allem im Schmuggel geschätzt werden.

Die Erscheinungsformen der Marunoelja sind vielfältig. Manche tragen sichtbare Zeichen ihrer Herkunft - Schwimmhäute, Kiemen, Fischschwänze, schnabelartige Nasen oder gar hufartige Gliedmaßen -, andere wiederum unterscheiden sich



äußerlich kaum von gewöhnlichen Menschen und tragen ihre Besonderheit im Verborgenen. Einige wenige besitzen darüber hinaus angeborene magische Fähigkeiten, wie sie auch den Naturgeistern eigen sind. Dazu zählt insbesondere die Gabe, zwischen der Menschenwelt und der Anderswelt zu wechseln.

Charakteristisch für Lanitia ist sein weicher, stark verschliffener Dialekt. Silben werden verkürzt, Buchstaben fallen weg, und ganze Begriffe werden auf ein Minimum reduziert, oft bleibt nur der klangliche Kern erhalten. So wird aus *Estrella di Mar* kurzerhand *Esmar*, aus *Palasses di Covendo* ein schlichtes *Palendo*, und selbst das festliche *Caracholho* verkürzt sich im Alltag zu *Caraljo*. Nicht selten verschmilzt eine ganze Wortgruppe zu einem einzigen, schnellen Laut, ein sprachlicher Ausdruck jener Leichtigkeit und Unrast, die das Leben in der Lagunenstadt prägt.

Die politischen Kammern des Duganats

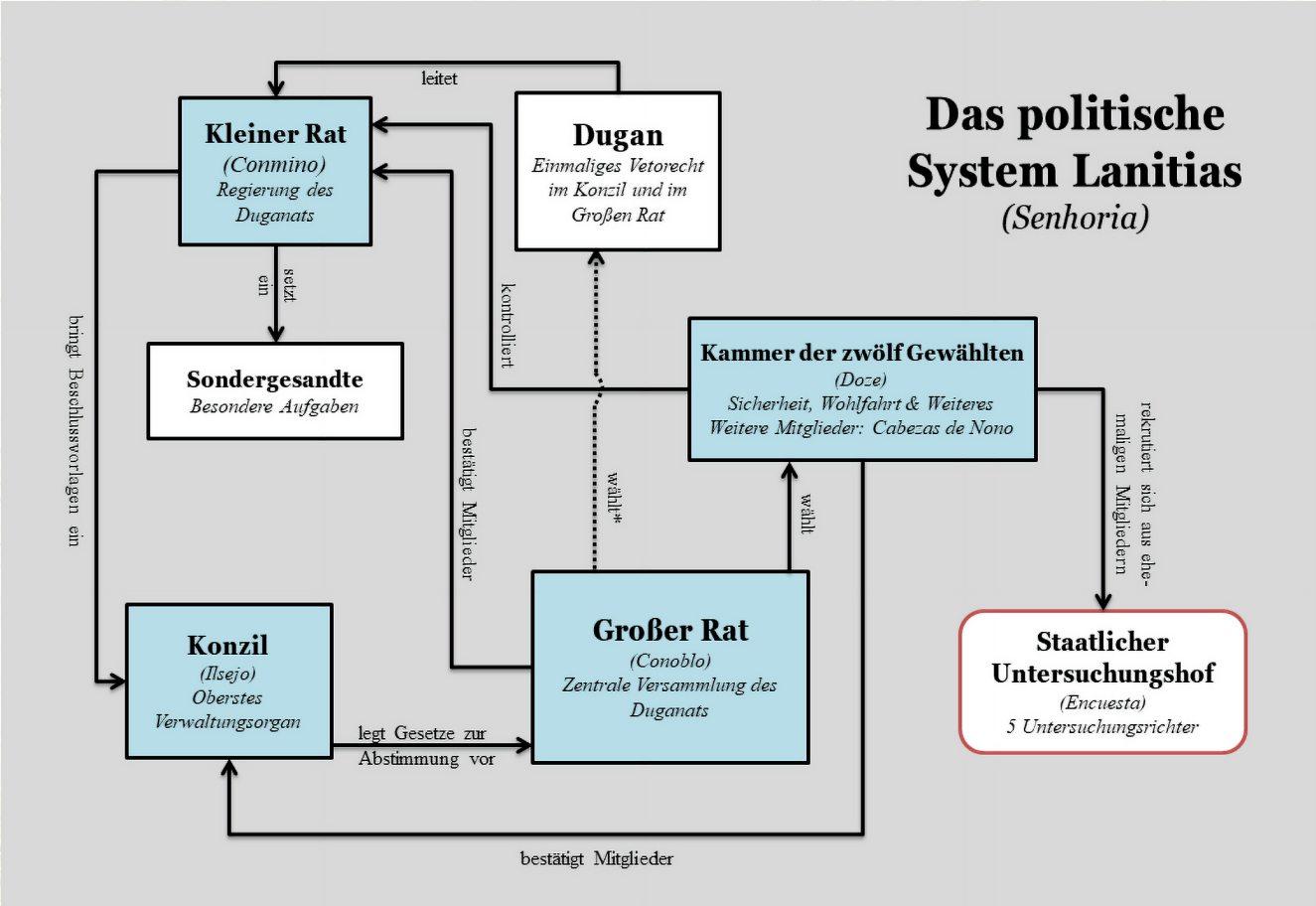
Das Duganat Lanitia ist eine See- und Handelsmacht, deren Wohlstand bis heute auf der Kontrolle der umliegenden Gewässer und einer schlagkräftigen Flotte beruht. Handel, Einfluss und militärische Präsenz zur See sichern die wirtschaftliche Grundlage des Stadtstaates und prägen zugleich sein politisches System, die sogenannte *Senhoria*, das sich über Jahrhunderte aus einer von Kaufleuten getragenen Ordnung entwickelt hat.

Zentrum der Macht ist der **Große Rat** (*Conoblo*), die Versammlung aller Patrizier über 25 Jahre. In ihm liegt formal die höchste Entscheidungsgewalt des Duganats. Bürgerliche sind seit einem blutigen Bürgerkrieg (*Fuerta*) vor rund siebzig Jahren von diesem Gremium ausgeschlossen. Den Vorsitz führt der Dugan, ursprünglich ein gewählter Heerführer (*„wählt“, s. Schaubild unten), heute Staatsoberhaupt auf Lebenszeit, der sein Amt an seine Erben weitergibt. Er bringt über den Kleinen Rat und das Konzil Gesetzesinitiativen ein, steht den Gremien vor und verfügt über ein einmaliges Vetorecht gegen Beschlüsse des Konzils sowie des Großen Rates. Letzterer wählt laut Verfassung alle drei Jahre zwölf Vertreter in die *Doze*, die Kammer der Zwölf Gewählten.

Ein bisher wichtiges Kontrollgremium und eine Mischung aus Gesetzgeber, Verwaltungsbehörde im Sinne eines Verfassungsschutzes und eines Nachrichtendienstes ist die **Kammer der Zwölf Gewählten** (*Doze*). Neben den zwölf vom Großen Rat aus ihren Reihen gewählten Patriziern sind die Cabeza de Nono, die Stadtteilvorsteher oder auch Hohe Berater genannt, ständige Mitglieder der Kammer. Ursprünglich gegründet, um die Machtkonzentration einer Familie zu verhindern und die Senhoria in der Ausübung ihrer Pflichten zu kontrollieren, ist die Doze aktuell durch mehrheitlich duganstreue Patrizier zu einem verlängerten und durchaus gefährlichen Arm der Staatsführung geworden. Direkt der Kammer der Zwölf unterstellt ist der staatliche Untersuchungshof, die gefürchtete Encuesta (s. *»Recht & Gesetz«*) als nachgeordnete Behörde.

Die eigentliche, alltägliche Regierungsarbeit wird jedoch vom **Kleinen Rat** (*Conmino*) geleistet, dessen Mitglieder vom Dugan vorgeschlagen und vom Großen Rat bestätigt werden. Neben den Vorstehern der Nonos sind ebenfalls die fünf Hohepriester der Dius Valiande sowie die Sondergesandten Mitglieder des Kleinen Rates. Ein Schwerpunkt des Gremiums ist die Außenpolitik des Duganats. In der Vergangenheit wählte der Kleine Rat den nächsten Dugan aus seinen Reihen. Unterstützt wird er vom **Konzil**, dem obersten Verwaltungsorgan, das Gesetzesvorhaben vorbereitet und vor allem die Grundlinien der Innenpolitik bestimmt. Die Mitglieder des Konzils haben prinzipiell auch die Möglichkeit, selbst Gesetzesvorschläge oder Anliegen einzubringen, die dem Großen Rat vorgelegt werden. Jede Patrizierfamilie entsendet einen Vertreter ins Konzil, der zuvor von der Kammer der Zwölf (*Doze*) bestätigt werden muss, die ein Vetorecht gegenüber ungeeigneten Kandidaten besitzt. Dieses System führt regelmäßig zu innerfamiliären Machtkämpfen und Intrigen um die Frage, wer die Familie im einflussreichen Konzil vertreten darf. Die Gesamtheit der Kammern des Duganats bilden die *Senhoria*.

Noch vor zehn Jahren war das Konzil für Vorschläge und Auswahl von Kandidaten für die Position der Sondergesandten



für bestimmte Aufgaben zuständig, die im Anschluss vom Großen Rat gewählt wurden. Diese Aufgabe wird inzwischen vom Kleinen Rat übernommen. Im letzten Jahrzehnt wurden so immer häufiger Befugnisse an Sondergesandte vergeben, ohne repräsentative Kammern, wie das Konzil oder den Großen Rat einzubeziehen. Vor vier Jahren gelang es dem Dugan, ein Gesetz zu verabschieden, das die Sondergesandten zu Mitgliedern des Kleinen Rates erhob. Diese Entwicklungen haben den *Conmino*, die Staatsführung, zunehmend verändert und mit deutlich mehr Macht ausgestattet. Die Zahl der Sondergesandten, mit immer mehr Befugnissen, hat deutlich zugenommen.

Den verschiedenen Kammern des Duganats sind in einigen Fällen noch Behörden nachgeordnet, die die Gremien unterstützen, ihnen zuarbeiten oder Gesetzesvorgaben ausführen. Beispiele hierfür sind: der staatliche Untersuchungshof (Encuesta), Stadtteil-Administrationen der Nonos wie die Gardia (Stadtwache) oder die Wasserbehörde, deren Leitung zwei Wasserwarte innehaben, jeweils zuständig für die Nord- und die Südinsel.

Die beiden Wasserwarte müssen sich eng mit dem *Covendo Mageo* abstimmen, um Einfluss auf den Einsatz und die Wartung der Kanalreinigungsautomaten nehmen zu können.

Auf dem Papier besteht ein fein austariertes Gleichgewicht zwischen Dugan, Räten und Verwaltung. In der Praxis jedoch konzentriert sich Macht in den Händen weniger sehr vermögender Familien, da politische Ämter nicht vergütet werden und somit nur von Reichen ausgeübt werden können, die ihren Lebensunterhalt auf andere Weise finanzieren.

Die Familie Caronar hält seit Jahrzehnten die Macht und formt das Duganat immer stärker nach feudalen Vorstellungen. Offiziell bleibt Fracedro Caronar der gewählte Dugan, doch außerhalb Lanitias tritt er bereits als Fürst auf. Auch im Inneren zeigt sich sein Herrschaftsstil zunehmend autokratischer, während die alten republikanischen Strukturen weiter an Bedeutung verlieren. Denn was einst ein gewähltes Amt war, wandelt sich in eine erbliche Herrschaft.

Die Machtverschiebungen zeigen sich auch in einem Dekret des Dugans zur Anstellung von Spadres (Söldner) durch die Patrizier, denen es seit einiger Zeit erlaubt ist, sich von solchen Mietlingen innerhalb der Stadtgrenzen verteidigen zu lassen. So hält sich die Duganina Tinia Caronar eine Truppe von schätzungsweise fünfzig Kämpfern, die auch immer wieder mit der Gardia und anderen Spadres in Konflikt geraten und manches Mal sogar Ehrenhändel zur eigenen Unterhaltung austragen oder nur um zu festzustellen, wer der beste Fechter ist.



Wichtige Sondergesandte

Cadoliru Arima Caronar - (eine Nichte des Dugans) ist die Sondergesandte für die Überwachung der Staatsbank Camonda, sie prüft die Bücher der Bank und legt Rechenschaft vor dem Großen Rat ab. Fracedro hat seine Nichte vor ein paar Jahren in den Stand berufen, um bestimmte Fehlentwicklungen bei der Staatsbank leichter vertuschen zu können.

Umberto Rescomez e Soranza - der Sondergesandte für Andersweltfragen eröffnet stets den Caraljo. Diese Tradition geht zuweilen so weit, dass der Caraljo nicht rechtzeitig beginnen könnte, würde dem Sondergesandten etwas zustoßen (und es würde nicht rechtzeitig ein Neuer gewählt). Warum das so ist, weiß möglicherweise der Fünferrat (s. *»Coindad Gosares - Fünferrat der Priesterschaft«*). In der Bevölkerung gibt es dazu so viele Gerüchte, wie Muscheln in der Lagune; der Sondergesandte sei mit einer bestimmten Gabe der Götter gesegnet, der Sondergesandte kenne uralte Riten, und vieles andere mehr.

Antonjo Mercadez - der Sondergesandte für Diatrava hat die Aufgabe, als Chefdiplomat der Senhoria zwischen den Mächtigen Diatravas und dem Duganat Lanitia zu vermitteln. In dieser Funktion sorgt er für gute Beziehungen mit Diatrava und vermittelt dem Dugan deren Bedürfnisse und Wünsche. Mercadez ist ein lanitianisch-diatravischer Patrizier, der durch eine Reihe von Mittelsleuten immer hervorragend informiert ist.

Lorenza Zaretta - die Sondergesandte für das Arsenal vermittelt in teils zermürbenden Gesprächen mit den Handwerksmeistern des Alten Arsenals zu Kosten und Aufträgen. Die Position ist ein sehr unangenehmes Amt für die Patrizier, da sie zwischen den klammen Börsen der Senhoria und dem mächtigen Zusammenschluss der Handwerksmeister des Arsenals vermitteln muss. Das starke bürgerliche Bündnis führt dem Patriziat nur zu gerne dessen Abhängigkeit vor Augen. Insofern ist es sicherlich Kalkül des Dugans, dass diese Position ausgerechnet eine Zaretta innehat, die Angehörige einer Familie, die mit den Caronars auf Kriegsfuß steht.

Dandolo Tiziano - der neue Sondergesandte in medizinischen Fragen für die Amtsträger des Duganats ist ein Bürgerlicher. In seiner Funktion ist er der Bereitschaftsarzt der Senhoria, wird aber als Experte gelegentlich auch von der Encuesta befragt. Der beispiellose Aufstieg des Heilers Dandolo Tiziano ist seiner pragmatischen und stillen Arbeit sowie seiner unterwürfigen Haltung gegenüber seinen Patienten aus der Oberschicht zu verdanken. Er tut alles für den Aufstieg und ist dadurch ein loyaler, verlässlicher und verschwiegener Gehilfe der in Intrigen verstrickten Patrizier rund um den Dugan. Die Gesandtschaft ist sicherlich ein weiterer Versuch dieser Teile der Senhoria, sich der Dienste des außergewöhnlichen Arztes zu versichern, bevor andere Patrizier ihn für sich entdecken.

Fracedro Caronar

Fracedro Caronar, fast sechzig Jahre alt, ist der amtierende Dugan Lanitias und eine der einflussreichsten politischen Figuren der Gegenwart. Seinem Aufstieg lag eine gezielte Strategie zugrunde, die bereits seine Mutter vorbereitete, indem sie das Amt des Dugans faktisch erblich machte. Heute gilt es als ausgemacht, dass Fracedros Tochter Tinia eines Tages sein politisches Erbe antreten wird, eine Absicht, die Fracedro nicht nur öffentlich fördert, sondern hinter den Kulissen aktiv vorantreibt.



Er verfügt über ein breites Netzwerk von Unterstützern, darunter viele einflussreiche Stimmen innerhalb der Senhoria, die ihm aus persönlichen Verpflichtungen oder kalkulierten Abhängigkeiten heraus nahestehen. In seiner Amtsführung setzt Fracedro auf Inszenierung und Überzeugungskraft: Er hält mitreißende Reden, in denen er politische Realitäten zugunsten einer gewünschten Stimmungslage gern zu seinen Gunsten umdeutet. Seine Fähigkeit, Mehrheiten durch geschickte Rhetorik, taktisches Kalkül und Stimmenkauf hinter sich zu versammeln, ist unbestritten.

Gleichzeitig agiert er freizügig im Umgang mit staatlichen Mitteln. Wiederholt soll er Gelder aus der Camonda, der Staatsbank Lanitias, für private Feste und Anschaffungen genutzt oder Rücklagen zur kurzfristigen Machtsicherung umgewidmet haben. Besonders eng ist seine Verbindung zur Patrizierfamilie Farsona, die als wichtigste politische Bündnispartnerin der Caronars gilt. Zahlreiche Posten innerhalb der Verwaltung des Duganats wurden mit Mitgliedern der Farsona-Familie besetzt.

Wirtschaftlich hat Fracedro in den letzten Jahren wiederholt Kontakte zum Erzfeind Diatrava aufgenommen: inoffiziell, diskret, aber mit dem Ziel, Kredite zu erhalten und neue Einnahmequellen für das Duganat zu erschließen. Die dafür vereinbarten Sicherheiten sind umstritten, erst kürzlich wurde die Hafenfestung an Diatrava verpfändet und dem Konkurrenten das Recht eingeräumt, ein neues Arsenal in Tezio auszubauen.

Weniger sichtbar, aber in zunehmendem Maße von Bedeutung, ist Fracedros Gesundheitszustand. Seit einiger Zeit leidet er unter wiederkehrenden Schwächeanfällen, übermäßigem Schlafbedarf und schweißtreibenden Erschöpfungszuständen. Trotz der Konsultation zahlreicher Heiler und Priester konnte keine klare Diagnose gestellt werden. Seine Familie und engste Vertraute setzen alles daran, den Zustand geheim zu halten. Immer häufiger übernimmt daher seine Tochter Tinia offizielle Aufgaben, zunächst als Vertretung, zunehmend jedoch als faktische Mitregentin. Vor kurzem übernahm sie das Amt der Cabeza von Lorea, nachdem der vorherige Amtsinhaber - ebenfalls aus der Caronar-Familie - verstorben war.

Fracedro Caronar gilt als pragmatisch, selbstbezogen und skrupellos, wenn es um den Machterhalt geht. Hinter seinem repräsentativen Auftreten und den großzügigen Gesten verbirgt sich ein scharfer Blick für Gelegenheiten und die Bereitschaft, sie entschlossen für sich zu nutzen.

Recht & Gesetz

Lanitia ist als traditionelle Handelsmacht mit ihren Wirtschaftsinteressen im Vergleich zu anderen Herrschaften ein sehr stark kodifiziertes System, in dem für viele Bereiche des gesellschaftlichen Zusammenlebens schriftlich festgehaltene Normen bestehen, die überwiegend auch vor Gerichten eingeklagt werden können. Die große Bedeutung von Verträgen und die Möglichkeiten zur Klage haben den Berufsstand der Notare und Anwälte stetig wichtiger werden lassen.

In Lanitia wird schon lange zwischen politischen Strafverfahren und zivilen Streitigkeiten unterschieden: das **staatliche Recht** (vor allem im Bereich von Hochverrat und politischer Ordnung) sowie das **zivile und wirtschaftliche Recht** (bei Konflikten zwischen Privatpersonen); beide Rechtsformen haben ihre eigenen Gerichte, die *Encuesta* (Staatlicher Untersuchungshof) und den *Triacine* (das Bürgergericht).

Im Mittelpunkt des **staatlichen Rechts** stehen der Schutz des Duganats und die Sicherung der öffentlichen Ordnung. Wird ein Verdacht auf ein politisches Vergehen, etwa eine

Verschwörung, bekannt, setzt unmittelbar ein zumeist im Geheimen abgehaltenes Verfahren ein. Dabei übernimmt in der Regel die Doz, die **Kammer der Zwölf Gewählten**, gleichzeitig die Rolle der Ermittlungsbehörde, der Anklage und des Gerichts. Eine Gewaltenteilung ist unbekannt. Die Untersuchung erfolgt nicht öffentlich, sondern hinter verschlossenen Türen. Beschuldigte werden isoliert, Zeugen, die ein großes Gewicht für den Ausgang des Prozesses haben, einzeln verhört und ihre Aussagen schriftlich durch Notare festgehalten. Dabei liegt das Gewicht weniger auf einer ausgewogenen Gegenüberstellung von Anklage und Verteidigung, sondern auf der möglichst schnellen und sicheren Klärung, ob eine Gefahr für das Duganat und dessen Sicherheit besteht. Entsprechend begrenzt sind die Verteidigungsmöglichkeiten für die Angeklagten. Das Urteil wird intern gefällt und kann - vor allem bei schweren politischen Delikten - rasch und mit großer Härte vollstreckt werden. Je nach Schwere des Vergehens werden als Strafen typischerweise die Verbannung, eine lange Freiheitsstrafe oder in sehr bedrohlichen Fällen auch die Todesstrafe ausgesprochen. Eine Todesstrafe muss immer vom **Kleinen Rat** bestätigt werden.

In der Vergangenheit wäre der derzeitige Dugan sehr wahrscheinlich wegen seiner für Lanitia schädlichen Ambitionen und seiner korrupten politischen Praxis schon mit einem Verfahren vor der Kammer der Zwölf angeklagt worden. Doch Fracedro Caronar verstand es, in den letzten Jahren durch geschickte politische Manöver und Stimmenkauf die Kammer der Zwölf überwiegend mit Personen zu besetzen, die auf seiner Seite stehen. So wurde die Kammer der Zwölf zu einem zahnlosen Tiger aus Konformisten, die sich kaum trauen, den Dugan in seine Schranken zu weisen. Die Gegner des Dugans sind in diesem Gremium aktuell deutlich in der Minderheit.



Die **Encuesta**, der staatliche Untersuchungshof, ist der Bevölkerung verhasst. Diese der Kammer der Zwölf nachgeordnete Behörde unterstützt erstere in wichtigen Verfahren und spricht auch selber Recht. Das betrifft im Wesentlichen alle nicht politischen Verfahren, bei denen es um Kapitalverbrechen, wie Mord, Raub, Vergewaltigung oder schwere Körperverletzung und andere Vergehen handelt, die sich gegen die Privilegien der Patrizier richten, wie zum Beispiel Beleidigungen oder Verleumdungen des Patriziats oder auch Amtsanmaßung. Bislang kümmert sich die Encuesta auch um die Unterschlagung von Steuern. Diese Aufgabe möchten Teile der Senhoria (die dem Dugan nahestehen) aber gerne „zur Entlastung der Behörde und Beschleunigung der Prozesse“ in die Hände der Kammer der Zwölf Gewählten legen, da in diesem Bereich die Encuesta historisch recht eigenständig agiert, was einzelnen Patriziern, nicht zuletzt dem Dugan selbst, ein Dorn im Auge ist. Der Encuesta stehen fünf Richter vor, die zugleich auch die Ermittlungen führen sowie die Anklage, meist vertreten durch **Orso Lagofara**, der sich aufgrund seines rhetorischen Ausnahmetalents als oberster Ankläger (Avogador) etabliert hat.

Demgegenüber verläuft ein Verfahren im **zivilen Recht**, etwa bei einem Handelsstreit zwischen Kaufleuten, deutlich anders. Hier geht es nicht um die Ordnung und Sicherheit im Duganat, sondern um die Klärung privater Ansprüche, etwa bei beschädigter Ware, ausstehenden Zahlungen oder Vertragsverletzungen. Ein solcher Prozess beginnt mit einer formal eingereichten Klage, die durch einen Notar dokumentiert wird. Der Beklagte wird vorgeladen und hat die Möglichkeit, seine Sicht darzulegen. Die Beweisaufnahme bildet den Kern des Verfahrens: Verträge, Handelsbücher und Zeugenaussagen werden sorgfältig geprüft. Die Richter, häufig selbst mit wirtschaftlichen Fragen vertraut, bewerten, ob eine Pflichtverletzung oder Fahrlässigkeit vorliegt oder ob äußere Umstände, wie zum Beispiel Unwetter oder Piraterie, den Schaden erklären. Anders als im politischen Verfahren sind die zivilen Prozesse weniger geheim und stärker regelgeleitet. Dabei wird den Konfliktparteien die Möglichkeit geboten, ihre Sicht auf den Streitfall argumentativ vorzubringen. Ziel der Verhandlung ist in der Regel ein Ausgleich, etwa durch Schadensersatz oder einen Vergleich, nicht primär eine Bestrafung.

Um die zivilen Streitigkeiten der Einwohner Lanitias kümmern sich eine ganze Reihe von Gerichten. Vor welchem Gericht ein entsprechender Fall verhandelt wird, hängt vom Gegenstand des Verfahrens ab. Zu typischen Strafen und der besonderen Gerichtsbarkeit der Kulte und des Konvents siehe den Band *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 58f.

Nach geltendem Recht des Duganats Lanitia genießen **Kinder** bis zur Vollendung des zwölften Lebensjahres Straffrei-

heit; erst danach können sie strafrechtlich belangt werden. **Frauen** sind Männern in rechtlichen Fragen gleichgestellt, was ebenso Erbschaften und eine geschäftliche Nachfolge einschließt.

Die **Naturgeister** der Lagune gelten hingegen als Freiwild, sie genießen keinerlei Schutz. Lediglich während des Caraljo, wo alle Einwohner Lanitias sich kostümieren und teilweise massiv über die Stränge schlagen, wird ausufernde Gewalt auch gegen sie scharf geahndet, denn es kam in der Vergangenheit häufiger zu Verwechslungen, in denen harmlose Bürger der Stadt aufgrund ihrer Verkleidungen irrtümlich als Naturgeister verkannt wurden.

Das Tragen von Waffen unterliegt klaren Regelungen. Während es einfachen Einwohnern oder Fremden grundsätzlich untersagt ist, Blankwaffen zu führen, genießen Patrizier - eingetragen im *Cartoro* - weitreichende Privilegien. Ebenso dürfen Militärangehörige sowie die Leibwachen staatlicher und religiöser Würdenträger, die sogenannten Spadres, bewaffnet auftreten. Im Alltag werden von diesen vor allem Dolch und Rapier geführt, während das Tragen schwererer Ausrüstung wie metallener Panzerungen nur unter strengen Auflagen erlaubt ist. Das Reiten innerhalb der Stadtgrenzen Lanitias hingegen ist untersagt, was der engen, von Kanälen durchzogenen Struktur der Stadt geschuldet ist.

In diesem rechtlichen Rahmen nehmen Duelle eine besondere Stellung ein. Sie sind im Duganat nicht verboten und gehören vor allem unter den Spadres beinahe zum Alltag, sei es zur Wahrung der Ehre oder zur Austragung persönlicher Rivalitäten, allerdings gelten strenge Konventionen, die unbedingt beachtet werden müssen. Duelle bleiben gefährlich, vor allem weil sich so mancher Heißsporn überschätzt oder aus Erregung das Protokoll sträflich außer Acht lässt. Dann greift auch schnell ein Gerichtsverfahren, um dem Missetäter seine Grenzen aufzuzeigen.

Neben diesen oft impulsiven Ehrenduellen haben sich in Lanitia zunehmend die sogenannten **Schlichtduelle** etabliert: gerichtliche Zweikämpfe, die vor allem in Zivilstreitigkeiten zum Einsatz kommen, wenn andere Vermittlungsversuche gescheitert sind. Unter Aufsicht des Gerichts oder beauftragter Amtsträger kämpfen die Parteien - oder von ihnen bestellte Duellanten - nach festgelegten Regeln um eine rechtsgültige Entscheidung.

Diese Schlichtduelle folgen strengen Konventionen und führen gewöhnlich nur „bis zum ersten Blut“, wenngleich in schwerwiegenden Fällen auch Kämpfe „auf Leben und Tod“ vereinbart werden können. Zur Austragung von Schlichtduellen ist der bekannte Fechtsaal des **Laran-Kultes** in Tezio sehr beliebt (s. *»Tezio«*).



Das Patriziat Lanitias

Das Patriziat Lanitias ist aus dem Reichtum zahlreicher Handelsfamilien hervorgegangen und bildet bis heute das politische Rückgrat des Duganats. An seiner Spitze stehen die sogenannten **Alten Häuser** (*Cavezos*, Singular *Cavezo*), etwa ein Dutzend besonders wohlhabender und einflussreicher Familien, deren Vermögen und Netzwerke das der übrigen Patrizier deutlich überragen. Neben ihnen existieren rund **fünfzig** weitere Patrizierfamilien, die ebenfalls im Großen Rat vertreten sind, jedoch in Einfluss und Ressourcen stark variieren.

Die Patrizier, die sich selbst als *Noblo* bezeichnen, unterscheiden sich von den übrigen Einwohnern vor allem durch ihre politischen Privilegien: Nur sie haben Zugang zum Großen Rat, besetzen wichtige Ämter in der Regierung und wählen den Dugan. Der Aufstieg in diesen Stand ist grundsätzlich möglich, durch Heirat, Vererbung oder den Erwerb des Titels gegen eine Zahlung von mindestens 500.000 Orobor an die Staatskasse, die mit dem Eintrag ins **Goldene Buch** (*Cartoro*) besiegelt wird.

Innerhalb des Patriziats sind die Unterschiede jedoch erheblich. Am unteren Ende stehen die Seladres, verarmte Patrizierfamilien, die ihren Status offiziell erklären und im Gegenzug staatlich alimentiert werden. Sie leben unter Aufsicht auf der Stadtinsel **Lacartera** und verlieren dabei einen Teil ihrer Ehre und Unabhängigkeit. Ihr Eintrag im *Liscale*, dem Buch der Steuerzahler - im Volksmund verächtlich „Buch der Schande“ genannt - macht sie zu leicht beeinflussbaren Personen im Großen Rat, deren Stimmen häufig gegen finanzielle Zuwendungen vergeben werden.

Daneben existiert eine Gruppe verarmter, aber stolzer Patrizier, die ihren Niedergang verbergen. Sie halten in verfallenden Palästen den Schein von Würde aufrecht und sichern ihr Auskommen im Verborgenen, etwa durch heimlichen Stimmenhandel oder diskrete Gefälligkeiten. Gerade diese verdeckten Abhängigkeiten prägen die politischen Intrigen Lanitias.

Den größten Einfluss üben jedoch weiterhin die reichen Häuser aus, allen voran die Caronar, die den Stimmenkauf systematisch betreiben und durch finanzielle Anreize oder Druck Mehrheiten im Rat sichern. Auf diese Weise verfestigt sich die Macht weniger Familien.

Im Hinterland Lanitiens schließlich treten einzelne Patrizierfamilien immer offener wie Feudalherren auf, führen Titel wie „Baron“ und ahmen damit den Herrschaftsstil des Dugans nach, ein Zeichen für den schleichenden Wandel des Duganats von einer Handelsrepublik hin zu einer feudalen Ordnung.

Eine Vorstellung der wichtigsten Alten Häuser in alphabetischer Reihenfolge schließt sich an:

Chef des Geheimdienstes Chavjez d’Aguila

Chavjez d’Aguila, der Chef des lanitianischen Geheimdienstes innerhalb der Encuesta, ist eine Gestalt, die man nicht leicht einordnet: Genau darin liegt ein Teil seiner Stärke. Als Leiter einer eigenen Ermittlergruppe hat er sich den Ruf erworben, Fälle mit unerbittlicher Gründlichkeit zu verfolgen, auch wenn sein Vorgehen für Außenstehende oft schwer nachvollziehbar bleibt. Der hochgewachsene, schlanke Patrizier mit dunklem Haar bewegt sich mit einem auffallend steifen, beinahe ungelenken Habitus durch die Welt. Seine Mimik bleibt meist reglos, seine Stimme nüchtern; Ironie entgeht ihm ebenso wie die meisten Formen von Humor, denen er ohnehin nichts abgewinnen kann.

Chavjez stammt aus einem frommen Elternhaus und ist Laienpriester der Culsu, was seinem ohnehin strengen Wesen eine zusätzliche Schwere verleiht. Für ihn ist die Welt ein Ort, der nur durch Disziplin, Misstrauen und genaue Beobachtung zu begreifen ist. „Traue niemandem“ - dieses Motto bestimmt sein Denken und Handeln in nahezu jeder Lage. Entsprechend prüft er Indizien mit äußerster Sorgfalt, wägt jedes Detail ab und zieht seine Schlüsse mit kühler, intellektueller Präzision. Seine Arbeit erledigt er kompetent und zuverlässig, doch seine Unnahbarkeit macht ihn für Kollegen wie Untergebene gleichermaßen unzugänglich.

Abseits seiner Pflichten zeigt sich ein überraschend bodenständiger Zug: Chavjez bevorzugt einfache Hausmannskost und sucht dafür gezielt Lokale auf, die andere Patrizier meiden würden. Dort sitzt er oft allein, beobachtet und denkt nach, stets wachsam, selbst in Momenten vermeintlicher Ruhe. Einige seiner weniger aufmerksamen Kollegen behaupten, er habe unverschämtes Glück, da er Gefahren übersteht, ohne sie überhaupt wahrzunehmen.

Hinter der kühlen Fassade verbirgt sich noch eine andere, weniger kontrollierte Seite. Chavjez d’Aguila wird von tief sitzenden Ängsten geplagt, die sich vor allem in der Nacht Bahn brechen. Nicht selten schreckt er schweißgebadet aus dem Schlaf, verfolgt von düsteren Träumen und dem nagenden Gefühl, beobachtet oder verraten zu werden. Zu oft hat er sich in Angelegenheiten verstrickt, die sehr brenzlig waren und über die vielen Jahre seiner Tätigkeit hat sich daraus ein regelrechter Verfolgungswahn entwickelt.

Familie Aranda

Metier: Ästhetik

Die Familie Aranda gehört zu den bedeutenden Patriziergeschlechtern Lanitias, nicht wegen großer Entdeckungen oder jahrhundertealter Herrschaft, sondern aufgrund kluger Finanzgeschäfte, beachtlichen Erbschaften und eines Gespürs für den richtigen Moment. In den Salons und Galerien der Stadt spricht man mit Respekt, doch gelegentlich auch mit Argwohn von den Arandas, denn kaum eine Familie hat Lani-

Tilaja Farsona e Caronar

Ein erheblicher Machtfaktor in der lanitianischen Politik ist die 58-jährige Maga und Advokatin Tilaja, eine geborene Farsona, die Seite an Seite mit dem heutigen Dugan Fracedro Caronar aufwuchs, damals eine Zeit lang eng mit ihm befreundet war, und etwa zeitgleich mit ihm die politische Bühne betrat. Was Tilaja vor allem anderen ausmacht, ist ihr eiserner Wille zur Macht, der sie über alles andere hinweg, sowohl persönliche Vorlieben als auch moralische Beweggründe und Skrupel, bestimmt. Wäre Tilaja in die Caronar-Familie hineingeboren worden, wäre wohl sie Duganea anstelle von Fracedro. Als Farsona aber musste sie erhebliche Umwege gehen, um dorthin zu kommen, wo sie heute ist. Unter anderem musste sie ihre eigene Familie aufgeben zugunsten einer Heirat mit Zavero Caronar, einem etwa gleichaltrigen Onkel Fracedro Caronars. So begründete sie eine Nebenlinie, deren Oberhaupt und mittlerweile einziges Mitglied sie ist, denn ihre Ehe blieb kinderlos und ihr Ehemann verstarb früh an einem schwachen Herzen.

Tilaja ist eine potente Maga des Ramis Maldigis und war jeweils eine Weile als Ermittlerin des Covendo Mageo und später der Encuesta tätig. Möglicherweise stammen ihre äußerst genauen und häufig belastenden Informationen über eine kaum überschaubare Anzahl lanitianischer Politiker und Mitglieder des Covendo zum Teil aus dieser Tätigkeit. Sie ist dafür berüchtigt, mit Hilfe dieser Informationen und der Unsicherheit anderer darüber, wie viel sie wirklich weiß, enormen Einfluss auf die Politik, das Spiel der Häuser und den Covendo ausüben zu können und diese Möglichkeiten auch eigennützig wahrzunehmen. Gleichzeitig traut man ihr zu, skrupellos und kaltherzig Personen in den Ruin, die Arme der Encuesta oder den Tod zu treiben, die es wagen, sich ihren Wünschen zu widersetzen. Dabei hilft ihr ein hervorragendes Fingerspitzengefühl dabei, gerade die Mächtigsten Lanitias nicht zu sehr zu reizen, doch gerade genug, um ihr bei der Umsetzung ihrer Pläne behilflich zu sein.

Tilajas Ziele liegen selbst für ihr direktes Umfeld im Dunkeln. Sie scheint eine absolut loyale Parteigängerin des Dugans zu sein, obwohl sich die beiden seit einer Weile nicht mehr privat treffen. Vor gut 10 Jahren musste Tilaja bei ihrer Arbeit in der Encuesta eine Anhörung über sich ergehen lassen, bei der es um eine politisch motivierte Säuberung ging. Die Bitte zu dieser Säuberung soll von Dugan **Fracedro Caronar** selbst gekommen sein. Da die Untersuchung rein intern verlief, drang kaum etwas davon an die Öffentlichkeit. Tatsächlich aber entzog der Dugan ihr damals nicht nur jede Unterstützung, sondern ließ falsche Zeugen auftauchen, Spuren verwischen und Mitwisser verschwinden, um sie zu isolieren und ihr die ganze Sache allein anzuhängen. In Tilajas Augen spielte **Chavjez d'Aguila** in der Affäre eine unrühmliche Rolle, indem er den Dugan unterstützte, statt ihr den Rücken zu stärken. Tilaja überstand die Untersuchung letztendlich, aber fasste damals ein neues Ziel, das sie vor allen und jedem geheim hält: die Familie, die sie verraten hatte, noch in dieser Generation zu stürzen und dabei möglichst selbst an die Spitze Lanitias zu treten.

Ein Privatleben oder gar Vorlieben und Genüsse scheint die Donja sich nicht zu gönnen. Ihre ältesten Zeitgenossen könnten berichten, dass sie als Kind und Jugendliche eine gewisse Zuneigung zum Theater und zur Sangeskunst hatte. Dazu passt, dass sie eine eigene Loge im Phönixtheater unterhält und dort als "die Dame in Gold" bekannt ist - ein seltsamer Gast, der nur zu Premieren auftaucht und niemals bis zum Ende einer Vorstellung bleibt. Höchstwahrscheinlich nutzt Tilaja das Theater schlicht für ihre Intrigen. Aus ihrer Jugend stammt auch das Gerücht, männlicher Charme pralle absolut wirkungslos an ihr ab. Die Donja fühlt sich seit jeher eher zum weiblichen Geschlecht hingezogen, gestand sich dies aber lange Zeit nicht ein, insbesondere, weil dies ihren Plänen, eine eigene, mächtige Familie innerhalb der Senhoria zu gründen, im Weg gestanden hätte.

Vor etwas mehr als drei Jahren wurde Tilaja, deren Karriere bis dato beispiellos erfolgreich war, brüsk düpiert, als überraschend der weitgehend unbekannte Umberto Rescomez zum Sondergesandten für Andersweltfragen gewählt wurde, obwohl sie die offiziell favorisierte Kandidatin des Dugans war. Es stand - insbesondere für sie selbst - völlig außer Frage, dass sie die Mehrheit der Stimmen in der Senhoria erhalten würde. Seit diesem denkwürdigen Tag ist Tilaja auf Spurensuche und versucht herauszufinden, wer innerhalb oder außerhalb der Senhoria an der Wahlniederlage die Schuld trägt, hat bisher jedoch noch keine klaren Hinweise gefunden. Diese Suche nach der Wahrheit verkauft sie nach außen hin als Absicherung des Systems aus Stimmenfang und Bestechung, das die Caronars an der Macht hält. Insgeheim jedoch will sie die Hinterleute finden, um sie gegen den Dugan nutzen zu können.

tias Kunst- und Kulturszene in den zurückliegenden Jahrhunderten so geprägt wie sie. Zahlreiche der prachtvollen Fresken, Skulpturen, öffentlichen Plätze und auch Theaterbauten, wie das Phönixtheater, wurden durch ihr Geld finanziert. Oft in enger Zusammenarbeit mit Künstlern, die durch die Förderung der Arandas erst zu Ruhm gelangten.

Im Zentrum dieses Mäzenatentums steht heute Zenobia Aranda, das gegenwärtige Familienoberhaupt, eine scharfsinnige Frau mit einem untrüglichen Gespür für Ästhetik. Sie fördert bevorzugt politische Kunst, vor allem Werke, die aufrütteln, die Fragen stellen, Bilder und Skulpturen, die dem Betrachter nicht unbedingt gefallen wollen. Dass viele der Kunstschaffenden gezielt den Austausch mit Kritikern

Zenobia Aranda

Zenobia Aranda ist eine Frau, die man nicht so leicht vergisst. Mit ihren 36 Jahren führt sie das Haus Aranda und gehört zu den einflussreichsten Stimmen der edlen Gesellschaft Lanitias, weniger durch Lautstärke als durch klug gesetzte Worte, ihre klare Haltung und eine feinfühlige, oft scharfsinnige Art, das Weltgeschehen zu deuten. Sie ist die Erbin eines gewaltigen Vermögens, das die Arandas durch geschickte Finanzgeschäfte und Weitsicht über Generationen aufgebaut haben. Zenobia nutzt diesen Reichtum nicht für Pomp oder politische Schaukämpfe, sondern zur Förderung einer neuen Generation von Künstlerinnen und Künstlern, die in ihren Werken oft unbequeme politische Fragen der Gegenwart verhandeln. Ihr Geschmack gilt als stilprägend, eine Einladung von ihr zu einer Vernissage als Ritterschlag.

Ihr Gatte, Velasco Aranda, stammt, wie manche sagen, "nur" aus einem bildungsbürgerlichen Haus, hat sich jedoch mit einem Gedichtzyklus über die "Nacht von Dolo" einen Platz in Zenobias Herz geschrieben. Der neblige Abend vor acht Jahren, an dem Zenobias Eltern spurlos verschwanden, liegt wie eine nie ganz verheilte Wunde über ihrem Leben. Vielleicht ist es diese Leerstelle, die ihre Haltung gegenüber Macht und Besitz so bestimmt: Der Gedanke, ihr Erbe könnte eines Tages dem Dugan oder seiner Verwaltung zufallen, erfüllt sie mit kaltem Entsetzen. Sie hat (noch) keine Kinder und in bestimmten Kreisen wird bereits getuschelt, ob sie überhaupt welche bekommen kann. Zenobia schweigt dazu. Nur eine im Geheimen aufgesuchte Alchimistin kennt ihren stillen Wunsch nach einem Erben.

Bekannt ist sie für ihren Verzicht auf Farben. Immer trägt sie Schwarz, nicht aus Trauer, sondern als Ausdruck von Souveränität und Unbestechlichkeit. Weiß, die Farbe Cul-

sus und des Todes, lehnt sie strikt ab. In Gesprächen zeigt sie sich als hellwache, gebildete Diskutantin, die Konflikte weder scheut noch eskalieren lässt. Gewalt in jeder Form lehnt sie aus innerster Überzeugung ab. Sie strebt nicht (über die Maßen) nach Harmonie, doch zieht sie klare Grenzen und wahrt stets den guten Ton.



oder gar erklärten Gegnern des Dugans suchen oder gesucht haben, dürfte kaum Zufall sein.

Manche unterstellen Zenobia, sie würde somit indirekt ihrem Missfallen an der Politik des Dugans und der Familie Caronar Ausdruck verleihen. Besonders der enge Schulterschluss des Dugans mit diatravischen Investoren - ein Schritt, den einige hinter vorgehaltener Hand als Ausverkauf der Stadt deuten - stößt bei den Arandas auf Ablehnung.

Stattdessen plädieren sie für eine Rückkehr zu den Prinzipien der alten Republik, in der bürgerliche Teilhabe, kulturelle Bildung und freie Meinungsäußerung mehr galten als Familiennamen und alte Titel. Die Arandas verkörpern dabei eine neue Art liberalen Patriziertums in Lanitia. Sie sind reich, gebildet, aber legen Wert auf ein politisches Gewissen.

So hat es sich der Mäzen **Vilado Aranda e Griman** (s. *»Blumen der Lagune«*) aus Vergnügen und einem etwas bizarren Kunstinteresse zur Aufgabe gemacht, Künstler aus dem Dunstkreis der **Dichter des Goldenen Tellers** zu fördern. Sie bringen ihren Unmut in ihren Gemälden, Skulpturen oder Theaterstücken zum Ausdruck, was in der angespannten Situation in der Stadt nicht ungefährlich ist. Razzien gegen Werkstätten und Ateliers von Künstlern häufen sich zunehmend.

Familie Badinjo

Metier: Religion

Eine weitverzweigte, große Verwandtschaft zeichnet die Familie aus, so dass Kinder stets als Geschenk Alpanus willkommen geheißen werden. Böse Zungen behaupten, im Hausvertrag der Familie wäre festgehalten, jede Frau der Familie müsse mindestens so viel Nachwuchs gebären, wie sie Finger an einer Hand hat. Neben der Nähe zur Religion sind die Badinjos ebenfalls für ihr Talent sowie ihr Interesse an der Kunst bekannt, insbesondere zu religiösen Themen. Die Badinjos besetzen wichtige Positionen in den Kulten der Dius Valiande und gestalten die Politik oft im Sinne des Tempels. Einige Familienmitglieder sind als eingeschworene

Feinde des sich ausbreitenden Glaubens an Turan und Atunis bekannt und nutzen ihre Macht insbesondere dafür, dagegen vorzugehen. Der gewaltsame Tod des Grancoinhors des Nothunskultes und Familienoberhaupts, Jhacomo Badinjo, vor wenigen Jahren, hat die Familie politisch schwer getroffen und sorgt immer noch für interne Machtkämpfe. Trotz der hohen Zahl an exzellenten Spadres, die die Familie unterhält, konnte das Leben des Hohepriesters nicht hinreichend geschützt werden. Offenbar reichten deren sonst hoch gelobte Fechtkünste nicht aus, so wird zumindest im Volk gemunkelt.

Nach dem Tod Jhacomos entbrannte innerhalb der Verwandtschaft ein zähes Ringen um die Nachfolge, auch unter den vielzähligen Geschwistern Girolajo Badinjos, der sich am Ende durchsetzte. Nicht, weil er der Beliebteste gewesen wäre, sondern weil er es vermochte, mit unerschütterlicher Hartnäckigkeit und klaren Positionen jede Konkurrenz auszumanövrieren. Girolajo ist kein Mann vieler Worte, doch seine Beharrlichkeit und sein Sinn für strategische Allianzen begünstigen den Machterhalt der Badinjos im lanitianischen Ränkespiel. Zudem gilt er als nachtragend, und niemand in der Familie will sich seinen gefürchteten Groll zuziehen. Seine älteste Schwester Chianura, Hohepriesterin des Alpanu-Kults, hatte zwar den Rückhalt eines konservativen Flügels, wurde jedoch zunehmend als pedantisch und übermäßig moralisierend wahrgenommen, vor allem, da sie sich auf den Familienfeiern der letzten Jahre durch ungefragte Ratschläge zur Lebensführung einiger Familienmitglieder unbeliebt gemacht hatte. Ein weiterer Anwärter auf die Nachfolge Jhacomos war Girolajos Cousin Bocalome, berühmt für seine sakralen Gemälde, den man zwar für seine Feinsinnigkeit und Spiritualität bewunderte, doch weder Führungsstärke noch den notwendigen politischen Instinkt zutraute.

Deutlich wurden diese Mängel, als er ankündigte, den seit Generationen bindenden Hausvertrag, der die familiären Eheschließungen regelt, gründlich zu reformieren. Der Vertrag besagt, dass autonome Seitenzweige, die von manchen Cavezos gebilligt werden, nicht zulässig sind. Man ist bestrebt, die Familie zusammenzuhalten und zu vergrößern, indem man nur in die Familie einheiraten kann und somit ein Badinjo wird, oder aber ohne Ansprüche auf Titel oder Erbe austreten muss, um sich einer anderen Familie anzuschließen. So sichert sich die Familie einen gewissen Zusammenhalt und eine innere Disziplin, zumindest entspricht das der Überzeugung vieler Mitglieder.

Einmal im Jahr, zum Zeitpunkt des Taubenfests (vgl. Das Spiel der Großen Häuser, S. 116), trifft die Verwandtschaft im Palasses der Familie zusammen, um familiäre Neuigkeiten auszutauschen und Anträge an das Familienoberhaupt zu stellen. Das Treffen findet traditionell über mehrere Tage statt und wird nur vorzeitig beendet, wenn ein großes Familienereignis wie eine Geburt, eine Verlobung, eine Hochzeit, eine schwere Erkrankung oder ein Todesfall es überschattet - was aufgrund der Größe der Familie überraschend oft der Fall ist. Viele Familienmitglieder sind bereit einiges in Bewegung zu setzen, um dieses unbequeme Fest verlassen zu können, das sich in langwierigen Ritualen, frommen Ansprachen und bescheidenen, fast kargen Mahlzeiten ergeht. Man hält an überlieferten Traditionen fest und die einflussreichsten Mitglieder der Familie nutzen diese Zeremonien, um ihre Macht innerhalb der Familie zu festigen. Wenn dir ein Lanitianer sagt, „Du feierst wie ein Badinjo“, ist das bestimmt nicht als Kompliment gemeint.

Girolajo Badinjo



Seit dem kürzlichen Tod des Grancoinhor Nothuns, Jhacomo Badinjo, ist der 65-jährige Girolajo das Oberhaupt der Familie Badinjo. Er gilt als extrem streng, asketisch und machtbewusst. Unnötiger Prunk und verschwenderische Zurschaustellung des eigenen Reichtums, wie ihn gewisse Kreise um den Dugan betreiben, ist Girolajo verhasst. Zu seinem Unglück ist Terso, sein ältester Sohn, weder politisch interessiert, noch geht er irgendeiner der Familie dienlichen Beschäftigung nach. Dabei hatte Girolajo für ihn eine Priesterlaufbahn bis in die höchsten Kreise Lanitias geplant. Seinen zweiten Sohn, Laranjo, hat er hingegen erfolgreich in eine Laufbahn als Seeoffizier gebracht. Girolajo hält den arroganten Heißsporn ebenfalls für unglücklicherweise politisch ungeeignet. Girolajo weiß die gesamte, viele Köpfe umfassende Familie Badinjo hinter sich und zeigt sich daher auch gegenüber dem Dugan und seinen Fürsprechern unbeeindruckt. So soll er gesagt haben: “Ich sehe die Caronars als die größte Gefahr für das Duganat, und Diatrava als die zweitgrößte, gefolgt von den Bürgerlichen.”

Familie Caronar

Metier: Politik

Der Familie eilt der Ruf voraus, hervorragende politische Strategen hervorzubringen. Das mag auch stimmen, denn die Caronars stellen seit drei Generationen in Folge den Dugan und besetzen in jedem politischen Gremium der Senhoria Schlüsselpositionen. Viel zu viele Patrizier schulden der Familie „einen Gefallen". Zudem fließt dem Dugan über Diatrava im Ausgleich für undurchsichtige Vereinbarungen Geld zu, mit dem er einen überaus ausschweifenden Lebensstil pflegt, ganz im Sinne eines „Fürsten Lanitiens". Man sagt der Familie allerdings eine übermäßige Verschwendungssucht nach und es gibt viele, die insgeheim darauf warten, dass die Caronars endlich bankrottgehen - und doch überrascht der Dugan **Fracedro Caronar,** als Oberhaupt der Familie, immer wieder mit neuen, teuren Anschaffungen, äußerst prunkvollen Festen oder extrem großzügigen Geschenken.

Fracedros Frau, **Alegrassa Capora Caronar**, eine geborene Bargio aus Diatrava, ist in Lanitien recht unbeliebt und lebt weitgehend zurückgezogen im Palast, umgeben von wenigen Vertrauten. Öffentliche Auftritte sind sehr selten. Umso präsenter sind ihre Kinder, die Zwillinge **Tinia** und **Lisanna**, die äußerlich kaum jemand zu unterscheiden vermag.

Seit einem Attentatsversuch (s. *»Lanitianisches Komplott«*) auf Fracedro Caronar vor ein paar Jahren, wurden die Schutzvorkehrungen intensiviert und mit erhöhter Aufmerksamkeit darauf geachtet, mögliche Bedrohungen für das Leben des Dugans fernzuhalten oder auszuschalten.

Fracedro kann auf die Unterstützung seiner Verwandtschaft zählen. Dazu gehören an erster Stelle seine Töchter wie auch seine jüngeren Geschwister, Onkel und Tanten, Cousins, Neffen und Nichten. Sie alle profitieren auf verschiedene Weise von seiner Stellung als Dugan.

Familie Farsona

Metier: See- und Fernhandel

Die Farsonas besitzen einen berüchtigten Riecher für lukrative Handelsgeschäfte. Sie sind Trendsetter und Routiniers an der Seehandelsbörse und interessieren sich politisch vor allem für Positionen, mit denen sie weiteren Einfluss auf den Handel nehmen können. Der Importhandel mit Alaunsalz, das für die Tuchfärberei in Lanitia unentbehrlich ist, liegt fest in der Hand der Familie. Zudem kontrollieren die Farsonas einen großen Teil des Fisch- und Meeresfrüchtehandels des Duganats. Politisch agieren sie in der Regel im Schulterschluss mit dem Dugan und der Caronar-Familie und unterstützen diese häufig bei ihren Vorhaben. Ein Gerücht besagt allerdings, dass sie planen, in deren Schatten unerkannt die Macht zu übernehmen. Die Familie wird von einem Fünferrat gelenkt, der regelmäßig zusammenkommt, um wichtige Entscheidungen vorzubereiten und im Sinne der gesamten Familie umzusetzen. Zu diesem **Fünferrat** gehören Bormillo Farsona sowie seine Brüder **Ettore** und **Nicocolo**, deren Tante **Cosezza** und **Perea Farsona**, eine Cousine der drei Brüder.

Ganz im Stile ihrer engsten Verbündeten führen die Farsonas einen extrem kostspieligen Lebenswandel und brüsten sich gerne mit ihrem Reichtum. Jedoch leben sie nicht über ihre Verhältnisse, wie die Caronars, da sie ihre Ausgaben mit finanziellem Sachverstand regulieren.

Durch den äußerst geschäftstüchtigen **Bormillo Farsona** als Cabeza de Nono regiert die Familie den wichtigen Stadtteil Dolo und besitzt so einen besonderen Einfluss auf die Handelsströme der Lagunenstadt.

Die gefürchtete **Tilaja Caronar e Farsona** (s. *»Das Patriziat Lanitias«*) übt Einfluss auf eine erstaunlich hohe Anzahl von Mitgliedern des Großen Rates sowie Magi des Covendo aus. Sie ist eine geborene Farsona, die durch Heirat mit einem inzwischen verstorbenen Caronar eine enge Verbindung zwischen den beiden Familien schuf. Wegen ihrer politischen Ambitionen gründete sie eine eigene Familie, ist also mit beiden Familien verbunden und spielt dort eine gewichtige Rolle. Sie gilt als Parteigängigerin des Dugans, jedoch wird gemunkelt, dieser zahle dafür einen nicht unbeträchtlichen Preis.

Nicocolo Farsonas Verschwinden

Don Nicocolo Farsona ist ein einflussreicher Händler und Mitglied des Fünferrats, dem obersten Gremium der Farsona-Familie, einem der mächtigen Patrizierhäuser Lanitias. Durch den florierenden Seehandel, insbesondere mit der Hafenstadt Diatrava, hat er beachtlichen Reichtum angehäuft und pflegt enge persönliche Beziehungen zu Don Mercadez, dem diatravischen Sondergesandten in Lanitia. Seit geraumer Zeit fehlt von Nicocolo jedoch jede Spur. Offiziell befindet er sich auf einer Handelsreise, aber in den Hafenregistern gibt es keine Hinweise auf eine entsprechende Abreise von Handelsdelegationen in diesem Zeitraum. In den Gassen und Salons Lanitias kursieren verschiedenste Gerüchte: Einige behaupten, Nicocolo stünde wegen unbekannter Vorwürfe unter Hausarrest im Palasses di Senhoria. Andere tuscheln, er sei in zwielichtige Geschäfte verstrickt und seine Schiffe transportierten neben legalen Waren auch verbotene Güter. In diesem Zusammenhang fällt oft der Begriff „Lobría", eine berüchtigte Untergrundorganisation, die für Menschenhandel und andere dunkle Machenschaften bekannt ist. Nicht zuletzt wird auch Nicocolos älteste **Tochter Sezilja** häufig erwähnt, die mit ihren neunzehn Jahren bereits für ihren ausschweifenden Lebensstil bekannt ist. Manche vermuten, sie sei in das Verschwinden ihres Vaters verwickelt, zumal sie als Erbin seines beträchtlichen Vermögens eine Schlüsselrolle in den innerfamiliären Machtspielen innehat. Mehrere Liebhaber buhlen um Sezilja. Besonders hingezogen fühlt sie sich zu dem charismatischen, aus Moro stammenden Tanzmeister **Bablu Procoro**, einem Frauenschwarm, der für seine skandalträchtigen Tanzeinlagen bekannt ist.

Bedeutende Familienmitglieder der Caronar

Tinia Caronar



Tinia Caronar, 29 Jahre alt, ist die Duganina von Lanitia, eine Rolle, die ihr nicht nur durch Geburt, sondern durch Entschlossenheit, Einfallsreichtum und einen unerschütterlichen Willen zufällt. Auch ihr Name hat in gewisser Weise prophetischen Charakter: Er bedeutet soviel wie “die von Tin (zum Herrschen) Berufene”. Ihr makelloses Gesicht, gerahmt von weichen, rotgoldenen Locken, wird häufig bewundert, doch hinter dem anmutigen Blick verbirgt sich ein analytischer Verstand, geschult in den Theoremen von Macht, Ordnung und Staatskunst. Tinia liebt niemanden mehr als sich selbst, ein Umstand, den sie mit Charme kaschiert und mit überlegter Rhetorik verdeckt.

Dass sie ihrer **Zwillingsschwester Lisanna** wie ein Spiegelbild gleicht, ist Segen und Fluch zugleich. Zwar liebt Tinia ihre weichherzige, romantisch veranlagte Schwester – ein Leben ohne sie scheint ihr undenkbar – doch ihre naive Weltauffassung belächelt sie mit dem milden Spott einer Frau, die das Spiel der großen Häuser meisterlich beherrscht.

Von ihrem Vater, Dugan Fracedro Caronar, dem alternden Herrscher Lanitias, wurde Tinia früh als Erbin etabliert. Er vertraut ihr, übertrug ihr Verantwortung, ließ sie eine Privatgarde von fast fünfzig Spadres aufbauen, in Duellen erprobte Eliteleibwächter, die Tinia nach Belieben einsetzt. Kein Wunder, denn im Dunstkreis der Senhoria sammeln sich Bewunderer wie Feinde, die Tinia sowohl um ihre Schönheit als auch um ihren Einfluss beneiden.

Politisch tritt Tinia zunehmend an die Stelle ihres kränklich wirkenden Vaters, in Versammlungen, bei Ratsgesprächen und bei repräsentativen Auftritten. Ihr großes Vorbild ist Alvirilla Caronar, eine einstige Duganea, die mit eiserner Hand und taktischem Geschick das Duganat nach einer Seuche und einem Aufruhr wieder einen konnte.

Tinia Caronar weiß, was sie will: die Macht. Und niemand sollte daran zweifeln, dass sie bereit ist, dafür jeden möglichen Zug auf dem Spielbrett in Erwägung zu ziehen. Nach dem Tod des **Cabeza von Lorea** hat ihr Vater durch geschickte Winkelzüge dafür gesorgt, dass Tinia das Amt übertragen bekam.

Lisanna Caronar



Lisanna Caronar, Zwillingsschwester der ehrgeizigen Tinia, ist eine Gestalt, die romantischen Vorstellungen von Beziehungen und der Liebe nachhängt. Äußerlich von Tinia zunächst kaum zu unterscheiden, wirkt sie auf den zweiten Blick sanfter, fast entrückt. Eine junge Frau, die lieber in Novelas über edle Ritter und verwegene Piraten versinkt, als sich mit den politischen Ränkespielen der Senhoria auseinanderzusetzen. Ob in den Gerüchten über eine Affäre mit dem Freibeuter Alvarado ein Körnchen Wahrheit steckt, bleibt offen. Lisanna schweigt dazu mit einem geheimnisvollen Lächeln.

Ihr Herz schlägt für das Gute, Wahre und Schöne. Gerne engagiert sie sich als Wohltäterin an der Seite ihrer Mutter, der sie sehr nahe steht. Dabei wirkt sie mitunter naiv, doch wer genau hinsieht, erkennt in ihr eine feine Beobachterin, die mehr begreift, als sie zeigt. Dass sie immer wieder Ziel von Einflüsterungen wird, überrascht kaum, denn Lisanna gilt als leichtgläubig und aufgeschlossen für allerlei unausgegorene Ideen und Ansichten, die sie munter im Kreis ihrer Familie wiedergibt. Es heißt, so manche mächtige Familie versuche, über sie Zugang zu den herrschenden Caronars zu erlangen. Der Höhepunkt der Hinterhältigkeiten war bisher ein vereitelter Entführungsversuch, der eine Frage offen lässt: Wer wollte Lisanna verschleppen?

Familie Griman

Metier: Thaumaturgie und Politik

Die Familie Griman gilt als unbescholten und loyal gegenüber dem Duganat Lanitia. Man nennt sie die „Siegelmeister“, ein Titel, der ebenso auf ihre kunstvoll gefertigten Sicherungen verweist wie auf ihre Fähigkeit zu schweigen und Informationen zu bewahren. Schutz und Sicherheit sind ihr Geschäft, ganz gleich, ob es um die Versiegelung von Magazinen oder die Sicherung alchimistischer Labore geht. Moralische Überlegungen spielen dabei selten eine Rolle, es zählt, wer den Auftrag erteilt und was er zu zahlen bereit ist, was dem untadeligen Ruf der Familie bisher nicht geschadet hat.

Ihr wirtschaftlicher Grundpfeiler ist das legendäre **Griman-Glas**, eine besonders haltbare, stabile Glasart, die in vielen thaumaturgischen und alchimistischen Prozessen in den ganzen Küstenstaaten Verwendung findet. Hergestellt wird es in den Werkstätten von Copor. Schon lange pflegen die Grimans gute Beziehungen zu den Zunfthäusern einiger Gewerke, die für ihre thaumaturgischen Erzeugnisse von besonderer Relevanz sind. Daher sind sie sehr darauf bedacht, die Bürgerlichen mittelfristig wieder in die Senhoria aufzunehmen, denn das würde ihre Position dort deutlich stärken.

Iniga Onastola Griman, die rüstige 86-jährige Matriarchin, ist nicht nur das Oberhaupt der Familie, sondern auch *Cabeza de Nono* von Copor und damit eine der bedeutenderen Stimmen in der Senhoria. Ihre Loyalität zum Dugan endet dort, wo seine Politik den Interessen ihres Hauses und denen des Duganats entgegensteht, was in den letzten Jahren immer häufiger der Fall war. Die geistig gewandte und erfahrene alte Dame verbirgt ihren Unmut allerdings geschickt hinter einer Maske wohltemperierter Freundlichkeit.

Im Inneren ist die Familie jedoch tief gespalten. Während Iniga und ihre Kinder Anzolo und Salisca an den tradierten Strukturen festhalten und bemüht sind, eine Kooperation mit der Duganatsführung aufrechtzuerhalten, geht **Fedel Griman** (s. *»Der Covendo Mageo in Lanitia«*) eigene Wege. Der Magus, zugleich Leiter des Ramis Sigillis in Lanitia, ist insgeheim Mitglied der *Loge der Rosen*, ein führender Kopf in der Region Serenea und damit ein stiller Gegner des Kurses des Dugans Fracedro Caronar. In zahllosen kleinen Schritten versucht er, die Interessen der Loge umzusetzen, ohne seinen offiziellen Status zu gefährden. Die Familie ahnt von seinen Aktivitäten, doch ein offener Bruch würde dem Ruf schaden, also schweigt man, wie es bei den Grimans Brauch ist.

Ein tragisches Ereignis befördert die familiären Spannungen: Vor über vierzig Jahren kam Fedels jüngste Schwester, Scavola, bei einem Unfall in einer Glaswerkstatt ums Leben. Fedel und Salisca, damals noch Jugendliche, waren mit der Aufsicht ihrer Schwester betraut und haben sich gegenseitig nie verziehen. Die Narben sind geblieben, ebenso wie das Schweigen. Nach außen geben sich die Grimans höflich und kontrolliert, doch unter der glatten Oberfläche brodelt es.

Familie Lagofara

Metier: Recht und Diplomatie

Die Patrizierfamilie Lagofara zieht überwiegend im Hintergrund Lanitias ihre Fäden und gilt vor allem durch ihr beharrliches Streben nach Recht, Ordnung und repräsentativer Würde seit mehreren Generationen als stabiler Machtfaktor im Duganat. Ihre Angehörigen haben den Ruf, sprachgewandt, pflichtbewusst und diszipliniert zu sein. Qualitäten, die sie in den Dienst des Duganats, weniger des Dugans, zu stellen wissen. Prominente Familienmitglieder bekleiden hohe Ämter in der lanitianischen Justiz und vertreten die Interessen des Duganats mit Souveränität und Verhandlungsgeschick als Gesandte in fremden Staaten. Stets versuchen sie, keine eindeutigen Sympathien zu zeigen, sondern politisch Neutralität zu bewahren.

Bauchschmerzen bereitet der Familie ihre finanzielle Situation. Im Vergleich zu den anderen Patrizierfamilien, die oftmals vom Handel profitieren, zehrten die Lagofara in der Vergangenheit von ihrem Vermögen. Sie ahnen, dass ihre Einlagen in der *Camonda* (Staatsbank) nicht mehr viel wert sind und nicht mehr ausgezahlt werden können. So manch ein Lagofara wähnt sich bereits als zukünftigen Selado.

Besonders stolz ist man auf **Cassalba Fenispe Lagofara**, die die diplomatische Vertretung in Diatrava mit äußerster Präzision und einer Portion Charme führt. Trotz der angespannten Lage zwischen den beiden Duganaten gelingt es ihr, den Gesprächsfaden nie abreißen zu lassen, ein Drahtseilakt, der ihr unter Gelehrten wie Politikern höchste Anerkennung einbringt. In Lanitia ist der Familie unlängst ein strategischer Coup gelungen: Mit **Esclaronde Fracesa Lagofara** stellt sie seit kurzem die **Grancoinhora des Nothunskultes**, eine der wichtigsten Stimmen im Duganat. Gerüchte besagen, dass dabei - gewollt oder ungewollt - auch die Comreda Noctina eine Rolle spielte. Offiziell schweigt man dazu, doch dass Esclaronde sich durchzusetzen wusste, steht außer Frage.

Politisch treten die Lagofaras für eine ausgewogene Machtbalance unter den Alten Häusern ein und halten Bürgerliche in der Politik für unpassend, ja gefährlich. In den Gassen Lanitias munkelt man, dass sie zu jenen gehören, die im Hintergrund gezielt Einfluss auf die Zusammensetzung wichtiger Gremien der Senhoria nehmen. Offenen Konflikten begegnen sie selten mit Gewalt, sie verlassen sich lieber auf das geschliffene Wort und das Gesetz als politische Hebel, um ihren Absichten Geltung zu verschaffen. Dazu gehört vor allem ihr erbitterter Kampf gegen die Machenschaften der Obra.

Dafür steht niemand so sehr wie der Avogador Lanitias, **Orso Marubal**, als oberster Ankläger im Duganat, der gleichzeitig Richter der Encuesta ist. Orso ist ein Lagofara von kantigem Auftreten, überlegenem Verstand und einer ungewöhnlichen Unerbittlichkeit. Sein Ruf als harter Hund ist berüchtigt. Wer in seine Mühlen gerät, benötigt starke Nerven und Gold für gute Verteidiger. Die Lagofaras wissen: Macht lässt sich am

nachhaltigsten ausüben, wenn man sie mit klarem Blick und ruhiger Hand führt. Und darin sind sie Meister.

Familie Morosín

Metier: Zauberei

Hochmut und Eigensinn sind zwei Eigenschaften, die den Morosíns häufig nachgesagt werden. Unter den alten Häusern der Stadt gilt sie als eine der arkan begabtesten Familien. Mehrere Familienmitglieder sollen ein so außergewöhnliches magisches Potential besitzen, dass selbst die einstigen Zuchtambitionen der Alpanupriesterschaft des valianischen Imperiums mit Stolz erfüllt hätte. Diese Begabung trägt zum ausgeprägten Standesdünkel der Morosíns bei: Sie sehen sich nicht nur als wahre Erben valianischer Familien, sondern auch auf Augenhöhe mit den legendären Seemeistern, ein Selbstbild, das nur wenige in der Senhoria teilen.

Doch Ruhm und Gerüchte gehen in Lanitia Hand in Hand. So flüstert man hinter vorgehaltener Hand, dass die enorme Zauberkraft der Morosíns auf düsteren Ursprüngen fußt: heimliche Pakte mit der Anderswelt Ilantia, die auf eine Verwandtschaft mit deren Wesen hindeuten, ja sogar Nachkommen die als Marschengänger mit seltsamen Merkmalen das Licht der Welt erblickten, sollen sich im Stammbaum der Familie finden, alle verstoßen, aber nicht vergessen. Diese Spekulationen werden genährt durch die Zurückgezogenheit, in der die meisten Morosíns leben. Auf Bällen oder Empfängen der Stadt sucht man sie meist vergeblich. Eine der wenigen Ausnahmen bildet **Orlandina Morosín**, die eindrucksvolle Cabeza de Nono von Zado, die als das Gesicht ihrer Familie gilt. Ihre Absicht ist es, die Macht der Familie nicht nur zu erhalten, sondern auszubauen.

Wirtschaftlich ruht der familiäre Einfluss heute fast ausschließlich auf ihrem Immobilienbesitz in Zado. Einst besaßen die Morosíns große Liegenschaften in Rigero und Tezio, doch in der Folge des „*Ilantischen Schweißes*“ in den Jahren 2370 und 2371 nL verfielen ganze Straßenzüge, sie waren nichts mehr wert, ein Schlag, von dem sich das Familienvermögen bis heute nicht vollständig erholt hat. Umso erbitterter fällt der Konkurrenzkampf mit der Fiorezza (s. *»Käufliche Liebe«*) aus, die sich ebenfalls in Zado als Immobilienmacht etabliert. Orlandina bekämpft die Rivalin mit allen verfügbaren Mitteln, sowohl juristisch, wirtschaftlich und, wie manche behaupten, auch mit Zauberei.

Zum schlechten Ruf der Morosíns in der Bevölkerung trägt auch bei, dass es Gerede über Familienmitglieder gibt, die dem Ramis Maldigis angehören, von denen man glaubt, sie würden Schwarze Magie praktizieren.

Familie Rescomez

Metier: Binnen- und Fernhandel

Die stets auf ihren Gewinn bedachte, traditionsbewusste Familie Rescomez zählt zu den großen Handelshäusern Lanitias. Ursprünglich aus Leonessa stammend, haben die Rescomez ihr Vermögen durch den Handel mit Getreide, Öl, Obst und Gemüse gemacht. Ihre weit verzweigten Netzwerke reichen bis in die entlegensten Regionen der Küstenstaaten. Vor rund hundert Jahren sicherten sie sich durch eine strategisch klug arrangierte Heirat mit der Familie Scarlerón einen Platz im Patriziat Lanitias und gründeten so eine mächtige Nebenlinie.

Offiziell führen sie bis heute den Namen Rescomez e Scarlerón, doch hinter verschlossenen Türen ist die einst prestigeträchtige Verbindung längst zur Bürde geworden. Nach dem Niedergang der Hauptlinie der Scarleróns, maßgeblich herbeigeführt durch eine heimtückische List der Rescomez e Scarlerón, gepaart mit einer glücklichen Fügung, wird deren Name innerhalb der Familie kaum mehr ausgesprochen, es ist sogar spürbar verpönt. Der gezielt provozierte wirtschaftliche Zusammenbruch der Scarleróns ermöglichte es den Rescomez, sich große Teile von deren Besitz anzueignen,

Einflussreiche *Alte Häuser (Caveza)**

Eher Parteigänger des Dugans	Eher Unabhängige	Eher Dugansgegner
Caronar Metier: Politik (stellt aktuell den Dugan)		**Zaretta** Metier: Militär
Farsona Metier: See- und Fernhandel	**Morosín** Metier: Zauberei & Lokalpolitik	**Aranda** Metier: Ästhetik
Scarlerón Metier: ehemals Binnenhandel (verarmte Seladres-Familie)	**Badinjo** Metier: Klerus	**Rescomez** Metier: Binnen- und Fernhandel
Lagofara Metier: Recht & Diplomatie		**Griman** Metier: Thaumaturgie & Politik

** Es gibt knapp ein Dutzend alter Häuser und noch einige weitere Patrizierfamilien in Lanitia, die nicht so eine herausragende Stellung besitzen. Die Darstellung zeigt grobe politische Tendenzen einflussreicher Familienmitglieder auf. Es gibt auch weitere Familienzweige, die üblicherweise einen Doppelnamen führen der über ein „e“ verbunden wird, z. B.* Griman e Aranda *usw.*

was letztlich ihren heutigen Reichtum und ihren Einfluss in der Senhoria begründete.

Aktuell stützen sich die Geschäfte der Rescomez auf zwei tragende Säulen: die Erträge aus der fruchtbaren Ebene der Pianura di Orti in Leonessa und ihre Beziehungen ins Enganador, einer Region bekannt für ihre reiche Ernte an Feldfrüchten. Immer wieder verknappt die Familie gezielt die Getreidelieferungen nach Lanitia, um Preise in die Höhe zu treiben.

Politisch sind die Rescomez erklärte Gegenspieler der Farsonas und offene Kritiker der Handelspolitik des Dugans, dessen Zölle und Steuern sie als geschäftsschädigend ansehen. Gleichzeitig betrachten sie den zunehmenden Einfluss Diatravas mit wachsender Sorge, die wirtschaftliche Abhängigkeit und geringe Handlungsfähigkeit passen nicht zu ihrer Vorstellung eines starken, unabhängigen Lanitias. Geradezu freundschaftliche Kontakte bestehen zu Mitgliedern des *Cursasenes*, des leonessischen Sucursals. Hier schmiedet die leonessische Familie der Rescomez gerne gemeinsame Pläne mit dem lanitianischen Zweig der Familie, zum Vorteil beider Häuser.

Das Familienoberhaupt **Batista Rescomez**, ein durchtriebener Geschäftsmann mit einem lahmen Arm, hat in den vergangenen zwei Jahrzehnten durch klug kalkulierte Lebensmittelspekulationen das Vermögen der Familie deutlich vermehrt. Neben dem Handel gilt seine Leidenschaft der Sterndeutung, deren Bewegungen er aufmerksam beobachtet, um, wie er nicht ohne Stolz betont, geschäftliche Entscheidungen zu lenken. Für viele in der Senhoria ist Batista ein undurchsichtiger und gefährlicher Spieler, von dem im Zweifelsfall abhängt, ob die Bevölkerung einen weiteren Winter Hunger leidet, weil sie sich kein Brot leisten kann. **Dalunoira** und Batista haben fünf Kinder, die meisten sind schon erwachsen und führen ihr eigenes Leben. Lediglich Calindre, das Nesthäkchen, lebt noch im elterlichen Hause. Insgeheim ist sie eng mit Flora Farsona, der Tochter von Ettore Farsona, befreundet, beide sind noch keine zwanzig und rebellieren mit einer gewissen Naivität gegen ihre Elternhäuser.

Familie Scarlerón

Metier: Binnenhandel

Einst eine angesehene Familie im Binnenhandel, vor allem mit Lebensmitteln, gehört die Familie Scarlerón heute zu den Seladres, jenen verarmten Patriziern, die nicht mehr im Goldenen Buch geführt werden und stattdessen auf staatliche Unterstützung durch das Duganat angewiesen sind. Die Familie ist zahlreich an Köpfen, aber zersplittert. Verschiedene Zweige der Familie nutzen vielerlei Strategien, um sich trotz des Niedergangs zu behaupten, sich ihre Würde zu bewahren und nach Möglichkeit ein unbeschwertes Leben zu führen.

Die ältesten Mitglieder leben mittlerweile auf **Lacartera**, jener abgeschlossenen Stadtinsel, die vom Duganat als Refugium für mittellose Edelleute unterhalten wird. **Innocenza** und **Saltingore Scarlerón**, würdevoll trotz des sozialen Abstiegs, tragen den Verrat durch die Rescomez wie eine nie heilende Wunde. Es war diese Familie, die sie einst durch eine klug eingefädelte Heiratsverbindung in das Herz des Duganats brachte und die ihnen später durch eine niederträchtige List einen Großteil des Vermögens und ihrer Reputation entriss. Aktuell unterstützen die Scarlerón daher die Politik von **Dugan Fracedro Caronar**, auch aus Trotz gegenüber ihren einstigen Verbündeten, die zu den Gegnern der Duganspolitik zählen.

Einige Familienmitglieder harren in den nun verfallenen Stadthäusern ihrer Vorfahren aus und geben sich alle Mühe, den Anschein der Nobilität zu wahren, während sie sich still und unauffällig in die bürgerliche Gesellschaft eingefügten: Sie arbeiten in der lanitianischen Verwaltung, in Kanzleien oder als Informanten, immer mit einem Auge auf mögliche Gelegenheiten zur Rückkehr zu Ansehen und Glanz vergangener Tage.



Ambra Scarlerón

Besonders umstritten ist der Teil der Familie, dem eine Verbindung zur **Comreda Noctina** nachgesagt wird, ein Schritt, der unter Patriziern sonst als Tabubruch gilt. Im Zentrum dieser Gerüchte steht **Ambra Calynde Scarlerón**, eine skrupellose Frau, die mit allen Wassern gewaschen ist und angeblich über Leichen geht, um ihre Ziele zu erreichen. Manche sagen, sie habe sich dem **Tio von Dolo** persönlich angedient und

Don Ronaldo Zaretta

Ronaldo Zaretta ist seit Jahren das Oberhaupt der Zaretta-Familie, seit er die Scuma (s. *»Bildung in Lanitia«*) mit Auszeichnung abgeschlossen und in kürzester Zeit die militärische Karriereleiter erklommen hat. Der Flottenadmiral Lanitias gilt als der mächtigste Mann nach dem Dugan, doch wer ihn näher kennt, weiß, dass Ronaldo eine äußerst tragische, verwirrende Persönlichkeit besitzt und mancher erkennt, dass er womöglich nur ein Spielball seiner Anhänger und Gegner ist.

Niemand kann sich seinem außergewöhnlichen, beinahe übernatürlichen Charme entziehen, der sowohl bei bärbeißigen Seeleuten als auch feinen Damen und sogar engstirnigen Handwerksmeistern verfängt. Seine Reden sind mitreißend, doch oft naiv und für einen Seeoffizier zuweilen nachdenklich, beinahe melancholisch. Auf Ronaldo setzen in Lanitia viele Interessengruppen und versuchen, ihn in ihrem Sinne politisch zu positionieren. Die Seesoldaten stehen geschlossen hinter ihrem Kommandanten und hören oft auch politisch auf ihn. Auch die **Doloni**, ein Bund von Handwerkern des Alten Arsenals, dem auch ein paar Zunftvorsteher angehören, halten große Stücke auf Ronaldo. Schließlich ist Ronaldo Zaretta ein beliebtes Vorbild bei den Studenten der Scuma, der Kaderschmiede Lanitias, zu denen auch einige Sprösslinge der Alten Häuser gehören.

All diese Gruppen sehen in Ronaldo einen heroischen Anführer, der die Usurpatoren des Duganats (und da gehen die Ansichten zuweilen weit auseinander, wer genau das sein soll) zurückschlagen und bald aus Lanitia vertreiben wird. Ein Fleck auf seiner weißen Weste sind selbst bei einigen seiner Fürsprecher seine Frauengeschichten. Immer wieder verstrickt er sich in amouröse Affären und manch böse Zunge lästert, er hätte so viele illegitime Kinder wie das Flaggschiff der lanitianischen Flotte Planken hat.



Insgeheim ist Ronaldo Zaretta hingegen auf der Suche nach sich selbst. Er hat über die Jahre und spätestens nach den Geburten seiner ehelichen wie unehelichen Töchter erkannt, dass er ein übernatürliches Erbe in sich trägt und versucht nun herauszufinden, woher es stammt und wie er damit umgehen soll.

Die wahre Herkunft Ronaldos

Die alte Abanzza **Tiona** sitzt oft am Rand der stilleren Wasserwege des Pantanal, dort, wo das Schilf leise im Wind flüstert, und wenn sie spricht, dann verstummen die Stimmen der Zuhörer wie von selbst. So erzählt sie auch die Legende von Ronaldo Zaretta - nicht als Chronik, sondern als Erinnerung der Lagune selbst.

„Ihr nennt ihn Admiral, Sohn stolzer Eltern“, beginnt sie, „doch das Wasser kennt andere Wahrheiten.“ Tiona berichtet von **Esfania**, einer zarten, beinahe zerbrechlichen jungen Frau, die mehr liebte, als es ihr guttat. Ihr Herz gehörte **Taboro Zaretta**, und nach langem Werben gewann sie ihn für sich. Doch die Heiler warnten sie: Die Geburt eines Kindes würde sie nicht überleben. Taboro, hin- und hergerissen zwischen Liebe und dem Wunsch nach einem Erben, geriet in Zweifel. Während Esfania Abend für Abend zu Alpanu und Nothuns betete, ging Taboro fort, hinaus in die Welt, um Klarheit zu finden.

Als er Monate später zurückkehrte, so erzählt Tiona, war die Luft über der Lagune schwer und unbewegt. Und eines Morgens lag auf der Schwelle der Zarettas ein Bündel. Kein Laut, kein Zeuge - nur ein Kind. Ronaldo nannten sie ihn, und obwohl Esfania ihn nicht geboren hatte, nahm sie ihn an wie ihr eigenes Fleisch und Blut.

„Doch Amangua vergisst nicht, was sie gibt“, murmelt Tiona dann und blickt über das Wasser. Schon früh zeigte der Knabe Fähigkeiten, die übermenschlich schienen. Er tauchte länger als jeder andere, bewegte sich im Wasser mit einer Leichtigkeit, als wäre er ein Fisch, als sei die Lagune seine wahre Heimat.

Die Leute begannen zu reden. Manche flüsterten, er sei ein Kind der Lagune selbst, ein Sohn Amanguas, gesandt aus dunklen Tiefen. Andere sprachen von einer Najade, die ihn geboren und aus nur ihr bekannten Gründen den Zarettas, die sich nichts mehr wünschten als ein Kind, zum Geschenk gemacht hätte. Die Zarettas jedoch wiesen solche Gerüchte entschieden zurück. Für sie war er ihr Sohn, nichts weiter.

Tiona aber hebt an dieser Stelle der Geschichte stets den Blick und sagt leise: „Das Wasser der Lagune ist trüb, seine Wege oft unergründlich.“ Sie ist überzeugt, dass in Ronaldo mehr steckt als bloß ein menschliches Erbe, dass die Lagune selbst ihre Hand im Spiel hatte. Vielleicht nur aus einer Laune heraus, doch wahrscheinlich einem noch undurchsichtigen Plan folgend.

liefere ihm wertvolle Informationen, gegen Bezahlung und Schutz. Ob Wahrheit oder Erfindung, sicher ist nur, dass die Scarleróns nicht bereit sind, sang- und klanglos von der Bühne Lanitias zu verschwinden.

Familie Zaretta

Metier: Militär

Die Familie **Zaretta** zählt zu den traditionsreichsten und zugleich streitbarsten Patrizierhäusern Lanitias. Ihr Name steht für Disziplin, Pflichtbewusstsein und eine tiefe Verwurzelung im **Militärwesen**, das über Generationen hinweg das Rückgrat ihrer Macht und ihres Selbstverständnisses bildet. Als Angehörige der militärischen Elite gelten die Zarettas als unverbrüchlich loyal, jedoch auch als bedächtig in der Wahl ihrer Bündnisse. Wer sich ihr Vertrauen verdient, kann auf verlässliche Unterstützung zählen, doch der Weg dorthin ist lang und von Misstrauen gepflastert.

Politisch vertritt die Familie eine konservativ-traditionalistische Linie: Die Senhoria soll alleinige Hüterin der Macht sein, während der Einfluss des Dugans aus ihrer Sicht klar begrenzt gehört. Zünfte, Gilden und bürgerliche Stimmen in der Politik sind ihnen unerträglich. Doch in der Familie gibt es widersprüchliche Kräfte, die immer wieder für Spannungen sorgen. **Ronaldo Zaretta**, amtierender Flottenadmiral und derzeitiges Familienoberhaupt, steht unerwartet auch den Gilden und Zünften der Werften (Schauerleuten, Seilern und Schiffsbauern) nahe, ob aus Überzeugung oder taktischem Kalkül ist nicht immer klar erkennbar. In der Familie wird seine Nähe zum niederen Stand misstrauisch beäugt: Sein Amt verdankt er weniger der Zustimmung in der Familie als dem Umstand, dass sich die Zarettas untereinander allzu oft spinnefeind sind.

In Lanitia ist das geflügelte Wort bekannt: *„Die Zarettas sind wie Möwen, sie gönnen sich nichts."* Öffentlich ausgetragene Familienfehden sind keine Seltenheit. Die **Sondergesandte Lorenza Zaretta**, eine der wenigen Frauen innerhalb der Familie in einem einflussreichen, aber missliebigen Amt, steht offen im Clinch mit ihrem Cousin Ronaldo, dessen unzählige Frauengeschichten sie als schädlich für das Ansehen der Familie empfindet. Auch ihren Vater **Favrezolo**, Berater des Kleinen Rates, kritisiert sie scharf für seinen abfälligen Umgang mit engagierten Frauen. **Notonzi**, ihr Großonkel, ein Laienpriester des Laran und ehemaliger Offizier im Dienst des Duganats, bezeichnet Ronaldo als liebestollen Nichtsnutz und Favrezolo als militärischen Versager. Dass Lorenza überhaupt ein öffentliches Amt bekleidet, ist ihm ein Dorn im Auge, für ihn haben Frauen in Politik und Militär nichts verloren - eine Haltung, die der traditionellen lanitianischen Sichtweise widerspricht.

So stehen sich die Zarettas in erbitterten Fraktionskämpfen gegenüber, vereint allein in ihrer Gegnerschaft zum amtierenden Dugan, wenn auch aus ganz unterschiedlichen Motiven. Ihre Familienstruktur ist ungewöhnlich demokratisch: Anders als viele Alte Häuser wählen sie ihr Oberhaupt offen in einem einfachen Wahlgang, bei dem jede erwachsene Stimme zählt, was in der Praxis oft zu weiteren Zerwürfnissen führt.

Familie und Rollenbilder

In Lanitia bildet die Familie das zentrale Gefüge der Gesellschaft, insbesondere im Bürgertum, aber ebenso im Patriziat. Sie ist weit mehr als eine private Gemeinschaft: Als erweiterter Verband aus Verwandten, Gesellen, Dienern und deren Kindern stellt sie ein soziales, wirtschaftliches und politisches Netzwerk dar. Ansehen, Zusammenhalt und die Bindung an Haus und Nono prägen das Selbstverständnis dieser Gemeinschaft. Entscheidungen über Lebenswege, Bündnisse und Unterstützung werden innerhalb der Familie getroffen, und wer sich mit einem ihrer Mitglieder anlegt, sieht sich rasch dem Einfluss des gesamten Verbandes gegenüber.

Der Ruf der Familie bestimmt ihren gesellschaftlichen Stand. Verhalten wirkt stets über das Individuum hinaus und fällt auf alle zurück. Daraus ergibt sich ein engmaschiges Netz sozialer Kontrolle, in dem Moral, Tradition und Herkunft eine zentrale Rolle spielen. Besonders im Patriziat dient die Erinnerung an die eigene Geschichte als Legitimation von Macht und Einfluss. Familien agieren hier zumeist als geschlossene Machtblöcke, deren Rivalitäten nicht selten in offene Konflikte münden. Großzügigkeit gegenüber der Öffentlichkeit - etwa durch Spenden, Feste oder Mäzenatentum - steht dabei oft neben einem ausgeprägten Streben nach persönlichem Ruhm und Status.

Innerhalb dieses Gefüges nehmen Frauen eine vielschichtige und teils widersprüchliche Rolle ein. Rechtlich sind sie den Männern gleichgestellt, ein Umstand, der sowohl auf valianische Traditionen als auch auf die gesellschaftlichen Umwälzungen vor 65 Jahren nach der **Fuerta** in Lanitia zurückgeht (s. *»Ein Blick zurück«*), in denen viele Männer zu Tode kamen und Frauen zunehmend in Wirtschaft und Politik in verantwortliche Positionen gedrängt wurden. Lanitianische Frauen traten in der Folge für mehr Selbstbestimmung, insbesondere im Bereich der Lebensführung ein. In der Praxis sind Frauen daher in nahezu allen Bereichen des wirtschaftlichen und politischen Lebens präsent. Sie führen Geschäfte, verwalten Besitz, engagieren sich im Großen Rat und übernehmen nicht selten leitende Funktionen, insbesondere wenn sie als Witwen oder Töchter in bestehende Strukturen eintreten.

Dem gegenüber steht jedoch ein weiterhin wirkmächtiges Idealbild: die Frau als Mittelpunkt der Familie, zuständig für Kinder, Haushalt und die Pflege der Angehörigen. Dieses Rollenverständnis wurde historisch zuvorderst durch reli-

Einflussreiche Familien ohne politische Macht

Die **Familie Nunes** ist ein wahres Musterbeispiel für alteingesessene, wohlhabende Bürgerliche Lanitias. Schon seit vielen Generationen sind die Nunes in Lanitien im Weingeschäft tätig. Früher als Winzer im Enganador, dann als Schankwirte und mittlerweile in dritter Generation als Weinhändler. Der Familiensitz der Nunes ist ein stattliches, dreistöckiges Stadthaus im Nordwesten Giras. Erst kürzlich wurde die Fassade neu gestrichen und es wurden einige Renovierungsarbeiten durchgeführt - das wie frisch aus dem Ei gepellte Gebäude strahlt Erfolg und Stolz aus, nicht zuletzt aufgrund seines mit Blattgold besetzten Zierwerks.

Die Kernfamilie der Nunes ist überschaubar und besteht aus dem Oberhaupt **Luan Nunes**, seiner Mutter Irabena, seiner Frau Tulia und seinen drei Kindern Perrano, Pigarda und Velado. Sein Ältester, Perrano, ist ebenfalls als Weinhändler tätig und soll später das Geschäft übernehmen. Passenderweise ist er mit der Tochter eines befreundeten Händlers verheiratet, so dass Aussicht auf eine Fusion der beiden Handelshäuser besteht. Mit im Haus leben noch Bedienstete und Einzelne der Belegschaft des Handelsbetriebes.

Im Enganador leben noch zwei Nebenzweige der Familie Nunes, mit denen enger Austausch besteht. Daneben gibt es in Lanitia weitere entfernte Verwandte, die in andere Familien eingeheiratet haben und den Nunes mal mehr und mal weniger eng verbunden sind.

Luan Nunes (48 Jahre, ambitioniert, wortgewandt, feist) ist seit dem Tod seines Vaters vor acht Jahren das Familienoberhaupt und Geschäftsführer des Weinhandels der Nunes. Er hat gute Kontakte zu diversen adeligen und wohlhabenden Familien Lanitias. Insbesondere eilt ihm sein Ruf als hervorragender Sommelier voraus. Auf seine wohltrainierten Geschmacksnerven ist er ebenso stolz wie auf seinen reichen Wortschatz zur Beschreibung edler Tropfen. Vor allem aufgrund seiner stets großzügigen Gastgeschenke ist er in den meisten Gesellschaften gern gesehen.

Sein Ziel ist es, die Familie irgendwann in den Adelsstand zu führen. Dabei geht er behutsam und geduldig vor. Er ist aber auch ruchlos und ehrgeizig genug, um im Zweifel Konkurrenten auch mit harten Geschäftspraktiken zu übervorteilen. Um sein gestecktes Ziel zu erreichen stehen ihm zwei Wege offen: Entweder müsste er die stattliche Summe von 500.000 Orobor übrig haben, die an die Staatskasse zu entrichten wäre, um ins Cartoro als Patrizier aufgenommen zu werden, oder er schaffte es, eines seiner Kinder mit einem Patrizier zu verheiraten.

Eine große Abneigung, die ihm gewissermaßen anerzogen wurde, hegt er gegen Diatrava. Schon sein Großvater schimpfte auf die Diatraver, ihre unlauteren Handelsabsichten, Methoden der unlauteren Preisgestaltung und ihren schlechten Wein. Luan musste, aufgrund der Preise, die Diatrava faktisch vorgibt, schon manches Mal Zugeständnisse machen und seinen Wein unter Wert verkaufen, daher beharrt er auf größtmöglicher Unabhängigkeit von Diatrava. In der **Weinhändlergilde** ist er als entschiedener Vertreter dieser Position bekannt. Mit Fleiß und seinem sozialen Gespür hat er sich bis in den Gildenrat hochgearbeitet, doch sein politischer Einfluss bleibt aufgrund des Ausschlusses der Bürgerlichen aus dem Großen Rat begrenzt und das verärgert ihn sehr.

giöse Reformen (die Sybellische Reformation, vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 84 f.) gefestigt und wirkt bis heute nach. Gerade hierin liegt das Spannungsfeld, das viele Frauen Lanitias prägt: Zwischen rechtlicher Gleichstellung und tatsächlicher Einflussnahme auf der einen Seite und der fortbestehenden Erwartung an Tugend, sexuelle Zurückhaltung und familiäre Pflichterfüllung auf der anderen.

Besonders im Patriziat treten diese Gegensätze offen zutage. Jüngere Frauen hinterfragen zunehmend die traditionellen Erwartungen und streben nach einem selbstbestimmten Lebensstil, der nicht allein durch Familieninteressen definiert ist. Dies führt regelmäßig zu Spannungen innerhalb der Familien.

Viele junge Männer des Patriziats befinden sich in einer spürbaren Sinnkrise, die eng mit dem schleichenden Niedergang des Duganats und dem Wandel gesellschaftlicher Strukturen verknüpft ist. Ihr traditionelles Selbstverständnis gerät ins Wanken: Privilegien, die einst als selbstverständlich galten, scheinen zu bröckeln, und nicht wenige empfinden es als Kränkung ihrer Ehre, dass junge Patrizierinnen diese Lücken nutzen und einflussreiche Positionen einnehmen. Aus dieser Verunsicherung heraus wenden sich viele vom politischen und gesellschaftlichen Engagement ab. Stattdessen suchen sie Halt im Müßiggang und in der Zerstreuung, auf rauschenden Festen, in exzessiven Vergnügungen und nicht selten auch im wachsenden Konsum betäubender Substanzen. Was bleibt, ist eine Generation, die zwischen Überfluss und Orientierungslosigkeit gefangen ist und für die der Gedanke, für etwas Größeres zu kämpfen, zunehmend an Bedeutung verliert.



Trauungen in Lanitia

Eheschließungen werden in Lanitia von der Alpanupriesterschaft in einer zumeist privaten Zeremonie im häuslichen Rahmen durchgeführt, in der die Treue zueinander und die herausragende Bedeutung der Familie hervorgehoben wird.

Um den Bund zwischen den Partnern zu besiegeln, findet ein geknüpftes Band oder ein dünnes, verziertes Seil Verwendung, das um die Handgelenke der zukünftigen Eheleute gelegt wird. Oftmals werden in die aufwändig gestalteten Bänder und Seile auch formelhafte Wünsche oder Namen eingewoben.

Manche Eheleute tragen dieses Band als Zeichen ihrer Zugehörigkeit auch nach der Eheschließung als Gürtel oder es wird im Haushalt an prominenter Stelle zur Schau gestellt.



Glaube und Kulte

Nothuns, der Gott des Meeres, des Handels und des Wagnisses, ohne dessen Gunst keine Fahrt beginnt und kein Geschäft Bestand hat, steht für die Lanitianer im Mittelpunkt des **Fes Valiande**, des valianischen Glaubens, er hat nahezu im Herzen jedes Bewohners der Lagunenstadt einen besonderen Platz. Denn ihm verdankt die Stadt ihren Ursprung: Der Gründungsmythos erzählt, dass Nothuns die ersten Siedler aus Thalassa selbst in die Lagune führte und ihnen den Ort wies, an dem Lanitia entstehen sollte. Bis heute prägt diese Verbindung das Leben der Menschen, ihr Alltag ist vom Wasser bestimmt, ihr Wohlstand vom Handel getragen, ihr Mut genährt von der Hoffnung, es dem gewitzten Gott gleichzutun und dem Schicksal ein Schnippchen zu schlagen.

Die Lanitianer lieben Wetten und ein gewisses herausforderndes Risiko, und in jedem Spiel, jeder Fahrt über das Meer, schwingt ein stilles Gebet an Nothuns mit. Seefahrer bitten ihn um Schutz vor Stürmen und vor dem Ertrinken, Händler um günstige Winde und gewinnbringende Geschäfte. Überall in der Stadt finden sich kleine Zeugnisse dieser Verehrung: Statuen in Hauseingängen und kleinen Nischen, Fresken an Mauern, Wandbilder in Kultstätten und sogar in Tavernen zeigen Darstellungen den Gott selbst oder legendäre Geschichten seiner Boten.

Zwar werden die anderen valianischen Gottheiten, die **Dius Valiande** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 95 ff.) ebenfalls geehrt: Alpanu, Tin, Culsu, Laran und Sabor, doch keiner ist den Menschen Lanitias so nah wie Nothuns. Sein Haupttempel in Lorea überragt die Stadt nicht nur baulich, sondern auch in seiner Bedeutung. Rituale wie die feierliche „Vermählung mit dem Meere“ (s. *»Feste und Feiern«*) zeugen von einer tief verwurzelten Frömmigkeit, die weniger von Andacht als von gelebter Abhängigkeit geprägt ist.

Daneben hat sich im gesamten Duganat auch der **Mysterienkult um Turan und Atunis** fest verankert. Seine Gläubigen treffen sich weitgehend im Verborgenen, doch sind sie aufgrund ihrer Zahl, vor allem im ländlichen Lanitien nicht minder einflussreich. Während Nothuns für das sichtbare Leben der Stadt steht, sprechen Turan, die Göttin der Fruchtbarkeit, und ihr Sohn Atunis, der Gott der Erkenntnis, jene an, die nach tieferem Sinn und verborgenen Wahrheiten suchen. Vor allem in den ländlichen Regionen, aber auch in den stillen Winkeln Lanitias, in Hinterhöfen, Grotten und privaten Gärten finden sich ihre Anhänger zusammen. In aufgeklärten Kreisen gilt es gar als Zeichen besonderer Bildung, sich mit den Mysterien zu befassen oder sogar eine Einweihung anzustreben.

Coindad Gosares - Fünferrat der Priesterschaft

Der Rat setzt sich aus den fünf Hohepriestern der Dius Valinade zusammen und nahm seine Tätigkeit erstmals im Jahre 1738 nL auf. Nach den schweren Überschwemmungen in der Lagune und der Gefahr durch die Anderwelt, die drohte, ganz Lanitia unter den gewaltigen Fluten zu versenken (s. *»Ein Blick zurück«*), konstituierte sich der Rat im Culsu-Kloster auf der Insel Gosar, daher auch sein Name. Damals wurde überlegt, wie man mit den Naturgeistern einen Pakt schließen könne, um dergleichen oder Schlimmeres in Zukunft zu verhindern. So nahm der Coindad Gosares Verhandlungen mit dem Feind auf. Die Menschen drohten den Naturgeistern auch mit der Macht der Götter und einer Vernichtung der Refugien Amanguas in der Anderswelt. Nach einem wilden Hin und Her traf man schließlich eine geheime Vereinbarung, von der nur der Rat selbst Kenntnis hat und dessen Wortlaut nur neuen Mitgliedern unter Anwendung einer *Verpflichtung* (vgl. *Arkanum Ergänzungen*, S. 19) mitgeteilt wird: Immer zum **Caraljo**, wenn die Anderswelt Lanitia besonders verbunden ist, halten die Hohepriester die Kulte zurück und lassen die



Naturgeister in ihrem Treiben gewähren. Amangua und die ihren sicherten hingegen in dem Übereinkommen zu, keine Naturkatastrophen mehr heraufzubeschwören, die Lanitia als Ganzes gefährdeten. Viele Jahre später konnte der Fünferrat den jungen **Enzo Laranjo Caronar**, der um 2390 nL als Dugan amtierte, nicht aufhalten, mit seinen Plänen und ersten Maßnahmen für den Neubau eines großangelegten Schlosses auf der **Ilpaja** (Vogelinsel südlich Lanitias), einem aus Sicht der Naturgeister unberührbaren Ort, an die Öffentlichkeit zu gehen. In der Folge gab es in der Lagune ein Seebeben und wenig später wurde Allorga von den Wesen der Anderswelt übernommen.

Nach dem Mord an Jhacomo Badinjo, dem vorigen Hohepriesters des Nothunskultes, durch eine Reiherfrau sind die Beziehungen zur Anderswelt aktuell bis zum Zerreißen gespannt. Badinjo war bekannt für seine harte Linie im Umgang mit den Kreaturen Ilantias.

Der Vorsitz im Rat wechselt halbjährlich oder bei Ausscheiden eines Mitgliedes. Da alle Hohepriester im Rat gleichberechtigt sind, hat der Vorsitzende nur die Aufgabe, die Treffen einzuberufen und zu leiten. Wichtige Entscheidungen, die die Angelegenheiten aller Kulte der Dius Valinade betreffen, werden möglichst einvernehmlich vom Fünferrat getroffen.

Aufgaben des Rats:

- Die Hohepriester erkunden den Willen der Götter,
- wachen über Glaube und Sitten,
- vermitteln bei Konflikten, vor allem in Glaubensfragen, beraten die Senhoria,
- nehmen Heiligsprechungen auf Empfehlung der Götter vor und
- mischen sich politisch ein und haben eine gewichtige Stimme im Kleinen Rat.



Wichtige Vertreterinnen des Nothunskultes

Esclaronde Fracesa Lagofara, die amtierende Grancoinhora des Nothunskultes in Lanitien, zählt zu den einflussreichsten Persönlichkeiten der Lagunenstadt. Die Hohepriesterin, eine Frau Mitte fünfzig, tritt mit einer Mischung aus natürlicher Autorität und aristokratischer Zurückhaltung auf. Ihr brünettes Haar ist bereits von einzelnen grauen Strähnen durchzogen, ihre klaren, freundlichen Augen stehen im Kontrast zu ihrer stets beherrschten Haltung. Jeder ihrer Schritte ist wohlgesetzt, nie hastig, und auch in ihrer Kleidung zeigt sich ihr feiner Geschmack, das prunkvolle Ornat trägt sie ausschließlich zu offiziellen Anlässen.

Esclaronde lebt in Lanitia ohne Partner oder Kinder in einem Anwesen der Familie Lagofara. Gleichwohl halten sich hartnäckige Gerüchte, sie habe in ihrer Jugend auf Reisen ein freieres Leben geführt und womöglich in Chryseia, Valian oder andernorts Nachkommen hinterlassen. Sie selbst äußert sich zu solchen Geschichten nicht. Politisch ist sie konservativ und überzeugt davon, dass die Macht den Starken zusteht. Das Spiel der Großen Häuser ist ihr vertraut, und sie bewegt sich darin mit bemerkenswerter Sicherheit. Ihre Verstrickungen reichen weit, und sie versteht es, ihre Position geschickt zu nutzen. Die Politik des Dugans empfindet sie als nicht förderlich für Lanitien, würde das jedoch niemals so deutlich äußern. Sie bewundert den Dugan insgeheim für seine starke Führung und fügt sich seinen Lobreden auf sie gern.

In ihrer Persönlichkeit vereinen sich Beherrschtheit, Eloquenz und Sprachgewandtheit mit tiefer Frömmigkeit und einem ausgeprägten Charisma. Sie argumentiert mit Nachdruck und kennt die kultischen Traditionen bis ins Detail, auch wenn ihre Lösungsvorschläge bisweilen überholt wirken. Eine gewisse Eigensinnigkeit und ein nicht zu übersehender Hang zur Selbstgefälligkeit gehören ebenfalls zu ihrem Wesen, eine Schwäche, die aufmerksame Beobachter zu nutzen wissen. Denn auch wenn sie nicht bestechlich ist, zeigt sie sich empfänglich für wohlgesetzte Schmeichelei, sofern diese nicht allzu durchschaubar daherkommt.

Ihre Wahl zur Grancoinhora war ein politisches Ringen. Ihr schärfster Konkurrent, der bürgerliche Priester **Rupon Porpora**, ein wortgewandter und gewitzter Mann aus dem Enganador, unterlag ihr erst im dritten Wahlgang. Ausschlaggebend war wohl, dass Esclaronde kurz zuvor ein lange verschollenes Artefakt hatte wiederauffinden lassen, dem man eine besondere Bedeutung für Verhandlungen mit den Naturgeistern zuschreibt. Hinter vorgehaltener Hand heißt es zudem, die kriminelle Vereinigung Comreda Noctina habe ihre Wahl maßgeblich gefördert. Ein Umstand, der für Esclaronde gefährlich werden könnte, sollte er sich als wahr erweisen. Denn ihre eigene Familie steht der Obra (Unterwelt) und insbesondere der Comreda entschieden ablehnend gegenüber; eine nachweisbare Zusammenarbeit käme einem Bruch mit ihrer Familie gleich.

Vor ihrer Erhebung war Esclaronde Oberpriesterin des Nothuns-Tempels in Zado, wo sie regelmäßig Zeremonien in der **Kapelle des heiligen Botacho Brondalban** abhielt. In dieser Zeit lernte sie auch den Tio von Dolo, das hiesige Oberhaupt der Comreda Noctina, kennen, zu dem sie bis heute ein gutes, von gegenseitigem Respekt geprägtes Verhältnis pflegt. Weitaus angespannter ist hingegen ihre Beziehung zu Orlandina Morosín, der amtierenden Cabeza de Nono von Zado. Zwischen beiden Frauen herrscht offene Abneigung und nur leidlich verborgene Feindschaft. Ihre gegensätzlichen Interessen führen immer wieder zu scharfen Wortgefechten auf der politischen Bühne.



Der Vorgänger von Esclaronde Lagofara, **Jhacomo Badinjo**, ein älterer, sehr weiser Mann, galt lange Zeit als gemäßigter Vertreter seines Kultes und erfreute sich großer Beliebtheit bei vielen gesellschaftlichen Gruppen, bis zu einem denkwürdigen Ereignis: dem spurlosen Verschwinden seines jüngsten Sohnes, **Lusín Catalmo Badinjo**, bei einem *Caraljo estio* (Sommerkarneval) vor etwa einem Dutzend Jahren. Zuvor war er stets milde gewesen im Umgang mit den Naturgeistern der Lagune, doch in der Folge des Abhandenkommens von Lusín veränderte sich seine Haltung schlagartig. Immer häufiger forderte er, auch öffentlich, die vermeintlichen Taten der Wesen aus Ilantia zielgerichteter zu verfolgen und ihnen Einhalt zu gebieten. Diese Position bescherte ihm nicht nur Freunde, vor allem knirschte es gewaltig im *Coindad Gosares*, dem Fünferrat der Priesterschaft. Vor ein paar Jahren fand er schließlich auf einem Fest einen dramatischen Tod, über dessen genaue

Umstände die Öffentlichkeit bis heute im Unklaren gelassen wurde.

Nicodema Mezzanotte (Rechte Hand der Hohepriesterin) ist der derzeit erfolgreichste Sproß der angesehenen Patrizierfamilie Mezzanotte, die seit jeher gute Kontakte zur Griman-Familie pflegt. Die Familie gilt als ein Beispiel dafür, wie fehlender politischer Ehrgeiz eine Familie in Lanitia sehr schnell ins Abseits bringen kann. Ihre Eltern, die Kauffrau Tinzia und der Nothunspriester Bacachio mischten schon in ihrer Jugend selten im Spiel der Großen Häuser mit. Nach der Geburt ihrer Tochter nahm dies noch weiter ab. Ihr Vater genießt sein ruhiges und von Genuss und der Nähe zu den Adornos (Gigolos) geprägtes Leben, während ihre Mutter ebenfalls ein freizügiges Leben und alle paar Monde einen kleinen Skandal genießt. Sie gilt unter anderem als Stammgast im exklusiven Haus der Roten Vorhänge.

Nicodema hingegen ist in jeder Hinsicht das Gegenteil ihrer Eltern. Sie ist ungemein ehrgeizig und hat sich - ohne die üblichen Beziehungen und Seilschaften, wie sie für alteingesessene Familien in der Senhoria typisch sind - in der Hierarchie der Nothunspriesterschaft hochgearbeitet. Einzig fehlt ihr das natürliche Auftreten, das Menschen instinktiv folgen lässt. Nicodema weiß das und versucht gar nicht erst, sich in die erste Reihe zu drängen. Nicodema hat nie gelernt, selbst die Führungsrolle einzunehmen. Ihre Stärke liegt im präzisen Denken, im Ordnen, im Lenken aus der zweiten Reihe.

Stattdessen besitzt sie ein untrügliches Gespür für aufstrebende Persönlichkeiten und sucht dabei bevorzugt die Nähe jener, die früher oder später Führungsrollen übernehmen werden. Indem sie diesen mit unermüdlicher Verwaltungsarbeit den Rücken freihält, beschleunigt sie deren Aufstieg und wächst so im Schatten ihrer Erfolge selbst zu einer unverzichtbaren Kraft innerhalb der Priesterschaft heran. Bis vor kurzem allerdings befand sich Nicodema in einer Sinnkrise, die sie fast an ihrem Gespür zweifeln ließ, denn sie hatte schon einige Jahre auf Esclaronde Lagofara gesetzt und sich mittlerweile als ihre rechte Hand in allen möglichen Fragen etabliert. Anders als bei anderen Personen, die sie in ihrer Vergangenheit unterstützt hatte, stellte sich bei jener Esclaronde aber der typische Aufstieg nicht ein und zudem kamen Gerüchte über jene auf, die ihre Karriere bedrohten - während andere wie der amtierende Grancoinhor Jhacomo Badinjo auf der politischen und klerikalen Bühne erstrahlten.

Mit der Wahl Esclarondes zur neuen Grancoinhora von Lanitien wurde Nicodemas Selbstvertrauen wieder hergestellt und durch ihre unermüdliche Arbeit für und mit der Hohepriesterin ist Nicodema nun auf dem Zenit ihrer Laufbahn angekommen. Esclaronde vertraut ihr in hohem Maße. So übernimmt Nicodema für sie die meisten Aufgaben im Hintergrund, damit sich die Grancoinhora auf ihre Auftritte und die Gestaltung von Zeremonien konzentrieren kann.

Für Bittsteller und jene, die eine Audienz bei der Grancoinhora erbitten wollen, ist Nicodema Mezzanotte diejenige, mit der sie am meisten zu tun haben. Ebenso übernimmt sie Nachforschungen und das Verfassen wichtiger Dokumente für Esclaronde und organisiert im Hintergrund auch gerne einen reibungslosen Wochenablauf für sie.

Der Covendo Mageo in Lanitia

Die Niederlassung des Konvents in Lanitia ist für etwas über eintausend Magi im *Arrondistrital Lanitia* (Verwaltungsgebiet des *Covendo*, weitgehend deckungsgleich mit dem Duganat) zuständig. Innerhalb des Konvents nimmt vor allem der **Ramis Sigillis** (Thaumaturgie) eine herausragende Stellung ein, da er eine bedeutende Einnahmequelle darstellt (das Magische Zwölftel, vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 179). In den lanitianischen Werkstätten wird das weithin bekannte **Griman-Glas** gefertigt, ebenso wie Runenbolzen und Runenplättchen, die vor allem als Schutzmechanismen für Transportgefäße Verwendung finden.

Darüber hinaus ist Lanitia für die Herstellung besonderer **Zaubersalze** bekannt, die - ähnlich den Faramauca-Karten (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 215) - nicht auf einen einzelnen Anwender geprägt sind. Diese Salze sind ein Produkt des Zaubererbundes **Mervelgaza**, der Rezeptur und Herstellung streng geheim hält. Einige ihrer Erzeugnisse sorgen jedoch für Unmut innerhalb der Niederlassung: Vor allem ein *Glückssalz*, das einen euphorischen Zustand hervorruft, erfreut sich trotz Verbots großer Beliebtheit unter Lehrlingen und Adepten. Gleichzeitig ist der Bund wirtschaftlich äußerst erfolgreich, etwa mit einem *Haarsalz* für modische Belange, einem *Frostsalz* zur Konservierung von Speisen und einem elastischen *Fugensalz* für den Schiffbau.

Als Stadt der Kunst bietet Lanitia zudem ein inspirierendes Umfeld für Magi, insbesondere für **Tistatentadores**, die sich mit verzauberten Bildern und magischer Tusche auf Zauberpergament befassen.

Historisch ist die Niederlassung eng mit der Stadtentwicklung verbunden. Zunächst wurde die **Lacarmaga** auf dem felsigen Grund der gleichnamigen Insel als Sitz des Konvents errichtet, um die sich später der Stadtteil Copor entwickelte. Heute beherbergt sie die Räumlichkeiten für die Ausbildung von Lehrlingen und Adepten, wie die **Alacantes**, die *Lagunenakademie für eindrückliche Verzauberungen*, Werkstätten, Labore sowie die **Bibliotheka Magea** und ist der Öffentlichkeit nicht zugänglich. Auch Wohnhäuser hochrangiger Magi befinden sich innerhalb des abgeriegelten Gebäudekomplexes.



Erst später entstand im heutigen Lorea der sogenannte **Palendo**, der alle öffentlichen Einrichtungen vereint: Herberge, Verwaltungskanzleien, die **Bibliotheka Ceveta** (öffentlich), die Registratur für magische Objekte sowie Stellen zur Anmeldung arkaner Gewerbe.

Die Verwaltung des Palendo gilt als effizient und arbeitet in mehreren Bereichen eng mit der Stadt zusammen. So ist der Konvent unter anderem für den Bau und die Wartung von **Automaten zur Kanalreinigung** zuständig, die jedoch nur in ausgewählten Nonos wie Lorea, Zado, Gira und Copor eingesetzt werden und deren Einsatz von den zwei Wasserwarten der Nord- und Südinsel mit dem Konvent abgestimmt wird. Ein weiteres wichtiges Tätigkeitsfeld ist die **Eindämmung der Anderswelt**: *Rastradoren* (Hexenjäger/magisch geschulte Ermittler) und andere Magi überwachen die Ränder Allorgas, erneuern Schutzsiegel und greifen bei Sichtungen von Wesen aus Ilantia ein. Ein aufwändiger, oft mühsamer Dienst, der von der Senhoria entsprechend entlohnt wird.

Das weitläufige und teils schwer zugängliche Arrondistrital stellt den Konvent vor logistische Herausforderungen. **Colzinadores** sind oft unter großen Strapazen unterwegs, um den Magischen Zwölften einzutreiben, während **Rastradoren** sich mit nicht registrierten Zauberern und den gefürchteten **Nuro Segrados** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 166) auseinandersetzen müssen.

Lanitia zieht zahlreiche auswärtige Zauberer an, die die kreative Atmosphäre der Stadt schätzen. Gleichzeitig ist das Ansehen des Konvents in der Bevölkerung zwiegespalten, und die Führung in Tura drängt auf sichtbare Verbesserungen. Die Niederlassung sieht sich daher mit einer Vielzahl komplexer Herausforderungen konfrontiert:

- Der Verbreitung des *Glückssalzes* des Bundes von Mervelgaza muss Einhalt geboten werden.
- Im Hauptsitz des Covendo in der Stadt Tura, hegt man begründeten Verdacht gegenüber der im Verborgenen agierenden *Hohen Loge der Goldmacher* (Altaloga d'Oreadores), deren Mitglieder für vielerlei unerlaubte Handlungen in der alchimistischen Forschung verantwortlich gemacht werden (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 167). Es wird vermutet, dass in Lanitia ein wichtiger Knotenpunkt dieser verbotenen Gemeinschaft besteht, die vielerorts in den Küstenstaaten vor allem Adeligen mit betrügerischen Versprechen das Gold aus den Taschen zieht. Tura wünscht, dass dem Treiben ein Ende bereitet und das Übel an der Wurzel gepackt wird. Die Niederlassung in Lanitia soll endlich Erfolge vorweisen!
- Es kursieren unausrottbare Gerüchte um schwarzmagische Aktivitäten innerhalb des Konvents in Lanitia. Kristallisationspunkt der Gerüchte ist die **Familie Morosín**, deren Angehörige sich jedoch gerade innerhalb des Konvents als unerbittliche Verfolger der Schwarzen Künste einen Namen gemacht haben. Ihre Methoden und Vorgehensweisen sind hingegen umstritten. In der unkundigen Bevölkerung jedoch bleibt hängen, dass die Morosíns Schwarze Magie praktizieren würden. Dieser Unwahrheit begegnet der Konvent immer wieder aufs Neue, und wer weiß, vielleicht irrt die Bevölkerung bei manchen Familienmitgliedern auch nicht?
- Das Duganat Lanitia umfasst viele Gebiete (kleine sumpfige Inseln, das Pantanal usw.), die nur schlecht zugänglich und kaum besiedelt sind. Hier bietet sich ein **Zufluchtsort** für dunkle Hexer und andere verderbte

Bedeutende Zauberer Lanitias

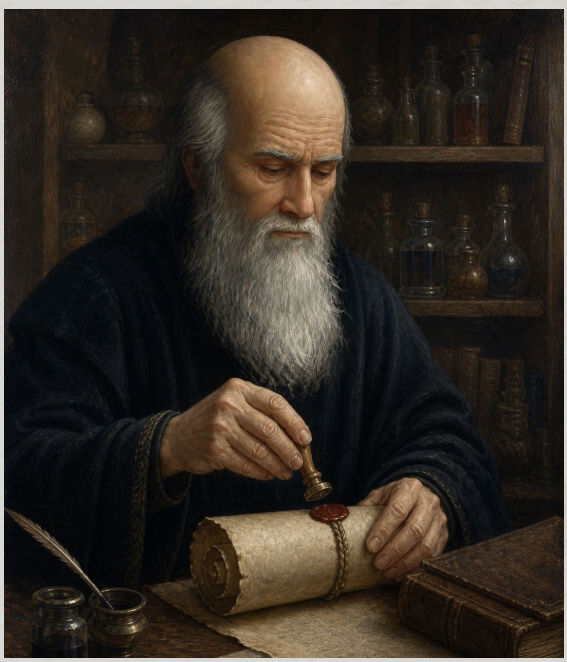
Fulmon Avedur, Magus Priorus Locales und damit Leiter der Konventsniederlassung zu Lanitia, ist ein Mann Anfang fünfzig, der lange Zeit als verlässliche und geachtete Größe innerhalb des Konvents galt. Von freundlicher Erscheinung, mit gewinnendem Charme und einem ausgeprägten Pragmatismus ausgestattet, verstand er es stets, zwischen den oft widerstreitenden Interessen von Politik, Magie und Stadtgesellschaft zu vermitteln. Geboren in Sapodichino in Corua, entstammt er einem bürgerlichen Elternhaus und hat sich seinen Rang allein durch Können und Beharrlichkeit erarbeitet.

Innerhalb des Konvents genießt er vor allem als Magus Muthabis hohes Ansehen für seine Forschungen über die Verwandlungsmöglichkeiten von Naturgeistern und anderen gestaltwandelnden Kreaturen der Küstenstaaten. Sein besonderes Interesse gilt den Marunoelja, den sogenannten Marschengängern, jenen Grenzwesen aus Mensch und Naturgeist, deren Existenz er mit wissenschaftlicher Neugier und Faszination untersucht. Seine Arbeiten haben ihm Anerkennung weit über Lanitia hinaus eingebracht.

Eine eigene Familie zu gründen, lag Fulmon Avedur lange fern. Bis vor wenigen Monaten spielten weder Ehe noch Nachkommen in seinem Leben eine Rolle. Seither heißt es im Konvent, der Magus Priorus sei bis über beide Ohren verliebt. Wer die Angebetete ist, bleibt ein gut gehütetes Geheimnis, doch die Auswirkungen sind unübersehbar. Immer häufiger fehlt er in den Kanzleiräumen der Niederlassung, Verwaltungsaufgaben bleiben liegen, und selbst wichtige Entscheidungen werden vertagt oder delegiert.

Für Außenstehende wirkt es, als durchlebe Fulmon Avedur eine späte Krise: Seine Prioritäten haben sich verschoben, seine Aufmerksamkeit gilt nicht mehr allein der Forschung oder der Leitung des Konvents. Stattdessen legt er plötzlich Wert auf Äußerlichkeiten, trägt aufwändig gearbeitete Silberarmreife und achtet mit ungewohnter Sorgfalt auf sein Erscheinungsbild, insbesondere auf seine Frisur. Was für manche wie ein menschlicher Zug wirkt, wird innerhalb des Konvents zunehmend mit Sorge betrachtet, denn ein Magus seiner Stellung kann es sich kaum leisten, sich allzu weit von seinen Pflichten zu entfernen, ohne Schaden für die Niederlassung.

Der 60-jährige Magus, **Fedel Griman**, Cureadus Locales Sigillis (Leiter des thaumaturgischen Zweiges), strahlt Gelassenheit, Wachsamkeit und eine kühle Würde aus. Allein seine Präsenz flößt dem Gegenüber Respekt ein. Seine gewölbte Stirn und der lange, hellgraue Bart verleihen ihm ein gelehrtes Äußeres, das gut zu seinem Ruf passt: Der Thaumaturg gilt als kenntnisreicher Stratege mit messerscharfem Verstand und als aufrechter Reformer, der vorausschauend und mit klaren Prinzipien den mächtigen Ramis Sigillis in Lanitia leitet. Im Großen Rat sitzt er als ein Vertreter seines alteingesessenen Hauses Griman, doch von der Linie seiner Mutter, Iniga Onastola Griman (vgl. “Das Patriziat Lanitias”), distanziert er sich, politisch wie weltanschaulich.



Fedel ist ein leiser Revolutionär, doch verankert im Machtgefüge Lanitias. Zugleich ist er ein führender Kopf der *Loge der Rosen* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 165), jener geheimen Bewegung, die für eine Veränderung der Herrschaftsverhältnisse in den Küstenstaaten eintritt. Er lehnt feudale Privilegien ab und setzt sich für die Stärkung bürgerlicher Stimmen ein, ein Gedanke, den seine Mutter zuweilen als Schwäche sieht, und der sein Handeln leitet. Sein diplomatisches Geschick täuscht dabei häufig über seine wahren Absichten hinweg. Er versteht es, Kompromisse einzugehen, und auch wenn sie manches Mal schmerzen, zahlen sie sich in der Regel langfristig für ihn aus. Unterstützt wird er im Großen Rat Lanitias von der Familie Thanasardo und den Arandas.

Sein Fachgebiet ist die Beobachtung: magisches Spähwerk, horchende Artefakte, getarnte Dämukuli, kleine künstliche Wesen, mit denen er Informationen sammelt, die von anderen nicht bemerkt werden sollen. Im Verborgenen Erkenntnisse zu sammeln ist seine Kunst. Diese Arbeit führt ihn häufig auf Reisen, seine Frau **Brunona**, eine ehemals aktive, heute hochangesehene und in ihrer Zunft einflussreiche Glasmachermeisterin, steht fest an seiner Seite, diskret und stets loyal. Sie hält ihm den Rücken frei und pflegt die Kontakte in der Verwandtschaft.

Seine Kinder schlagen eigene Wege ein: **Myrejla** agiert als lanitianische Gesandte in Tura, **Aluinjo** hingegen frönt dem Müßiggang. Dass es Fedel einst fast nach Tura als obersten Cureadus Sigillis verschlagen hätte, bleibt ein Kapitel seiner Biografie, das für ihn mit einem bitterem Nachgeschmack endete, der Ruf ging letztlich an Llwydyn ap Cabh aus Clanngadarn. Sollte er abermals die Chance erhalten, diesen Posten zu erlangen, hofft er auf die Mitwirkung und Kontakte seiner Tochter, um letztlich zu triumphieren.

Zauberer, die nichts Gutes im Schilde führen. Die soziale Kontrolle ist gering und die Stadt Lanitia verfügt über keine Tore oder Mauern, die eine Überwachung von Einreisenden erleichtern würden. Dieser Tatbestand hält die Rastradoren auf Trapp und kostet viel Geld, was andernorts fehlt.

- Man versucht die Ausbreitung **Allorgas** und damit verbundene Aktivitäten von Naturgeistern und Marschengängern zu unterbinden. Vor allem unter Zauberern des Ramis Arceris (Schutz) und Muthabis (Verwandlung) wird vermutet, dass es auch Schwarze Schafe im Konvent gibt, die mit den bösartigen Naturgeistern aus Ilantia kooperieren und auch vor Geheimnisverrat nicht zurückschrecken. Es scheint offensichtlich, dass die Kräfte aus Ilantia über viele Manöver des Konvents vorab informiert werden. So wird ein Zurückdrängen der Gefahr aus Ilantia deutlich erschwert.
- Immer noch rätseln die Magi über die Natur der unfassbaren, geheimnisvollen **Amangua**, der Herrin der Lagune, die von manchen sogar als fließende Königin beschrieben wird. Es gibt ganz unterschiedliche Theorien darüber, um was für eine Art von Wesenheit es sich handelt. Einige Schriften wurden bereits dazu verfasst. Würde man darüber Klarheit erhalten, hätte man Ansatzpunkte zu ihrer Bekämpfung.
- Die Ruinen des untergegangenen **Agryphia** sind ein beliebtes Ziel von Schatzsuchern und Artefaktjägern. Dem Covendo ist bekannt, dass immer noch magische Objekte, die nicht registriert wurden, auf dem Schwarzmarkt Mera verkauft oder andernorts eingeschmuggelt werden. Es ist ihm ein Anliegen, diesen Zustand einzustellen.
- Lanitia erfreut sich bei auswärtigen Zauberern großer Beliebtheit, viele **Anträge** auf Mitgliedschaft sind zu prüfen.
- Derzeit macht dem Konvent in Lanitia ebenso ein verliebter und daher abgelenkter **Magus Priorus Locales** Sorgen. Zunehmend vernachlässigt er seine Amtsgeschäfte und die ersten Stimmen werden laut, die seine Absetzung fordern.
- Eine übermäßige Besetzung einflussreicher **Positionen** mit Patriziern führt innerhalb des Konvents regelmäßig zu hitzigen Diskussionen und Missmut, die zuweilen auch in internen Spannungen gipfeln.
- Die Senhoria, namentlich der Dugan, hat dem Konvent mehrfach einen offiziellen Sitz im **Kleinen Rat** angeboten. Aufgrund der Konventsstatuten, die ein politisches Neutralitätsgebot vorsehen, muss dieses Angebot regelmäßig abgelehnt werden. Das Ansinnen des Dugans schürt jedoch zunehmend das Misstrauen bei einigen konservativen Konventszauberern, denn aus ihrer Sicht dürften Magi, die Mitglied im Konvent sind, sowieso kein politisches Amt übernehmen. Andererseits haben schon viele des Zauberns mächtige Patrizier Ämter in der Verwaltung des Duganats oder sind aufgrund ihres Status automatisch Mitglied im Großen Rat. Das wird in zunehmender Lautstärke als Missstand angeprangert, vor allem von bürgerlichen Zauberern, die sich ohnehin benachteiligt sehen, weil sie vor allem in Beförderungsverfahren oft adeligen Bewerbern unterliegen.

Bildung in Lanitia

Der Schlüssel zu Reichtum und Wohlstand liegt im Duganat traditionell in Bildung und Wissen. Zumindest den Patriziern ist die Bedeutung von Lesen, Schreiben, Rechnen und auch von Fremdsprachen bewusst, und sie messen diesen Fähigkeiten einen hohen Wert bei. Doch der Zugang zu Bildung ist ungleich verteilt, denn öffentliche Schulen für eine allgemeine Grundbildung existieren nicht. Basale Bildung erfolgt durch privat bezahlte Lehrer und Dozenten, in Tempelschulen und vereinzelt in Waisenhäusern, die häufig von Kulten oder wohlhabenden Stiftern getragen werden.

So ist etwa das Waisenhaus **Ca Grueso** im Süden Ces (C8 auf der Karte) dafür bekannt, Kinder im Musizieren zu unterweisen. Sein Chor ist in ganz Lanitia berühmt, neben Gesang werden auch Flöte und andere Instrumente gelehrt. Ergänzend werden die Kinder im Lesen, Schreiben und in alltagspraktischen Fertigkeiten unterwiesen.

Die bedeutendste Tempelschule der Stadt ist die **Scunjos Parculbor** des Saborkultes in Zado, die „Schule der Kinder Sabors“. Hier werden vor allem Kinder aus bürgerlichen Familien gefördert, deren Eltern sich keinen Hauslehrer leisten können. Gegen regelmäßige Spenden werden sie in Mathematik, Lesen, Schreiben, Hauswirtschaft, Philosophie und Ethik geschult.

Die höheren Bildungsstätten konzentrieren sich in Lanitia vor allem in zwei Einrichtungen: der **Kanzleischule im Palasses di Senhoria (Laficia)**, die zukünftige Staatsdiener für Verwaltung und Behörden ausbildet, sowie der weithin berühmten Universität **Gran escuola di Lanitia**, kurz **Gralia**. Sie vereint mehrere Schulen, die über den Stadtteil Zado verteilt sind. Dazu zählt die **Tenalto** (Ateneo Alto di Lanitia), an der Philosophie, Mathematik, Medizin, Recht und Ethik gelehrt werden, sowie die **Escuola prima di arte**, im lanitianischen Dialekt **Esprimate** genannt, ein angesehenes Kolleg für Malerei, Bildhauerei, Architektur, Musik, Schauspiel und Literatur.

Zur Ausbildung des nautischen und militärischen Nachwuchses verfügt das Duganat seit über fünfhundert Jahren über eine traditionsreiche Akademie, die berüchtigte **Scuma**, die heute in die Gralia integriert ist. Sie gilt als Kaderschmiede der Eliten und rekrutiert ihre Schüler vornehmlich aus dem

Patriziat sowie aus angesehenen bürgerlichen Familien. Lehrinhalte sind Nautik, Strategie, Rhetorik, Recht, Verwaltung, Mathematik und Zauberkunde. Neben der geistigen Schulung wird großer Wert auf körperliche Ertüchtigung gelegt; die Übungsstätten liegen in Dolo, sodass man besonders in den frühen Morgenstunden die Schüler auf ihrem Weg dorthin beobachten kann. Einer der bekanntesten Absolventen ist der Flottenadmiral **Ronaldo Zaretta**.

Die Gralia hat sich in den vergangenen Jahrzehnten zudem zu einem Zentrum der „neuen Musik“ entwickelt. Ein Studium dort gilt für angehende Komponisten inzwischen fast als unerlässlich. Umso größer ist die Unruhe über Gerüchte, die Senhoria wolle der Gralia staatliche Mittel entziehen - ein Vorhaben, das in der bürgerlichen Bevölkerung und im Patriziat auf breite Ablehnung stößt, da Kunst und Kultur als identitätsstiftend gelten.

Der Konvent als Bildungsstätte prüft jährlich eine größere Gruppe von Kindern im Alter von etwa zwölf Jahren auf ihre magische Begabung. Geeignete Kandidaten werden ausgewählt, einem Meister zugewiesen und in der konventseigenen Akademie, der **Alacantes,** die *Lagunenakademie der eindrücklichen Verzauberungen*, umfassend ausgebildet.







Lebensart in Lanitia - Kunst und Vergnügen

Die Lanitianer gelten als lebenshungrig und sinnlich, kaum ein Ort der Küstenstaaten verbindet Kunst, Genuss und Inszenierung so eng miteinander wie die Lagunenstadt. Theater, Musik, Tanz und Literatur prägen das gesellschaftliche Leben, während Spielhäuser, Weinstuben und prachtvolle Feste für zusätzliche Ablenkung sorgen. Höhepunkt dieses Vergnügens ist der berühmte Caraljo, der viermal im Jahr die Stadt erfasst: Kunstvoll gestaltete Masken, farbenfrohe Kostüme und rauschende, ausgelassene Feiern ziehen Einheimische wie Fremde gleichermaßen in ihren Bann und lassen für kurze Zeit alle Sorgen verblassen. Wären da nicht die Naturgeister aus Ilantia, die den Caraljo nutzen, um unerkannt ihre ureigensten Interessen zu verfolgen.

Doch hinter dieser schillernden Oberfläche liegt ein tieferes Bedürfnis: die Flucht vor der Wirklichkeit. Der schleichende Niedergang des Duganats, die politischen Spannungen und der Verlust alter Gewissheiten werden im Rausch der Vergnügungen übertönt. Viele Lanitianer klammern sich an die Erinnerung an das ruhmreiche Goldene Zeitalter und suchen in Kunst und Ausschweifung einen Ersatz für die bröckelnde Gegenwart. Besonders die Wohlhabenden verlieren sich in opulenten Festen, in Novelas und anderer romanhafter Literatur, Maskenbällen und rauschhaften, scheinbar endlosen Nächten, während weniger Begüterte oft nur als Zuschauer oder Dienstleister an diesem Glanz teilhaben. Für sie bleibt oft nur die Traumwelt Specoltra, um dem harten Alltag zu entrinnen, in der sich unbewusst ihre Wünsche eines besseren Lanitias manifestieren.

So wächst die Kluft zwischen den gesellschaftlichen Gruppen spürbar. Während die einen im Überfluss schwelgen, kämpfen andere ums tägliche Auskommen, und die Unzufriedenheit nimmt langsam, aber stetig zu. Dennoch bleibt die Suche nach Trost allgegenwärtig: im flirrenden Licht über der Lagune, in der Nähe von Familie und Geliebten oder, nicht selten, in den flüchtigen Versprechen käuflicher Zuneigung. In Lanitia ist das Vergnügen somit weit mehr als bloße Unterhaltung: Es ist zugleich Ausdruck von Lebenskunst, Verdrängung, Resignation oder auch stillem Widerstand gegen den drohenden Verfall.

Käufliche Liebe

Selbstverständlich kann man auch in Lanitia die Freuden des Lebens und der Lust gegen Geld genießen. Käufliche Liebe tritt in Lanitia für gewöhnlich in drei Formen auf: Die **Mamolas** (Veilchen) sind die eigentlichen Huren und Stricher, die von ihren Zuhältern abhängig und vielerorts zu finden sind. Es handelt sich dabei oft um verarmte Frauen und Männer, die keine andere Wahl haben, als sich mit dem stundenweisen Verkauf ihres Körpers den Lebensunterhalt (meist für 1 GS pro Liebesdienst) zu verdienen. Ihre „Beschützer“, die **Bertones**, sind vielfältig: Schläger, Söldner, einige Handwerker

und vor allem die stimmgewaltigen Dragoleros, die mit ihren kleinen Booten überall dort sind, wo ihre Mamolas Geld verdienen.

Die **Cortiganas** und **Cortiganes** (Kurtisanen w/m) sind die organisierten Damen und Herren, die ihre Dienste in Bordellen anbieten. Ihr Leben ist um vieles einfacher als das der Mamolas. Sie haben ein festes Dach über dem Kopf und das Essen ist gesichert.

Eine herausragende Gruppe sind die **Rosas** (Rosen, weiblich) beziehungsweise die **Adornos** (Schmuckstücke, männlich). Das sind überwiegend kultivierte Damen und Männer, die in eigenen Häusern mit Dienerschaft einen luxuriösen Lebensstil pflegen. Sie werden entweder von ihren festen Galanen oder Herzdamen ausgehalten oder haben feste Liebhaber und Liebhaberinnen. Hier liegt der Fokus weniger auf Körperlichkeit, als vielmehr auf Sinnlichkeit. Der Mann oder die Frau muss schön, gepflegt, belesen und intelligent sein, da man ihn oder sie auch als eloquenten Partner bei einem feinen Gastmahl, einem schönen Theaterbesuch, im literarischen Salon oder einer intimen Soirée präsentieren möchte.

Einige Rosas und Adornos verstehen sich darüber hinaus besonders darauf, sich und ihre Kunden äußerlich und innerlich perfekt zu inszenieren, wozu auch auf magische Mittelchen und Tinkturen zurückgegriffen wird. Markenzeichen der Rosas und Adornos sind zum Einen das meist gefärbte rotblonde Haar und eine „natürliche“ Blässe des Gesichts und zum Anderen das Tragen eines Schmuckstücks, für die Damen meist eine Brosche aus Rubinen, in Form einer Rose.



Donja Canova

Die männlichen Pendants tragen für gewöhnlich einen glitzernden Ring am Ohr oder an einer Kette auf der Brust. Ein beliebter Ort, um diesen Zierrat zu erwerben, ist die Mellada (s. *»Handel und Gewerke«*).

In Lanitia gibt es rund zwei Dutzend dieser Frauen und Männer, die in dieser Liga ihre Dienste anbieten, die bekannteste ist **Liviana Azalina**, die den Beinamen *Die Königliche* verliehen bekommen hat. Ein Tag mit ihr kostet zwischen 150 und 1500 GS. **„Donja“ Canovo** ist ebenfalls bekannt, hier kommt man aber mit 100 bis 600 GS etwas preiswerter weg. **Fabrizio Superbo**, der geheime Schwarm so mancher jungen (oder älteren) Patrizierin, liegt in etwa dazwischen.

Kleine Geschenke, wie ein kostbares Bild, ein seltenes Möbelstück oder ein Schmuckstück erhalten die Freundschaft. Durch ihren Kontakt zu vielen hohen oder reichen Damen und Herren kann eine pfiffige Rose oder ein smarter Adorno einen hübschen Nebenverdienst einstreichen, wenn sie oder er dezent die richtigen Leute zusammenbringt. Den Rosas oder Adornos winken oft der gesellschaftliche Aufstieg, wenn sie es schaffen können, über ihre Kontakte in die engeren Kreise des Patriziats Eintritt zu erhalten. So mancher Anführer der privaten Leibwache einer hohen Dame war zuvor ihr bezahlter Liebhaber oder die Geliebte wurde zur Kontorführerin oder der rechten Hand ihres hohen Herrn.

Hinterleute der Rosas und Adornos

Würde jemand sich die Mühe machen, Nachforschungen darüber anzustellen, wem die Häuser gehören, in denen die meisten der Adornos und Rosas leben, so würde er herausfinden, dass erstaunlich viele der Familie **Fiorezza** gehören, deren Oberhaupt Donja Margha(rita) Fiorezza ist. Es ist überdies kein Geheimnis, dass die Donja selbst einen Liebhaber unterhält, den Adorno und Künstler Favio Rovazzo, einen belesenen, gebildeten und politisch engagierten Jüngling, dessen Kunstwerke nur als mäßig bezeichnet werden können, dessen Kunstverständnis, Kultiviertheit und galante Art jedoch herausragen. Gerüchteweise hat er einen Tick, ständig in neuer Garderobe aufzutauchen, und niemals das gleiche Outfit ein zweites Mal anzuziehen. Er soll seine „alten Sachen“ sogar eigens zerreißen.

Was bisher nicht an die Öffentlichkeit gedrungen ist: Donja Margha(rita) Fiorezza ist ein Katzenmensch, ihre ganze Familie leidet unter diesem Fluch, einer Erbkrankheit, die im Norden Lamarans in einigen Familien durchaus verbreitet ist. Ihren außerordentlichen sexuellen Appetit hat die Donja leidlich im Griff. Allerdings rührt daher das Gerücht von Favios „Kleiderzerreißen“, denn dahinter steckt die Donja. Favio spielt mit, für ein enormes Taschengeld, und sät das Gerücht gerne weiter, indem er seine Kleider auch oftmals absichtlich zerreißt, damit kein Verdacht auf die Donja fallen kann. Er mag und begehrt seine wesentlich ältere Gönnerin tatsächlich. Insofern ist es für beide eine angenehme Situation.

Feste und Feiern

Die geselligen Lanitianer lassen kein Fest aus, sie sind stets auf der Suche nach Ablenkung und Vergnügen. So kommt es, das es neben den traditionellen Festen, die im Fes Valiande oder zur Ehrung von Turan und Atunis bedeutsam sind, auch weitere Feierlichkeiten begangen werden, die eher lokale Bedeutung besitzen oder die örtliche Ausprägungen überregional bekannter Feste sind. Zu den typischen Festen der Küstenstaaten siehe *Das Spiel der Großen Häußer*, S. 115 ff.

Caraljo - der Karneval

Was andernorts in den Küstenstaaten der Cardonale ist, wird in Lanitia *Caracholjo* beziehungsweise lanitianisch verschliffen *Caraljo* genannt und hat sich in Lanitia aus ähnlichen Wurzeln entwickelt, ist aber über die Zeit zu einem eigenen Fest geworden, bei dem es im Kern um die Abwehr feindlicher Naturgeister aus Ilantia durch Musik, Freude und Lärm geht, statt um Wesen aus dem Krieg der Magier, wobei sich beides auch zu vermischen scheint.

Berüchtigt und weithin bekannt sind vor allem die Masken und Kostüme, die während des Caraljo getragen werden, die den bedrohlichen Quälgeistern aus Ilantia ein Gesicht verleihen und sie damit fassbar machen. Viele verwenden Motive der Anderswelt, posieren als Satyre, Reiherleute, Nereïden, Molchlinge oder andere Sagengestalten aus dem Glauben des Fes Valiande.

Der *Caraljo* wird vier Mal jährlich begangen, so groß ist der Wunsch, die Anderswelt aus dem eigenen Alltag fernzuhalten. In jeder Jahreszeit stellt er sich etwas anders dar, auch wenn das Feiern und die Kostümierung stets im Mittelpunkt stehen. Auch die Zeitpunkte der Feierlichkeiten variieren in jedem Jahr, ihre Datierung hängt vom Erscheinen des Roten Schweifs, eines hellen Kometen, **Elcorria** genannt, ab. *Elcorria* wird als Götterbotin Larans gedeutet, die Feuer in die Lagune bringt und Kraft verleiht, um gegen die Wesen der Anderswelt aufbegehren zu können und die unheilvollen Geister zu vertreiben. Sieben Tage lang wird auf Wasserstraßen, Plätzen und in den Gassen und Häusern Lanitias gefeiert. Der Caraljo zählt für viele Reisende als die größte Attraktion der Stadt. Aufgrund der zahlreichen Gäste ist er eine wichtige Einnahmequelle für die Stadtbevölkerung geworden, nicht nur Herbergen und Gasthäuser profitieren davon. Veranstaltet wird der Caraljo vom **Bund der Enganari**, einer Vereinigung, die sich aus diversen gesellschaftlichen Gruppierungen zusammensetzt, Spenden sammelt, koordiniert und den Caraljo ausrichtet.

Dennoch: in diesen tollen Tagen verschwimmen die Grenzen zwischen arm und reich, jung und alt und das feiernde Volk und nicht die Patrizier gibt sich als Herren der Stadt. Überhaupt, die meisten Patrizier sind in der Regel sehr zurückhaltend gegenüber einer Teilnahme am Caraljo. So ziehen es die meisten vor, sich in den häuslichen, privaten Raum zurückzuziehen, schon, um sich selbst vor Übergriffen und Unbilden zu schützen. Manche zieht es auch auf die schöne Insel Comulura, um dort den Sommer zu verbringen und vor allem die Tage des *Caraljo estio*.

Die Grenze zu den Spirituellen Gefilden verschwimmt zur Zeit des Caraljo und es heißt, die Naturgeister nutzen das bunte Treiben, um sich unbemerkt unter das Volk zu mischen und für Unheil zu sorgen, ohne dass die Priesterschaft einschreitet (s. *»Glaube und Kulte«*). Immer wieder sollen Feiernde verschwinden oder skurrile Erlebnisse haben, die sie am liebsten schnell wieder vergessen würden. In der Regel handelt es sich um so peinliche Vorfälle, dass diese auch nicht an Nachbarn oder manchmal nicht einmal an die Familie weitergetragen werden. Es wird behauptet, die Naturgeister würden sich ebenfalls verkleiden und die Menschen in ihrem Tun imitieren, was ihnen ihre Übergriffe und Verführungen ungemein erleichtert. Gerüchten zufolge mischt sich **Pranchago** mit seinen Getreuen gerne unter das feiernde Volk. Ein Schäferstündchen mit ihm soll Glück bringen und manche behaupten, in den Wochen danach dufte man angenehm nach Flieder und sei für andere Personen anziehender.

Die Lanitianer unterscheiden die Caraljos entsprechend der Jahreszeit, in der diese stattfinden:

Caraljo vernale (Frühjahrskarneval)

Der Caraljo vernale begrüßt mit Witz und Schalk den erwachenden Frühling und verabschiedet den dunklen Winter. Überall in der Stadt werden improvisierte Bühnen aufgebaut und die Comyda descenes, die „szenische Komödie“, erlebt einen ihrer Höhepunkte im Jahr. Hier wird über jeden, der in der Stadt etwas zu sagen hat, gespottet. Allerorten greifen satirische Stehgreifstücke die Verfehlungen des Patriziats auf und machen sich über die Zustände in Lanitia lustig, aber auch die Anderswelt wird karikierend aufs Korn genommen. Es gibt sogar Bühnen auf großen Kähnen, die durch die Stadt gesteuert werden und mal hier, mal dort festmachen, um den Feiernden ihre Kunst zu zeigen. Einige dieser Boote sind auch kunstvoll verziert und geschmückt. Viele Nonos gestalten im Vorfeld des Caraljo vernale besonders ausstaffierte Boote, mit Figuren, die zumeist Wesen der Anderswelt zeigen oder bekannte Patrizier verfremdet und in unangemessenen Posen darstellen oder ganzen Chören an Bord Platz bieten. Immer wieder werden vom **Bund der Enganari** Preise ausgelobt, die die kreativste Umsetzung prämieren.

Im **Phönixtheater** werden in diesen Tagen immer moralisch erbauliche Stücke der Comyda heruda aufgeführt, die die alten Sagen und Mythen prächtig inszenieren und sich vom Patriziat feiern lassen.

Caraljo estio (Sommerkarneval)

Die wildesten und lautesten Feierlichkeiten des Duganats finden während des Caraljo estio statt. Die Menschen tanzen ekstatisch die ganze Nacht auf den Straßen und in zahlreichen Booten, die zusammengebunden auf den Kanälen treiben. Schwitzende Körper drängen sich singend, lachend und schreiend aneinander vorbei. Die Luft flimmert über den Kanälen und an den meist heißen Tagen brechen sich verrückte Spiele Bahn. Wilde Wasserschlachten sind an der Tagesordnung, Menschen springen aus Übermut in die Kanäle und wringen auf den Mauern ihre nassen Kostüme aus. Spielleute und Musikanten geben alles, um der aufgedrehten Menge noch mehr einzuheizen. Die Stimmung kocht. Alkohol und andere Drogen, wie das Coralgo, ein Aufputschmittel, machen die Runde und die körperliche Freizügigkeit ist groß. Es ist auch ein Fest für die Naturgeister, die diese Stimmung sehr gut auszunutzen wissen und ihren Schabernack mit den Teilnehmenden treiben.

Nachts lässt sich das **Feuerschiff** des Konvents bestaunen. Nur einmal im Jahr werden diese außergewöhnlichen Feuerspiele vom Konvent veranstaltet. In jeder Nacht während des Caraljo gleitet das Schiff langsam über das Wasser der *Lareya* (Hafenbecken) und der *Serpe*, während die Magi gemeinsam in einem gigantischen Feuerspiel Figuren und Formen gestalten, die den Himmel über dem Schiff in ein Flammenmeer tauchen. Beliebt sind riesige Feuerschlangen, fliegende Reiherleute oder eine Inszenierung des Roten Schweifs, die unter frenetischem Jubel und lautem Kreischen gefeiert werden.

Caraljo murcar (Herbstkarneval)

Im Herbst, wenn der **Caraljo murcar** begangen wird, soll es einen Geisterzug geben, der durch die verschlungenen Kanäle Allorgas gleitet. Auf Kähnen, Dragonellas und weiteren kunstvoll geschmückten kleinen Booten vollzieht sich ein heiterer Tanz der Naturgeister, die, so die Legende, verführerisch um die Gunst der Lanitianer buhlen, die sich trauen dem Zug beizuwohnen. Jedoch gibt es wohl kaum einen Menschen in Lanitia, der sich später noch an die Vorkommnisse während des Geisterzuges erinnern würde.

Wenn im Herbst die Schifffahrtssaison zu Ende geht, denken die Lanitianer mehr über die Zukunft nach - Wahrsager und Traumdeuter haben Konjunktur. Auf dem Platz *Piavente* in Ce schlagen traditionell viele Fahrende ihre Zelte und Wagen auf, um Tinkturen gegen alle möglichen Wehwehchen oder



gute Ratschläge zu verkaufen. Gerüchten zufolge sind auch die Träume der Einwohner in diesen Tagen intensiver und zuweilen visionär.

Es werden kleine Holzboote mit Kerzen darauf zu Wasser gelassen: Halten sie sich, bis sie aus dem Blickfeld der Menschen verschwinden, über Wasser, so wird das kommende Jahr ein gutes Jahr, sinken sie zuvor, dann sieht die Perspektive eher schlecht aus. Allerorten ertönen Gesang und Gebete an Nothuns und Turan und Atunis, Segen für das kommende Jahr und Kraft für den Winter wird erbeten.

Um die leibliche und seelische Stärkung geht es auch bei den üppigen Gelagen, die im Caraljo murcar am späteren Abend nach Sonnenuntergang einfach dazugehören. In vielen Höfen trifft sich die Nachbarschaft und trägt Köstlichkeiten aus der lanitianischen Küche zusammen, die gemeinsam verspeist werden.

Caraljo aloano (Winterkarneval)

In der kalten Jahreszeit steht die Mildtätigkeit und Anteilnahme im Mittelpunkt der Festlichkeiten, Geschenke werden ausgetauscht und Branntwein ausgeschenkt. Die Gilden, Zünfte und Tempel verteilen süße Kuchen, verziert mit den beliebten kandierten Briveral-Blüten (s. *»Das liebliche Enganador«*). Vielerorts werden Lampions aufgehängt, die etliche lanitianische Brücken, Gassen und Kanäle in ein warmes Licht tauchen. Es gibt vom Laran-Kult geleitete Prozessionen und Umzüge mit Fackeln. Menschen treffen sich auf Straßen und Plätzen an Feuerschalen, um bei Musik und Gesang Branntwein zu trinken und in den Tempeln Larans finden zeremonielle **Schwertweihen** statt. Der Caraljo aloano ist dazu angetan, das Durchhaltevermögen der Menschen in der dunklen Jahreszeit zu stärken.

Schiffsfest

Wenn die Schifffahrtssaison im Frühling, am Myrkdag des *Monats der ersten Ausfahrt* (Bärenmond) eröffnet wird, wird das **Schiffsfest** (*Festelanaus*) mit großem Pomp begangen. Neue Schiffe werden von den Nothunspriestern gegen eine Spende getauft und Schiffsweihen für lanitianische Handelsschiffe unter großem Jubel durchgeführt. Auch Seeleute lassen sich segnen und erneuern ihre Bindung zu dem Schiff, auf dem sie segeln, indem die Nothunspriester ihre Arme in einer Zeremonie durch ein verziertes Seil mit der Reling des Schiffes verbinden. Man sagt, durch diese Segnung falle es ihnen auf der Fahrt leichter, ihre Tätigkeiten auf dem Schiff mit Wind, Seegang und Wetter in Einklang zu bringen.



Die große Regatta zu Ehren Tins

Am *Ljosdag* des *Hohen Monats des Tin* (Schlangenmond) verwandelt sich Lanitia in eine tobende Bühne: Die große Regatta zu Ehren des Weltenbewegers ist mehr als ein Rennen, sie ist ein Spektakel aus Ehrgeiz, Wagemut und kalkulierter Rücksichtslosigkeit. Dragoleros, beauftragt von Patrizier- und Handelshäusern oder aus eigenem Antrieb, jagen ihre Dragonellas durch die Kanäle, stets begleitet von Spott, Jubel und wüsten Beschimpfungen. Rammen, Kämpfen mit Rudern und gezielte Sabotage gehören ebenso dazu wie heimliche Versuche, sich mit verbotener Magie einen Vorteil zu verschaffen. Dem Sieger winken Ruhm, der Titel *Don Laguneso* und der Ruf, von Tin selbst begünstigt zu sein, ein Prestige, das die großen Familien mit allen Mitteln zu erringen suchen, ohne sich je selbst ans Ruder zu stellen.

Vor dem eigentlichen Rennen zieht ein prächtiger Schiffskorso durch die Stadt, bei dem sich die Mächtigen präsentieren. Der Start erfolgt traditionell am Gildenhaus der Lotsen, von wo aus die Fahrer vier Kontrollpunkte passieren müssen - darunter üblicherweise die Kristallbrücke, die Mündung der Serpe und die Lacartera - bevor sie das Ziel am Thalassan erreichen. An jedem Kontrollpunkt erhalten die Fahrer der Boote eine besondere Münze, die eine Abbildung von Tin, dem Weltenbeweger, zeigt. Die Route ist frei wählbar, und gerade in den engen, unübersichtlichen Kanälen von Ce entscheidet sich oft der Ausgang des Rennens, fernab neugieriger Blicke. Entlang der Strecke versuchen Zuschauer,



den Fahrern Blumenringe zuzuwerfen, als Glücksbringer oder (seltener) als heimtückischer Angriff.

Begleitet wird das Spektakel von einem florierenden Wettgeschäft. Der Nothunskult und illegale Anbieter profitieren von Einsätzen auf Sieger, Zwischenfälle oder spektakuläre Auftritte. Denn vielen geht es weniger um den Sieg als um Aufmerksamkeit und Anerkennung: kunstvoll gestaltete Dragonellas, waghalsige Manöver und provokante Auftritte machen die Regatta zu einem Ereignis, bei dem Ruhm und Risiko eng beieinander liegen. Manches Mal entscheiden sich bei der Regatta ganze Schicksale, etwa wenn ein wirklich hohes Preisgeld gewonnen wurde und der Sieger es gar nicht fassen kann.

Gamos del Mar

Einmal jährlich im Herbst feiert Lanitia die Vermählung mit dem Meer. Es ist ein Fest, dessen Ursprung in die Anfänge Lanitias zurückreicht, als die Flüchtlinge aus Thalassa eine neue Heimat suchten. Der Legende nach wurde ihnen der Platz in der Lagune von Nothuns offenbart. Mit dem Fest ehren die Nachkommen der Geflüchteten Nothuns und zeigen ihre Dankbarkeit durch allerlei Opfergaben und eine spirituelle Ausgelassenheit. Bereits Wochen vor den Feierlichkeiten bereiten sich die Bürger der Stadt auf das Fest vor. Überall werden Kanäle, Boote und Straßen geschmückt - meist mit farbigen Stoffen und Figuren aus Holz, in der Form von Meerestieren und beliebten Sagengestalten. Viele Fassaden weisen kleine Nischen auf, in die die bemalten Figuren gestellt werden. Unter die Farben der jeweiligen Nonos (Stadtneuntel), mischen sich hier mit Purpur und Blau die Farben Nothuns. Vielerorts flattern die bunten Tücher, Flaggen und Wimpel im Wind und verleihen der Stadt ein farbenfrohes Antlitz. In den letzten Jahren ist eine neue Mode aufgekommen: Die öffentlichen Einrichtungen und wohlhabende Bürger der Stadt lassen von den kunstfertigsten Feinschmieden der Stadt, kleine, verspielte Automaten fertigen, die die traditionellen Holzfiguren an ausgewählten Plätzen ersetzen. Manche von ihnen leuchten im Abendlicht, führen einladende Gesten aus oder surren leise Weisen zu Ehren Nothuns.

Die eigentlichen zeremoniellen Feierlichkeiten, die maßgeblich vom Nothunskult veranstaltet werden, erstrecken sich über drei Tage. Am Nachmittag des ersten Tages treten überall in der Stadt Chöre auf, deren Gesang Nothuns Aufmerksamkeit und Neugier erregen soll. Bis zum Abend wandern diese singenden Gruppen alle zur *Lareya*, dem zentralen Hafen Lanitias, eigentlich nur eine Bucht zwischen Rigero, Dolo und Lorea. Hier versammeln sie sich zu einem großen gemeinsamen Auftaktkonzert. Überall sind Menschen, an den Kais, auf Booten und den großen Balkonen, die auf die

Bucht hinausweisen. Die vielstimmige Musik ist weit über den Hafen hinaus in der Stadt vernehmbar.

Am zweiten Tag ziehen im Morgengrauen mehrere Prozessionen durch die Stadt, die die diesjährigen Opfergaben an Nothuns präsentieren. Oftmals kleine aus Silber gegossene Figuren, die Tiere des Meeres oder heilige Geschöpfe des Nothunskultes darstellen. Man sagt, sie seien aus Silber, weil früher traditionell die Silbermünze Aguar, mit dem Abbild Nothuns, als Opfergabe genutzt wurde. Mittags geht der Dugan geleitet von Nothunspriestern und ausgewählten Gästen, darunter viele Laienpriester, sowie den Opfergaben an Bord des eigens für diesen Zweck entworfenen Schiffes, der *Asterias*. Vor der Stadt, in der Lagune, geht das Schiff, dessen altertümlicher Name so viel wie Seestern bedeutet, vor Anker. Ein Chor, unterstützt von Musikern, die eigentümlichen Instrumenten, deren Aussehen an mächtige, ausgehöhlte Walknochen erinnert, tiefe durchdringende Töne entlocken, beginnt zu singen. Gleichzeitig wird ein kostbares, ehrwürdiges Artefakt, genannt **Ring der Dromusa**, zu Wasser gelassen. Das Artefakt ist ein silbrig glitzernder, aufwändig verzierter Reif von etwa drei Metern Durchmesser, der aus dreizehn gebogenen, handspannenbreiten Gliedern zusammengesteckt wird und mit unauffälligen Schwimmern aus Kork versehen ist. Geschmückt ist der Reif mit zahlreichen üppigen Darstellungen von Wasserwesen und Schiffen. Liegt der Reif auf dem Wasser, so glättet es sich im Inneren auf wundersame Weise. Für den Betrachter öffnet sich durch ihn ein Fenster ins Meer und wer hindurchschaut, vermag vielleicht der Götterboten Nothuns bei ihrem Spiel im Wasser ansichtig zu werden.

Nachdem der Dugan eine Dankesformel gesprochen hat, die die Gunst Nothuns für Lanitia erneuern soll, leitet er das Zeremoniell ein. Dazu wirft er eine lebendige Purpurmuschel in den Ring der Dromusa. Diese Geste leitet die Vermählung mit dem Meer ein. In der Folge übergibt er die geweihten Opfergaben dem Meer. Eine nach der anderen sinkt durch den Reif Richtung Meeresboden. Familien oder in seltenen Fällen Einzelpersonen, die es sich leisten können, haben eine eigene Opfergabe gespendet, die für sie, stellvertretend durch den Dugan, an Nothuns übergeben wird. Schon häufiger versuchten geübte Taucher in den Tagen nach der Zeremonie, die Opfergaben unerlaubt zu bergen, doch sie kamen stets mit leeren Händen wieder. Der Erzählung nach soll derjenige, welcher eine dieser Opfergaben an einer Purpurmuschel findet, eine besondere Gunst Nothuns offen haben. Noch Niemanden wurde bisher dieses Glück zuteil.

Der dritte Tag der Feierlichkeiten beginnt mit einer Zeremonie im großen Nothunstempel, bei der all die Spender von Opfergaben verlesen und ihnen Glück gewünscht und Nothuns Segen versprochen wird. Am Ende der Zeremonie bekommt der Dugan, als Repräsentant der Stadt, vom **Grancoinhor**, dem obersten Priester des Kultes im Duganat, eine kleine Statuette überreicht, die den Bund Nothuns mit Lanitia symbolisiert. Die Form dieses Objekts variiert von Jahr zu Jahr und ist immer ein Unikat. Manche behaupten, diese Kunstwerke seien nicht nur von den Priestern gesegnet, sondern hätten darüber hinaus magische Kräfte. Auf diese Gabe muss der Dugan stets achten, denn von ihrer Präsenz im Amtssitz, so heißt es, hänge das Glück der Stadt, bis zur erneuten Vermählung mit dem Meer, ab. Im Anschluss an diese Zeremonie findet, ebenso im Tempel, unter Aufsicht der Nothunspriester, die alljährliche Versteigerung der begehrten Schiffsanteile statt (s. *»Handel und Gewerke«*).

Parallel zum Ritus im Tempel hat sich in weiten Teilen der Bevölkerung der Brauch entwickelt, die neuerliche Vermählung mit dem Meer mit einem ausladenden Fest zu feiern. Es beginnt am Vormittag bei den Buchmachern der staatlichen Lotterie, die vom Nothunskult überwacht wird. Von der Teilnahme erhoffen sich vor allem die Schlechtergestellten und Mittellosen, mit einem Los Nothuns Gunst erkaufen zu können. Überall in der Stadt gibt es Stände an denen die verschiedensten Köstlichkeiten und Getränke verkauft werden. Auch andere Vergnügungen finden breiten Zuspruch, wie Wettfahrten auf dem *Serpe* genannten Großen Kanal, Gauklerkunststücke oder kostenlose Theateraufführungen. Die Genehmigung letzterer erfolgt nur, wenn es sich um tugendreiche und erwünschte Stücke zur charakterlichen Erbauung des Volkes handelt, wobei Nothuns viel für feinsinnigen Humor übrig haben soll.

Jedes Jahr wieder erinnert die Vermählung mit dem Meer gleichsam an den einstigen Wohlstand und die Pracht der Stadt, wenn sie sich von ihrer schönsten Seite zeigt. Das Fest zieht Besucher von nah und fern an. Auch viele bedeutende Staatsgäste und Persönlichkeiten von Rang und Namen aus anderen Teilen Lidraliens beehren die Stadt mit ihrer Anwesenheit, um Nothuns Respekt zu zollen und vielleicht ein wenig von seiner Gunst zu empfangen.

Weinfest an der Serpe

Das große Weinfest findet nach der Weinlese und den ersten Herbststürmen im Arromardin, dem Schützenpark, statt. Die Abende sind meist noch warm, im Park duftet es nach gerösteten Nüssen und anderen Leckereien, und über der Serpe erklingen Musik, Gelächter und viele Stimmen. Der Nothunskult richtet das Weinfest gemeinsam mit der Gilde der Weinhändler aus. Es werden an kleinen Ständen edle Tropfen verköstigt. Jedes Jahr stehen bestimmte Weinanbaugebiete im Mittelpunkt des Festes. Alle Getränke sind kostenlos, aber der Eintrittspreis für das Fest liegt bei 35 GS pro Besucher. Für die allermeisten Lanitianer ist es daher unbezahlbar. So zieht das Ereignis eher betuchte Gäste an.

Neben der Weinprobe ist eine besondere Lotterie der eigentliche Höhepunkt des Festes. Die Rede ist von **Lapágia**. Bei dieser Form der Lotterie schlagen die Spielenden die Seiten eines Buches auf, die meisten sind leer, doch auf einigen sind Gewinne eingetragen, wie Goldsummen, kostbare Objekte,

die als Abbildung oder im Original im Zelt ausgestellt werden oder sogar ein Platz im Großen Rat (wenn auch nur für ein Jahr)!

Die Lapágia wird in einem großen, bewachten Zelt auf dem Fest durchgeführt. Dort können die Spielenden nacheinander eintreten und das Buch aufschlagen. Jeder Versuch kostet 50 GS.

Der Zugang zur Senhoria über das Los war ein Zugeständnis an die Bürgerlichen, die mit viel Glück so einen Platz im Großen Rat erlangen können, wenn Nothuns sie für geeignet hält. Schon häufiger haben Gewinner ihren Platz an einen zahlungskräftigen Kunden verkauft. Die Gewinne der Lotterie gehen zum Großteil an den Nothunstempel, jedoch muss dieser einen gewissen Teil an das Duganat abtreten.

Kleidung und Maskerade

In Lanitia ist Kleidung weit mehr als bloße Hülle, sie ist ein sichtbares Zeichen von Zugehörigkeit, Anspruch und Selbstinszenierung. Im Bürgertum zeigen Farben, Stoffe und Schnitt die Bindung an Gilden, Zünfte oder Bünde, während im Patriziat die Garderobe die Rolle eines Wappens ersetzt. Da den meisten Patriziern ein echter Adelstitel fehlt, wird Kleidung zum wichtigsten Mittel der Identitätsstiftung: kostbare Stoffe, aufwändige Stickereien und sorgfältig gewählte Farbkompositionen spiegeln die Zugehörigkeit zu einer Familie und deren Rang innerhalb der Senhoria wider.

Besonders seit der *Fuerta* und dem Ausschluss der Bürgerlichen aus dem Großen Rat hat sich dieses Bedürfnis nach modischer Abgrenzung verstärkt. Das Patriziat begann, sich bewusst an den Formen und Gesten des lidralischen Hochadels zu orientieren, nicht nur in der Kleidung selbst, sondern auch im Auftreten. Bei Bällen, Sitzungen im Großen Rat (*Conoblo*) oder in der Börse wird Mode zur Bühne: Die Art, wie man schreitet, steht oder einen Mantel trägt, folgt einer stillen Choreographie, die Macht, Selbstbewusstsein und Bildung ausdrücken soll. Gerade diese überzeichnete Form der Selbstdarstellung bietet den Schaustellern und Dramatikern Lanitias reichlich Stoff für subtile Kritik und bissige Satire.

Zugleich ist Mode in Lanitia eng mit dem Spiel der Maskerade verbunden. Während des *Caraljo*, aber auch auf Festen und privaten Zusammenkünften, tragen viele Lanitianer Masken und Kostüme, um für eine Nacht eine andere Identität anzunehmen. In diesen Momenten verschwimmen Standesgrenzen, gesellschaftliche Normen werden bewusst unterlaufen, und nicht selten erscheinen die Träger als Gestalten aus Specoltra, als Kreaturen Ilantias oder als Verkörperungen der Dius Valiande. Die Maskerade erlaubt es, Rollen zu wechseln, Sehnsüchte auszuleben oder sich der Kontrolle der eigenen Familie zu entziehen.

Kunst, Schauspiel und Literatur

Die Stadt Lanitia wird oft „die Prächtige“ genannt. Diesen Namen trägt die altehrwürdige Lagunenstadt schon lange nicht mehr für ihre tatsächliche Macht und den Reichtum, über den sie in vergangenen Zeiten verfügte, sondern für ihre herausragende Stellung im Bereich der Kunst und der Kultur. Zu Recht gilt Lanitia als ein Zentrum der Malerei, der Literatur, des Schauspiels, der Bildhauerei und der Musik. Überall in den Küstenstaaten blickt man mit Staunen auf die Werke, die hier entstehen, und vergisst dabei leicht, dass der Glanz und die Pracht nur mit Mühe vom allgegenwärtigen Verfall und dem politischen Niedergang des Duganats abzulenken vermag.

Lanitianische Künstler finden überall in den Küstenstaaten Mäzene, die nur zu gerne ein wenig von deren Können und Ruhm auf sich selbst abstrahlen lassen wollen.

Die Kunst der Lanitianer gründet sich seit jeher auf die Nähe zum Meer. Der Bezug zum Meer manifestiert sich, um ein Beispiel zu nennen, in einer besonderen Form der Bildhauerei, die eine betont fließende, agile Form anstrebt - das treibt in manchem Fall sogar magische Blüten in Form von Statuen und Fresken, die ein Eigenleben zu besitzen scheinen - im Großen wie im Kleinen. Man sieht dies in der gigantischen Statue, die in Zado steht und den Götterboten **Phersu** aus Culsus Gefolge darstellt, der der Vorstellung der Lanitianer nach, seit Jahrhunderten über die Stadt und ihre Bürger wacht, sowie in den traditionellen kleinen Holzfiguren, die in kleinen Nischen in Hauswänden und an ausgewählten Plätzen zu finden sind, und oft Gottheiten oder Götterboten abbilden. Diese Nischen sind für die Lanitianer so wichtig, geradezu als wären es heilige Schreine der Götter.

Eine andere, stets wiederkehrende Thematik in der lanitianischen Kunst rührt von ihrer Beziehung zur Anderswelt Ilantia und der Traumwelt Specoltra und den damit verbundenen Ängsten und Begierden her. Immer wieder tauchen Motive aus der Welt der Naturgeister und Fabelwesen auf und ebenso findet man immer wieder und durch viele Jahrhunderte hindurch das Spiegelmotiv und damit der übernatürlichen städtischen Utopie, wie sie nur den Träumen der Lanitianer entspringen kann. In ihrer Nähe zur Anderswelt und deren stets überraschender Magie treibt viele Künstler auch der Wunsch an, sich mit ihrer Kunst über das Triviale hinwegzusetzen, bis hin zur Verquickung von Kunst und Magie. Aus Lanitia stammen eine Reihe berühmter verzauberter Kunstwerke in Malerei und Bildhauerei. Aufgrund der heimischen Glasmacherkunst und der weit entwickelten Wissenschaften der Thaumaturgie und der Alchimie in Bezug auf Farbstoffe und Tinten gelang in der Lagunenstadt schon manches magisches Meisterstück der bildenden Kunst.

Traumkunst und Fluchbilder

Der Einfluss Specoltras als verführerischer Fluchtpunkt zeigt sich auch in der zeitgenössischen Kunst, die manche als **Traumkunst** bezeichnen. So wirken einige Kunstwerke ihrer Zeit voraus, ohne Bezug zu bisherigen Traditionen oder bekannten Vorstellungswelten, geradezu visionär. Es wird vermutet, die Künstler wurden durch ihre Sehnsüchte oder gar obskure Traumgestalten inspiriert.

Die *Zerfallene Zeit*, ein Ölgemälde der angesehenen Meisterin **Alpanuntia de Rogorraga**, malt die untergegangenen Ruinen Agryphias von der Lagune aus besehen, in abertausenden winziger bis handtellergroßer Kuben und Vielecke, die wie dreidimensional aus dem Bild heraus zu ragen scheinen und sich seltsam magisch ineinander verschieben. Vorder- und Hintergrund treten ineinander über. Das gefährliche Chaos des Kriegs der Magier wird dadurch beklemmend greifbar. Ihre Inspiration nimmt die Künstlerin aus „den Stimmen in den Winden über der Lagune“, behauptet sie.

Der greise Meister **Cuerpo Vendamar** malte im Alter von über hundert Jahren eine Reihe von Gemälden, die die Nebelhaftigkeit der Anderswelt Ilantias einfangen. Hierzu löste er die klaren Strukturen der naturalistischen Darstellung der Szenerie durch Akzente von Farbe und Licht ab und schuf so eine einzigartige Atmosphäre, in der der Betrachter sich der geheimnisvollen Anderswelt nahe fühlt. Sein Leichnam wurde nie gefunden, stattdessen verschwand Vendamar am Tage seines Geburtstags aus seinem von innen verriegelten Atelier. Die Gardia fand nur seltsame feuchte Flecken auf dem Boden.

Fluchbilder gehören zu den eigentümlichsten Ausprägungen thaumaturgischer Kunst in den Küstenstaaten. Sie werden mit verzauberten Farben auf ein spezielles Pergament aufgetragen, wie es auch für Spruchrollen verwendet wird. Einige Thaumaturgen experimentieren inzwischen sogar mit neuartigen Leinwänden, die sich ebenfalls als Träger dieser unheilvollen Werke eignen sollen. Was Fluchbilder von gewöhnlicher Kunst unterscheidet, ist die ihnen innewohnende Magie: Sie sind nicht statisch, sondern reagieren auf den Betrachter. Das dargestellte Motiv kann sich verändern, verzerren oder gar zum Leben erwachen – und genau in diesem Moment entfaltet sich der darin gebundene Zauber.

Meist zeigen Fluchbilder Menschen oder Kreaturen, oft in scheinbar harmlosen oder zumindest alltäglichen Szenen. Doch der Schein trügt. In den meisten Fällen sind die gebundenen Wirkungen schädlicher Natur: Sie rufen Krankheiten hervor, beschleunigen Alterungsprozesse, flüstern Gedanken ein oder lassen den Betrachter erstarren oder Weiteres mehr. Die Wirkung setzt häufig erst ein, wenn man sich dem Bild nähert oder sich auf das Dargestellte einlässt – ein Umstand, der diese Werke besonders tückisch macht.

Ein bekanntes Beispiel ist das Fluchbild *Das blasse Kind*, das einem Künstler der Tiberissa-Ära (2357-2370 nL)



zugeschrieben wird. Auf den ersten Blick zeigt es eine friedliche Szene: Ein etwa achtjähriges Mädchen mit langem, dunklem Haar steht im Vordergrund, dem Betrachter den Rücken zugewandt - eine ungewöhnliche Darstellung für ein Porträt. Hinter ihr erstreckt sich die Lagune Lanitias an einem freundlichen Sommertag. Boote gleiten über das Wasser, der Uhrturm von Copor erhebt sich aus dem Stadtbild, und in der Ferne ist der Palasses di Senhoria zu erkennen.

Doch wer sich dem Bild bis auf wenige Meter nähert, bemerkt die Veränderung. Langsam beginnt das Mädchen, sich umzudrehen, und mit ihr wandelt sich auch die Szenerie. Aus dem heiteren Tag wird ein düsteres Abendrot, aus der lebendigen Stadt eine ruinöse, überflutete Landschaft. Gewaltige Seewesen – Kraken, Schlangen und anderes Ungetier – erheben sich aus den Wassern und fallen über die Stadt her. Schließlich blickt das Kind den Betrachter direkt an: Seine Augen sind dunkel, spiegelnd, von tiefen Schatten umgeben und wirken, als drängten sie unmittelbar in die Seele.

Wer diesem Blick nicht standhält (**WW:Geistesmagie gegen Zaubern+20**), wird von einem magischen Fluch erfasst. Die Kräfte schwinden schlagartig (Verlust von **2W6 AP**), bleierne Müdigkeit setzt ein, und wer schließlich einschläft (PW:Konstitution+30), wird von schweren Alpträumen geplagt. Diese enden erst, wenn das Bild verdeckt und der Fluch durch entsprechende Magie (*Bannen von Finsterwerk*) gebannt oder das Gemälde zerstört wird.

Wettstreit um die Kunst

Eine, wenn nicht die unermüdliche Triebfeder für Lanitias Entfaltung in der Kunst liegt darin begründet, dass es - mehr noch als sonst in den Küstenstaaten üblich - in Lanitia als ausgesprochen kultiviert gilt als Mäzen, einen Künstler, Schriftsteller, Schausteller oder Gelehrten, oder am besten gleich mehrere, finanziell und gesellschaftlich zu unterstützen. Ein reicher Bürger gilt in Lanitia praktisch nichts, wenn er nicht seine Bildung und seinen Kunstverstand zur Schau stellt. Um in der vornehmen Gesellschaft Beachtung zu finden, ist der Weg über die Kunst und Kultur einer der schnellsten und leichtesten - wenn man über das passende Kleingeld verfügt.

Was über jene Patrizier im Kleinen geschieht, die als Gönner eines Kunstschaffenden ihr Ansehen in der gehobenen lanitianischen Gesellschaft erhöhen, wird auch im Großen praktiziert; von den reichsten Familien, von Gilden, Zünften, Bünden, Sucursalen und natürlich den Tempeln der Valianischen Götter. Sie alle finanzieren kostspielige künstlerische Projekte, die möglichst bis in die Ewigkeit hinaus ihren Anspruch und ihren Rang widerspiegeln sollen. Darin konkurrieren die Mächtigsten schon seit Jahrhunderten miteinander um die prächtigsten Bauten, die großartigsten Theaterstücke und die unglaublichsten Gemälde. Hierbei entstanden in der Vergangenheit einzigartige Tempel wie der Große Nothunstempel am Thalassan, der als gemeinschaftliche Schenkung des Duganats und des Patriziats und aller Gilden, Zünfte und Bünde unter der Ägide des damaligen Dugans **Cambrane Lagofara** gebaut wurde, aber auch herausragende weltliche Gebäude. Zu nennen wäre hier der beeindruckende Palasses di Badinjo, dessen aufwändig gestaltete Empfangshalle einer Meeresbucht nachempfunden ist, in der sich Nereiden tummeln und dem Betrachter gewogen zulächeln. Mancher Gelehrte weiß zu berichten, dass einst der erste Handelshof Lanitias, der Sucursal de Chryses, ebenfalls ein Beispiel für die große Kunstfertigkeit der Lanitianer gewesen sei. Doch betritt man heute die ehrwürdigen Hallen des chryseischen Sucursal, so merkt man ihm sein Alter leider allzu deutlich an.

Die Hinwendung zur selbstbezüglichen Kunst

„Die Kunst will nicht mehr unterrichten, will nicht mehr die Geschichte und die Götter den Menschen nahe bringen. Sie stellt den betuchten Auftraggeber selbst in den Vordergrund und bietet ihm die Möglichkeit, sich selbst in der Kunst unsterblich zu machen. Das ist Ketzerei!“
Frascuenjo Tallarín, Saborpriester aus Zado

Wo Mäzene in den übrigen Küstenstaaten oft noch vor allem historische oder mythische Darstellungen in Auftrag geben, in die dann die darzustellenden Personen eingearbeitet werden, bevorzugen die Auftraggeber in Lanitia seit einigen Jahren Gemälde und Skulpturen von Individuen ohne den Bezug zu einem göttlichen oder historischen Element. Für Nicht-Lanitianer, besonders für konservative Köpfe, ist diese Form der Kunst beschämend und empörend: der Mensch stellt sich den Göttern und Helden gleich oder erhebt sich gar über sie, indem er sich selbst zum Mittelpunkt der Kunst erhebt! Auch in Lanitia und besonders im Hinterland und auf den Inseln gibt es noch viel Ärger über diese neue hochtrabende Form der Darstellung und selbst einige konservative Gilden und Bünde lehnen sie entschieden ab, aber das Patriziat - allen voran der Dugan und seine Anhänger - schätzen die neue Kunstform über alle Maßen.

Meisterwerke lanitianischer Baukunst

Lanitia hat in seiner Geschichte viele bedeutende Bauwerke hervorgebracht, den Großen Nothunstempel, das Phönixtheater und andere. Drei die hervorzuheben sind:

Der Palasses di Caronar - eine Jahrzehnte währende Baustelle

Der Palasses di Caronar befindet sich seit Jahrzehnten im Umbau, seit der Palasses di Badinjo bei einem Brand zerstört und von der hochbegabten Baumeisterin **Orenja Turcino** derart hoch aufragend und prunkvoll wieder aufgebaut worden war, dass er bis heute alle anderen Palasses an der Serpe überragt - ein Zustand, der schon Fracedros Mutter nicht gefiel. Es geht mittlerweile das Gerücht, dass das Gebäude der Caronars aufgrund eines Fluchs, politischer Intrigen oder dem Eingreifen übernatürlicher Mächte nicht fertiggestellt wird.

Im Streben nach Vollkommenheit - zwei Sucursi an der Serpe

Der Sucursal Estralu (Serenea/Palatinea) und der von Leonessa (Cursasenes) liegen sich an der Serpe gegenüber. Ihre Fassaden wurden über die Zeit immer prächtiger und protziger ausgebaut und selbst heute werden immer wieder die besten Künstler und Baumeister angeworben, um den jeweiligen Sucursal großartiger und reicher aussehen zu lassen als den des Rivalen auf der anderen Seite des Kanals. Im erstgenannten Sucursal arbeitet derzeit der berühmte Meister **Marcelatunio** an einem Deckengemälde, welches die Versammlungshalle schmücken wird, wo der sogenannte Conseljo Estralu zusammenkommt und seine Aktionen in Lanitia koordiniert. Das Gemälde ist jetzt schon bekannt für seine Naturgeister, die die Ränder des Gemäldes zieren und in zwei Gruppen - die für Tag und Nacht stehen - getrennt sind und Krieg gegeneinander führen.

Die zwei Meister

In Lanitia wird der angesehene Meister **Marcelatunio** hoch gefeiert, ein Sohn Lanitiens, dessen Talent schon in jungen Jahren von einem der bedeutendsten Maler der Stadt erkannt wurde. Unter dessen Anleitung durchlief er die klassische

Laufbahn, vom Laufburschen über den Assistenten bis hin zum Gesellen, ehe er seinen Lehrmeister schließlich überflügelte und selbst zu einem gefragten Künstler der großen Mäzene aufstieg. Sein Stil ist geprägt von Tradition, Klarheit und einer beinahe unerbittlichen Naturtreue. Anders als viele seiner Standesgenossen sucht Marcelatunio seine Modelle nicht im Patriziat, sondern unter den Menschen der Unter- und Mittelschicht. Diese Entscheidung sorgt regelmäßig für Verstimmung bei seinen Auftraggebern, die sich selbst gerne in seinen Werken verewigt sähen. Doch Marcelatunio beharrt darauf, „der wahren Schönheit“ nachzuspüren. Sein jüngstes Wandgemälde für die Seehandelsbörse - kraftvolle Schauerleute bei der Arbeit auf einem Frachtschiff - zeugt eindrucksvoll von dieser Haltung: Die Präzision der Körperdarstellung und die unterschwellige Sinnlichkeit der Szene sorgten bei den Betrachtern gleichermaßen für Bewunderung wie Irritation.



Marcelatunio

Ein wohl ebenbürtiger Zeitgenosse und zugleich sein erbittertster Rivale ist **Migueljo Bujarote**, ein Künstler von ebenso großem Talent, jedoch gänzlich anderem Wesen. Geboren in Beregona im Herzogtum Palatinea als Sohn eines Winzers, hat er sich mit unbändigem Ehrgeiz an die Spitze seiner Zunft gearbeitet. Bujarote steht abwechselnd im Dienst der Duganate **Diatrava** und **Lanitia** und versteht es meisterhaft, die unterschiedlichen ästhetischen Vorlieben beider Städte zu bedienen. Sein Deckenfresko im Duganatssaal des Neuen Palastes von Diatrava gilt als eines der beeindruckendsten Werke seiner Zeit, während er in Lanitia mit seinen detailreichen Porträts und der Ausgestaltung der Kapelle des heiligen Botacho de Brondalban Aufsehen erregt. Anders als Marcelatunio sucht er nicht die Wahrheit im Gewöhnlichen, sondern die vollendete Form und schreckt dabei weder vor Inszenierung noch vor Provokation zurück. Zudem ist er ein gewandter Redner und berüchtigter Spötter, der es versteht, seine Auftraggeber gegeneinander auszuspielen und aus ihrer Rivalität persönlichen Gewinn zu ziehen.

Zwischen beiden Künstlern herrscht eine offene, fast schon obsessive Feindschaft. Ihre Werke werden in der Stadt unweigerlich miteinander verglichen, zumal beide ihre Entwürfe mit einem stilisierten „M“ signieren, ein Umstand, der bereits mehrfach zu Verwechslungen geführt hat und die Spannungen weiter anheizt. Öffentlich lassen sie kaum eine Gelegenheit aus, einander zu verhöhnen, die Kunst des jeweils anderen herabzusetzen und dessen Ruhm zu schmälern. Für die Beobachter mag dieser Streit befremdlich wirken, doch für Lanitia ist er längst Teil des kulturellen Lebens geworden, ein Duell zweier Meister, das vor allem von Eitelkeiten geprägt ist.

Die Comyda descenes - Schauspiel in Lanitia

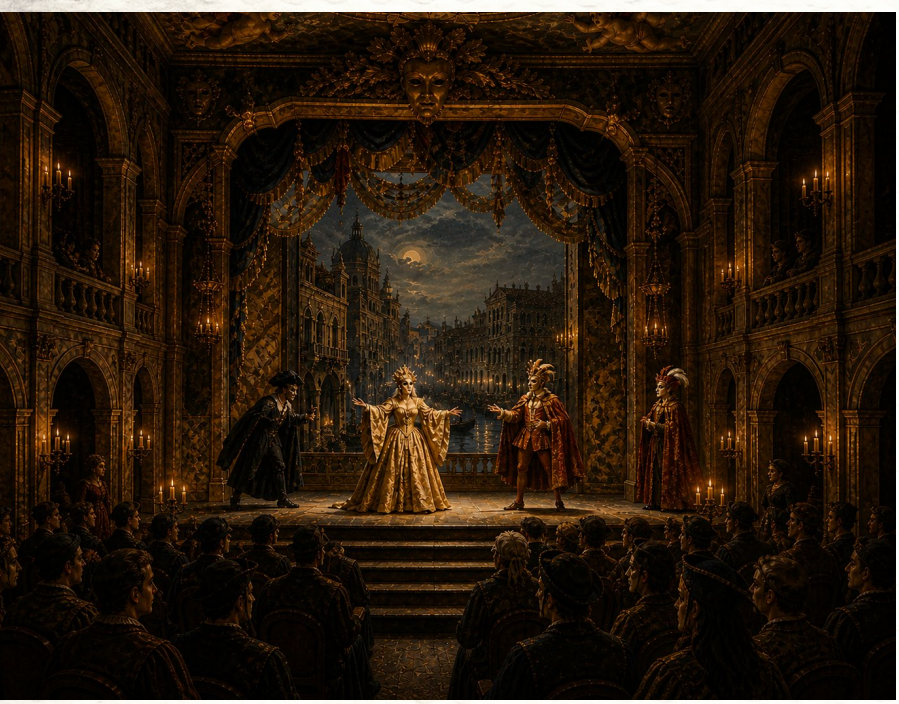
Die Comyda descenes, die Szenische Komödie, ist eine junge Form des Theaters und eine Weiterentwicklung der Comyda delarte. Ihren Ursprung hat sie in der Lagunenstadt Lanitia, wo sich die altehrwürdige Schauspielkunst der chryseischen Zuwanderer mit dem lebensfrohen Stegreiftheater der Abanzzi verband. Die Bürger Lanitias dürsten nach einem Schauspiel, das weniger von Regeln durchtränkt ist als ihr Alltag – und genau auf diesem Nährboden konnten sich jene Figuren herausbilden, die die heute gefeierte Form der Comyda descenes prägen.

Die Wurzeln im Improvisationstheater, wie es bei den fahrenden Abanzzi zu beobachten ist, sind in der Comyda descenes unverkennbar. Im Zentrum steht nicht primär die Handlung, sondern das Spiel der Figuren und die Possen, die sie miteinander treiben, hierin ähnelt sie der Comyda delarte. Zugleich erinnert die Gliederung in Akte und Szenen an die klassischen Komödien und Tragödien der großen Bühnen Chryseias und Valians sowie an die Comyda heruda. Deren starre, festgelegte und moralisch aufgeladene Form ist der Comyda descenes jedoch fremd; sie bewahrt zwar die äußere Ordnung, löst sich aber bewusst von deren inhaltlicher Strenge.

Zu den bekanntesten Figuren, deren Erfindung lanitianische Künstler für sich reklamieren, zählt insbesondere Pranchago: ein zugleich schelmisches wie feenhaft-dämonisches Wesen, das mühelos zwischen den Welten und gesellschaftlichen Ebenen wechselt. Er, oder in seiner weiblichen Erscheinung die Pranchinja, tritt in wechselnden Verkleidungen auf und ist meist hinter einer dämonischen Maskerade verborgen. Ihm gegenüber steht häufig der Pintalon, der typische Patrizier: ein alternder, oft kränklicher, dabei modisch gekleideter Kaufmann, geprägt von Geschäftssinn, Geiz und Kaltherzigkeit. Eine weitere zentrale Figur ist der Médigo, der Gelehrte, Arzt und Studierte - oder die Médigessa. Er verkörpert Wissen ohne Bauernschläue, gelehrte, aber lebensferne Erkenntnis, die er gern zur Schau stellt, die ihm jedoch - im Gegensatz zum gewitzten Pranchago - selten zum Vorteil gereicht. Daneben gibt es eine Reihe weiterer Typen, doch befindet sich die

Comyda descenes noch im Aufbruch: Sie ermutigt Schauspieler, neue Figuren zu entwickeln und sich von der Vielfalt des städtischen Lebens inspirieren zu lassen. Nicht wenige Schausteller behaupten gar, der Feenfürst Pranchago selbst habe sich bisweilen herabgelassen, seine eigene Rolle auf der Bühne zu verkörpern. Noch ist ihm wohl nicht zu Ohren gekommen, dass er von lanitianischen Künstlern erfunden worden sein soll.

In den Fluren der Gralia, der Universität, verbreiten sich hinter vorgehaltener Hand, ebenso wie in den Gärten und Anlagen der Stadt, in jüngerer Zeit - beeinflusst vom leonessischen Untergrundtheater - zunehmend revolutionäre, humanistische Stücke. Diese prangern den Sittenverfall der Herrschenden und des Klerus an und vermögen es, das einfache Volk aufzurütteln. Der Dugan geht entschieden gegen solche Auswüchse der Kunst vor; Schauspielern, die sich an derart offener Rebellion beteiligen, drohen harte Strafen.



Die Comyda heruda an lanitianischen Theatern

Lanitia war allerdings schon lange vor dem Aufstieg der Comyda descenes eine Metropole des Theaters. Im berühmten Phönixtheater treten seit über fünfhundert Jahren die renommiertesten Schauspieler Sereneas auf, und eine reiche Tradition von Tragödien über das Meer und die Seefahrt ist hier beheimatet. Auch die klassische Comyda heruda gehört mit ihren sakralen, erbaulichen Stücken zu Ehren Nothuns und der Dius Valiande zum festen Bestandteil des Schauspielkanons, ebenso wie die oft getragenen Dramen über die heroisch überhöhte Frühgeschichte Lanitias.

Das Theaterschauspiel ist in Lanitia mehr als bloße Unterhaltung – es ist ein Spiegel der Seele der Stadt. Es zeigt nicht nur Vergangenes und erfreut das Volk mit Possen und Witzen, sondern offenbart dem aufmerksamen Betrachter, was die Lanitianer bewegt: ihre Hoffnungen, ihren Ärger, ihre Leidenschaften und ihre Ängste.

Siegeszug der Druckkunst

Lange Zeit war Literatur in Lanitia ein Privileg eines exklusiven Personenkreises. Auf feinem, in aufwändiger Handarbeit geschöpftem Büttenpapier aus den Werkstätten der Stadt entstanden kostbare Bücher, geschrieben mit langlebigen, teils alchimistisch veredelten Tinten. Solche Werke waren den Patriziern, den Kulten des Fes Valiande und den Magi vorbehalten und galten als Ausdruck von Macht und Bildung. Diese exklusive Welt beginnt sich jedoch grundlegend zu wandeln, seit eine neue Technik Einzug gehalten hat: die Druckkunst. Mit hölzernen Druckvorlagen und schweren Pressen lassen sich nun innerhalb kurzer Zeit zahlreiche Abschriften herstellen, noch unvollkommen, doch bereits von tiefgreifender Wirkung.

Plötzlich wird das geschriebene Wort breiteren Schichten zugänglich. Vor allem das städtische Bürgertum, Beamte und Gelehrte greifen vermehrt zu gedruckten Schriften, die über Schreibstuben, Tempel und die Bibliotheka Ceveta des Konvents zirkulieren. Mit dieser Entwicklung wächst nicht nur die Bedeutung des Lesens, sondern auch die Macht der Gedanken. Autoren, Denker und Aktivisten nutzen die neuen Möglichkeiten, um ihre Ideen zu verbreiten, darunter auch solche, die die bestehende Ordnung in Frage stellen. Flugblätter und Manifeste kursieren im Verborgenen, und die Obrigkeit reagiert mit wachsender Nervosität: Hausdurchsuchungen, Beschlagnahmungen und Verhaftungen gehören längst zum Alltag, sobald unerlaubte Druckerzeugnisse in Umlauf gelangen.

Mit den Schriften gelangen auch neue geistige Strömungen nach Lanitia. Humanistische Ideen aus Städten wie Parduna oder Diatrava finden ihren Weg in die Köpfe der Menschen, beflügeln Reformwillen und Kritik, rufen jedoch zugleich konservative Gegenbewegungen hervor, die den Verlust alter Ordnung fürchten. Parallel dazu erlebt die Literatur selbst einen Aufschwung als Unterhaltung: Besonders die sogenannten Novelas erfreuen sich großer Beliebtheit in der Oberschicht. Diese Geschichten von Abenteuern, Liebe und Ruhm laden zur Identifikation ein, regen die Fantasie an und sorgen nicht selten für Aufsehen, wenn sie gesellschaftliche Normen berühren oder überschreiten.

Lanitianische Musik und Tanz

Musik und Tanz durchziehen das Leben Lanitias wie das Wasser die Kanäle. Mehrstimmige Chöre prägen das Klangbild der Stadt, in den Tempeln ebenso wie auf den Bühnen der Theater oder während des ausgelassenen Caraljo estio, wenn Gesang und Gelächter sich immer wieder überlagern. Selbst auf den Wasserwegen bleibt die Musik präsent: Die Dragoleros stimmen zur Freude vieler Passagiere beim Rudern Lieder an, deren Rhythmus sich mit dem Schlagen der Ruder verbindet, sogenannte *Dragoles*. Seit einigen Jahren erfreut sich zudem die *Comyda canza* wachsender Beliebtheit, eine Form des Theaters, in der die Texte nicht gesprochen, sondern gesungen werden und so eine besonders eindringliche Wirkung entfalten.

Auch im Tanz spiegeln sich die vielen Gesichter Lanitias wider. Je nach Anlass und gesellschaftlichem Milieu unterscheiden sich Stil und Ausdruck deutlich. Während in den Sälen der Patrizier choreographierte Schrittfolgen und kontrollierte Gesten vorherrschen, wird beim Caraljo estio, dem Sommerkarneval, mit unmittelbarer Körperlichkeit getanzt: eng, leidenschaftlich und oft bis zur Erschöpfung. Tanz wird hier zum Ventil, zum Ausdruck von Lebenslust und zugleich zur bewussten Grenzüberschreitung.

Die Instrumente der Stadt tragen ihren eigenen Charakter. Besonders geschätzt sind Flöten aus Fisch- oder Walbein, deren Klang als Nothuns wohlgefällig gilt. Viele Musiker greifen bewusst zu diesen Materialien, um sich der Gunst des Meeresgottes zu versichern. Auch die Laute hat in Lanitia eine besondere Entwicklung genommen: Sie wird nicht nur gezupft, sondern mit einem Bogen aus Walbein, mit Pferdehaarbespannung, gestrichen, wodurch neue, weichere Klangfarben entstehen. Ergänzt wird dies durch eine eigens entwickelte Griffschrift, eine Tabulatur, die das Spiel der Laute in den Küstenstaaten nachhaltig beeinflusst hat.

Inspiration schöpfen viele Künstler aus Specoltra, der Traumwelt Lanitias. Dort erlebte Klänge, flüchtige Harmonien und bizarre Kompositionen finden ihren Weg in die Wirklichkeit und verleihen der Musik der Stadt eine oft fremdartige, spirituelle Qualität. Eine neuere Entwicklung ist die sogenannte Wassermusik: Mit Wasser gefüllte Glasgefäße, gefertigt von spezialisierten Glasbläsern, erzeugen sphärische Töne von besonderer Reinheit. Die bekannteste Vertreterin dieser Kunst ist die junge Alpanupriesterin **Chianura Marsaga**, deren Darbietungen zu hohen Feiertagen, wie dem *Fest der Tauben*, im Großen Nothunstempel das ausgewählte Publikum in einen beinahe tranceartigen Zustand versetzen. Man sagt, ihre Musik speise sich aus intensiven Träumen, ob inspiriert von einer Muse oder gar Pranchago selbst, bleibt ihr Geheimnis.







Handel und Gewerke

Das altehrwürdige Duganat Lanitia gelangte durch den Seehandel zu Macht und Einfluss. Auch heute noch durchzieht der Handel mit all seinen Facetten die Lagunenstadt, wenngleich insbesondere durch den großen Konkurrenten Diatrava viele lukrative Handelswege versiegt sind. Zudem werden die lanitianischen Kaufleute durch innenpolitische Spannungen abgelenkt, die ihre volle Aufmerksamkeit benötigen und auch finanzielle Ressourcen binden. Der Handel ist so tiefgreifend ins tägliche Leben Lanitias integriert, dass er sich überall im Stadtbild, in Gebräuchen, Festen, Traditionen und Strukturen wiederfindet.

Die Statue von Lamberto Datoni in Gira

Lamberto Datoni war ein umtriebiger Kaufmann, der einige für den Handel revolutionäre Taten vollbracht hat. Er lebte im Goldenen Zeitalter vor fünf Jahrhunderten und soll in einem lanitianischen Waisenhaus in jämmerlichen Verhältnissen aufgewachsen sein. Die Legende besagt, dass er sich von ganz unten als Schauermann, Leichtmatrose und mit allerlei anderen niederen Tätigkeiten im Hafen von Dolo hochgearbeitet hat. Er stellte sich klüger und geschickter als die anderen an, wurde bald auf die ersten Handelsreisen mitgenommen und legte sein Geld zurück, statt es zu verprassen. Diese Münzen bildeten den Grundstock seines legendären Vermögens; sobald er konnte, betätigte er sich selbst als Händler. Dank großer Neugier, Risikobereitschaft und einem außergewöhnlich guten Gespür konnte er bald die ersten massiven Gewinne einstreichen. Obendrein war er äußerst innovativ, er entdeckte eine einfachere Schiffsroute Richtung Chryseia und erfand nebenbei ein besonders einfach zu handhabendes Rechnungswesen, das auch heute noch in ähnlicher Form genutzt wird.

Während sich sein Handelsimperium zu seinem Zenit auch über andere Küstenstaaten ausdehnte, blieb sein Hauptsitz immer in Lanitia. Sein Palasses, der Palodoro (s. *»Tezio«*) galt lange als eines der schönsten Gebäude der Stadt - seine Fassade strahlte in Azurblau mit goldenen Einlegearbeiten.

Lamberto Datoni heiratete nie und hinterließ keine Erben, so dass sein Handelshaus mit seinem Tod niederging. Einen großen Teil seines Vermögens spendete er an Stiftungen in verschiedenen Küstenstädten, die Armen, insbesondere Waisen und deren Bildung zugutekommen. Lanitia erhielt den größten Anteil. Noch immer zehren die städtischen Waisenhäuser von diesem Nachlass (s. *»Bildung in Lanitia«*).

Neben seinem ehemaligen Palasses in Tezio und Stiftertafeln in einigen sozialen Einrichtungen erinnert noch eine große Statue in Gira an Lamberto Datoni. Über die Jahrhunderte hat sich unter Händlern die Tradition etabliert, vor großen Reisen ein Trankopfer in das Wasserbecken unter der Statue zu gießen. Man sagt, vor der großen Frühjahrsausfahrt könne man mit ein paar kräftigen Schlücken aus dem Becken sturzbesoffen werden.

Warenströme aus dem Umland

Abgesehen von Glaswaren, Automaten, Büttenpapier und thaumaturgischen Tinten aus der Lagunenstadt stammen die wichtigsten Handelsgüter Lanitias aus dem Hinterland und den vorgelagerten Inseln (vgl. *»Vendramina und die Trizos«*). Die drei Trizos liefern Reis, sowie in geringerem Ausmaß Wein und Salz, während Vendramina als Kornkammer des Duganats gilt und große Mengen des in der Stadt benötigten Getreides erzeugt. Das für die Tuchfärberei notwendige Alaunsalz wird über die Familie Farsona nach Lanitia geliefert. Zucker und Sklaven gelangen traditionell über die Familien Zaretta und Caronar in die Lagune, wobei der Handel mit Menschen in Lidralien zunehmend umstritten und in der Lagunenstadt verpönt ist. Auf den Trizos und im Hinterland hingegen werden sie nach wie vor als Arbeitskräfte eingesetzt, vor allem aber werden sie gewinnbringend weiterverkauft.

Erst kürzlich gipfelte der Unbill gegen die Praxis der Sklavenhalterei in einzelnen Aufständen auf den Inseln. Diese konnten zwar noch immer niedergeschlagen werden, jedoch sind sie zunehmend gut organisiert und ausgestattet. Als Unterstützer und „Brandstifter“ identifizierten die Ermittler des Dugans idealistisch-humanistische Studenten aus dem Umfeld der Drucker. Jedoch wurden diese noch nicht festgenommen, zum einen, da sie nur lose organisiert sind, zum anderen, da die Spürhunde hinter der Gruppe einen größeren Strippenzieher vermuten. Mit diesem Instinkt liegen sie ganz richtig: die *Loge der Rosen* fördert die Studenten vor allem finanziell. Sie sind eine willkommene Gelegenheit um gleichzeitig gegen die verhasste Sklaverei und gegen die Herrrschaft der Caronars vorzugehen. Allerdings ist die Loge wie stets überaus behutsam und nutzt mehrere Strohmänner.



Das liebliche Enganador liefert Obst, Getreide, Fisch, Oliven und deren Öl vor allem für die Lagunenstadt. Zuweilen fällt die Ernte aber auch reich genug aus, dass der Überschuss über die Seehandelsbörse in die ferneren Märkte verschifft werden kann. So oder ähnlich ergeht es hier fast jedem Handelsgut. Der Fisch- und Meeresfrüchtehandel liegt dabei seit vielen Generationen fest in der Hand der Familie Farsona, bei anderen Exportgütern kommt es darauf an, wer die lukrativsten Kontrakte in der Seehandelsbörse abschließt. Handelspartnern aus der ganzen Welt mag es bisweilen so vorkommen, als würden sie stets mit der Senhoria als Institution handeln, obwohl rechtlich die am Handel beteiligten Familien, als Vertragspartner, je Saison wechseln.

Seehandelsbörse

Die Institution der Seehandelsbörse etablierte sich zu Beginn des sogenannten Goldenen Zeitalters der Republik (um 2000 nL). Sie sollte die kaufmännischen Interessen der Bürger an einem Ort bündeln und unter der Schirmherrschaft der Nothunspriesterschaft Käufer, Verkäufer und Investoren zusammenbringen. Zu Anfang war sie in einem Saal im Palasses di Senhoria untergebracht. Später wurde ihr ein eigenes prachtvolles Gebäude in unmittelbarer Nähe zum Hafen erbaut.

Die Börse ist der einzige Ort, an dem auswärtige Termingeschäfte, Großaufträge und Handelsbündnisse geschlossen werden dürfen. **Lanitianische Kaufleute** haben hier das exklusive Recht auf freien Handel. Für auswärtige Händler ist der Zugang streng reglementiert: Sie müssen sich in einem der Sucursale (Handelshöfe) organisieren und dürfen nur über einen Abgesandten an den Verhandlungen teilnehmen, den sie nach eigenen Regeln aus ihrem Kreis auswählen. Lanitianische Kaufleute hingegen können selbstständig über die Seehandelsbörse Handel treiben.

Die Börse unterscheidet dabei zwischen zwei Ebenen des Handels. Im Eingangsbereich des Gebäudes warten Verwaltungsangestellte an hohen Pulte darauf, Anträge für Termingeschäfte, Warenan- und -verkäufe sowie Verschiffungsangebote anzunehmen oder Interessenten zu vermitteln. Diese Sekretäre der Börse (Segretario della borsa, lanitianisch verschliffen *Segralasos*, Singular Segralaso) haben einen hervorragenden Überblick über das Angebot und die Nachfrage und stehen den Kaufleuten mit gutem Rat zur Seite. So wundert es natürlich auch nicht, dass ein Teil des Erlöses aus auf diese Weise ausgehandelten Kontrakten der Seehandelsbörse als Vermittler zusteht.

Zugang zum prestigeträchtigen Parkett der Seehandelsbörse erhält hingegen nur, wer im Besitz einer Goldenen Muschel ist - einem Anhänger, der jährlich durch ein geheimnisvolles Verfahren der Nothunspriesterschaft im Rahmen des Festes **Gamos del Mar** (s. *»Feste und Feiern«*) vergeben wird. Inte-



ressenten aus der lanitianischen Kaufmannschaft entrichten eine freiwillige Spende an den Tempel und hoffen auf göttliche Gunst. Überraschend häufig erhalten die mächtigen Cavezos, die alten Patrizierfamilien, den Zuschlag. Doch es gibt immer wieder Überraschungen, wenn Außenseiter eine Muschel erlangen.

Die Sucursale hingegen besitzen je eine einzige, speziell geprägte Goldene Muschel, mittels derer ihr Abgesandter die Börse betreten darf.

Das Parkett (Parquetto) der Börse ist ein exklusiver Saal, der wie ein Club eingerichtet ist und den Kaufleuten jegliche Annehmlichkeiten beim Aushandeln und Abschließen ihrer Kontrakte bietet. Selbstverständlich haben alle Personen im Parkett ständigen Zugriff auf alle zurzeit verfügbaren Angebote. Also auch all jene, die über die Segralasos aufgenommen und abgewickelt werden. In diesem elitären Bereich können Kaufleute aber auch direkt, ohne die Börse als Mittelsperson, miteinander Handel treiben. Sofern gewünscht, kann gegen eine entsprechende Spende ein Nothunspriester hinzugezogen werden, um einen Vertrag zusätzlich vor dem Gott des Handels absichern zu lassen.



Camonda - Die Staatsbank

„Der Stoff, aus dem die schönen Wechsel hergestellt werden, fühlt sich an wie Seide, ist jedoch aus Papier. Er ist sehr robust und von einer fürstlichen Handschrift und aufwändigen Verzierungen bedeckt. Die Scheine haben unter anderem auch magische Schutzmechanismen und sind nicht zu fälschen, so wahr Nothuns mein Zeuge ist. Gut und schön, aber was ist, wenn die aufgeprägte Goldsumme gar nicht mehr da ist?“

- Fedel Griman

Die lanitianische Staatsbank Camonda (verschliffen aus *Casa Moneda*) ist eine der sechs bekannten Prägestätten des lidralischen Orobor. Goldmünzen, die hier geprägt werden, tragen wie alle Orobor auf der einen Seite das Symbol der Schlange, die sich in den Schwanz beißt. Auf der anderen Seite der Goldmünze werden seit dem Goldenen Zeitalter jeweils Konterfeis zeitgenössischer Dugane aufgeprägt. Es gibt in Lanitia Münzsammler, die auf der Suche nach einer lückenlosen Sammlung aller lanitianischen Dugane seit der Gründung der Republik sind, obwohl die Bank beteuert, dass frühestens nach dem Umbau des Großen Nothunstempels um 1800 nL solche Dugans-Orobor geprägt worden seien, also etwa 200 Jahre vor Beginn des Goldenen Zeitalters.

Die Staatsbank bietet lanitianischen Bürgern mit einem guten Leumund einen sicheren Ort für ihr Geld und verleiht gegen die Stellung von Kreditsicherheiten auch Darlehen, die zu einem festgelegten Zeitpunkt zurückgezahlt werden müssen. Kann der Schuldner nicht zahlen, fallen seine Sicherheiten mit sofortiger Wirkung an das Duganat.

Zudem bietet die Bank zahlungskräftigen Kunden festverzinsliche Anleihen an, die am Ende der Laufzeit zuzüglich Zinsen zurückgezahlt werden. Die Sicherheit solcher Anleihen leidet allerdings unter hartnäckigen Gerüchten, die Camonda könne den Gegenwert der Wertpapiere und Schuldverschreibungen nicht mehr herausgeben. Denn sie habe ihrerseits auf Wirken des Dugans ungünstige Darlehen aus diatravischer Hand angenommen, um in finanzielle Notlagen geratene Institutionen Lanitias vor dem Konkurs retten zu können (dies betrifft unter anderen die Seehandelsbörse, die Aufwandsentschädigungen für eine Reihe von Mitarbeitern bei Gerichten und anderen öffentlichen Einrichtungen sowie die Gralia). Bisher mag außerhalb der Bank höchstens der Dugan selbst ahnen, dass die Wahrheit noch weitaus schlimmer ist.

Einige der mächtigen Alten Häuser haben gewichtige Einlagen aus besseren Zeiten in der Camonda liegen, über die sie schon lange mehr oder weniger Druck auf die Finanzpolitik der Bank ausüben. Das trifft im besonderen Maße auf die Caronar-Familie zu, allerdings sind diese Einlagen (und viele weitere) insgeheim mittlerweile als Sicherheiten für diatravische Kredite hinterlegt. Würde jemand von außerhalb der Bank die Vielzahl der Konten und Bücher überblicken, hinter denen die Familie geschickt ihr großes Geheimnis



verbirgt, dämmerte dieser Person eine große, schreckliche Wahrheit: die Staatsbank ist schon längst so vollumfänglich verschuldet, dass man mit Fug und Recht behaupten darf, sie gehöre eigentlich Diatrava. Würde das öffentlich werden, käme es wohl zum Bürgerkrieg in Lanitia, denn die Staatskasse hat umfangreiche Einlagen in dieser Bank und auch die Zünfte, Gilden und Bünde haben hier traditionell Konten, ganz zu schweigen von den Privatkonten vieler Patrizier selbst.

Mera - Schwarzmarkt

Lanitia ist nicht nur für seine prachtvollen Plätze und Kanäle bekannt, man kennt auch ein Geflecht aus dunklen Gassen, versandeten Wasserwegen und halb verfallenen Brücken im Stadtneuntel Ce am Rande der Stadt, das die Einheimischen schlicht Mera nennen – abgeleitet von Mercado nigra, dem „Schwarzmarkt“. Wer hier wandelt und sich nicht auskennt, setzt Hab und Gut aufs Spiel. Überfälle auf schaulustige Besucher geschehen selbst am helllichten Tage, und wer den zahllosen Taschendieben und Halsabschneidern entkommt, verliert sein Gold nicht selten an betrügerische Händler, Krämer und Hehler. Verkauft wird alles, was man sich vorstellen kann – auch Waren, die auf legalem Wege in Lanitia kaum zu erhalten sind.

Da das Duganat heutzutage von Zöllen, Ausfuhrverboten und Steuern gebeutelt wird, ist das Angebot entsprechend reichhaltig. Selbst alltägliche Waren wie Brot und Obst werden hier feilgeboten und nachgefragt, wenn wieder einmal das Mehl knapp ist oder dringend benötigte Güter statt in Lanitia im nahegelegenen Diatrava zu günstigeren Konditionen und niedrigeren Zöllen abgeladen wurden.

Die Wurzeln des lanitianischen Schwarzmarkts reichen zurück in die ersten Jahrhunderte nach der Gründung der Lagunenstadt. Damals zogen fahrende Abanzzi nach Lanitia, deren Waren begehrt waren, da die Seerouten noch unsicher und die Lande vom Krieg der Magier verheert waren. Mit Duldung der Stadt hielten sie einmal jährlich einen **treibenden Markt** ab: Dutzende kleine Boote und Flöße wurden mit Planken und Tauen verbunden, sodass eine schwimmende Insel entstand - eine provisorische Stadt auf dem Wasser.

Über die Jahrhunderte verfestigten sich diese Strukturen. Der Stadtteil Ce wuchs, der treibende Markt wurde zu einem ganzjährigen Umschlagplatz für Waren der

Abanzzi und später auch scharidischer Händler. Mit dem Aufstieg Lanitias zur Handelsmacht und dem strengen Zollwesen bildete sich schließlich mitten in diesem Gewimmel der Schwarzmarkt heraus: der heutige Mera. Am Rande des Neuntels liegt ein unübersichtliches Gewirr aus Hausbooten und zusammengezimmerten Flößen, in denen Sippen ehemaliger Fahrender seit Generationen wohnen. Ihre schwimmenden Wohnungen und Ladengeschäfte sind längst Teil des Stadtbildes. Gewiefte Schwarzmarkthändler haben diese Tradition übernommen: Auch ihre Läden befinden sich auf Booten, deren Liegeplätze sie regelmäßig wechseln. Für die spärlichen Patrouillen der **Gardia de Nono** ist es nahezu unmöglich, sie aufzuspüren. Selbst die gefürchteten Ermittler des Duganats scheitern hier regelmäßig, denn im Mera findet niemand, was nicht gefunden werden will.

So chaotisch der Mera wirkt, er folgt eigenen Regeln. Die Abanzzi bestimmen traditionell, wer wo seine Waren anbietet, treiben Standgebühren ein und schlichten Streitigkeiten. Für viele ist der Markt nicht nur Umschlagplatz, sondern auch Informationsquelle. Die Untergrundorganisation **Gemeinschaft des Strandguts**, ein Bündnis aus Bettlern und Verstoßenen mit überraschenden Verbindungen, nutzt ihn ebenso für ihre Geschäfte, sei es um Besucher zu bestehlen oder zur Aufnahme und Weitergabe von Wissen, Halbwissen und Gerüchten.

Zwischen Tand, exotischen Waren und zwielichtigen Angeboten verschwimmen die Grenzen zwischen legalem Handel und verbotener Ware. Jeder weiß, dass der Schwarzmarkt irgendwo im Gewusel des ehemaligen treibenden Marktes verborgen liegt, doch nur jene, die dazugehören, wissen mit Sicherheit, wo sie unverzollte und andere Waren unter dem Ladentisch erwerben können.

Mellada - Mode- und Maskenmarkt

In dem schillernden Gebäudekomplex der Sielosale (Himmelshallen, G15) befindet sich die Mellada, ein einzigartiger Handels- und Begegnungsort, der ähnlich wie das Arsenal viele unterschiedliche Handwerke unter einem Dach vereint. Innerhalb der acht miteinander verbundenen Hallen bieten unter anderem Schneider, Schuster, Maskenmacher, Tuchhändler, Färber, Hutmacher und Kürschner ihre Waren und Dienste an, aber auch Juweliere und Uhrmacher, Parfumeure und Kosmetiker heischen um die Gunst der Kundschaft. Dass die Zeit der ganz großen Geschäfte vorüber ist, merkt man nicht nur an der abblätternden Farbe, sondern auch daran, dass einige der Parzellen heute verwaist sind. Der Handel hat sich zwar zu weiten Teilen in auf bestimmte Handwerke spezialisierte Kanäle verlegt, doch wer es sich leisten kann, verkauft auch in der Mellada (es sei denn, er oder sie ist so gut oder einzigartig, dass er es nicht nötig hat). Die günstigsten und einfachsten Stände finden Kundinnen und Kunden im Innenhof, darunter sind auch einige überraschende Geheimtipps.

Heute ist die Mellada ein wichtiger Treffpunkt für die lanitianische Jugend, zumindest für den Teil, der sich dafür die Zeit nehmen kann. Hier werden Bündnisse geschmiedet, Gerüchte und Geschichten ausgetauscht, Freundschaften geschlossen und Feindschaften gepflegt, erste Erfahrungen mit der körperlichen Liebe und alkoholischen Getränken gemacht, es wird gespielt, gewettet und gefeiert. Dass in der Mellada auch die Mamolas Lanitias (s. *»Käufliche Liebe«*) ein- und ausgehen, hat dem bisher keinen Abbruch getan.

Eine besondere Figur taucht heute nur noch gelegentlich auf dem Markt auf und wird dort behandelt wie ein König: **Ormangil Blumenfreund**, ein Ratsherr der Stadt und der einzige Zwerg, der es je auf diesen Posten geschafft hat. Aber damit nicht genug: Ormangil ist ein ausgewiesener Exot, mit erlesenem Geschmack, mit Ahnung von Mode und Geschäftlichem und einer nur schlecht verborgenen Vorliebe für schöne Männer. Er ist im wahrsten Sinne ein Zwerg ohne Bart, zwar trägt er den Seinigen sorgsam kurz gestutzt und blond gefärbt, doch wäre das für andere Vertreter seiner Art bestenfalls Flaum. Mit gut 200 Jahren kennt Ormangil sogar noch die fetten Jahre der Mellada. Zwar hat er seine besten Tage hinter sich und seine einstige Chuzpe, sein Charme und seine Cleverness sind etwas angestaubt, aber noch funktionstüchtig und man sollte ihn nicht unterschätzen. So konnte er kürzlich das Amt des Cabeza de Nono von Gira (s. *»Gira«*) erringen, was seine abnehmende Präsenz in der Mellada erklärt. Der Triumph amüsiert und bestätigt Ormangil - noch immer hat er das gewisse Etwas in sich. Er ist ein begnadeter Mediator und Unterhändler; wenn er vermittelt, schafft er es dabei fast immer, allen Seiten das Gefühl zu geben, ein gutes Geschäft gemacht zu haben. Er gilt als wahrhaft gläubiger Anhänger des listenreichen Gezeitendonnerers Nothuns.

Die Sucursale - Handelsniederlassungen

In Lanitia dürfen auswärtige Händler nicht frei Handel treiben, sondern organisieren sich in abgeschlossenen Niederlassungen, Sucursal genannt. Diese Handelshöfe bilden kleine Welten für sich: Sie vereinen zuweilen Wohnquartiere, Schreine, Kontore, Lagerhäuser, Tavernen und selbst Bäder und können die Größe ganzer Straßenzüge oder Stadtinseln erreichen. Innerhalb der Sucursale gilt extraterritoriales Recht, das Streitigkeiten nach heimischen Gebräuchen regelt. Ein aus dem Kreis der zusammengeschlossenen Kaufleute bestimmter Abgesandter trägt die Goldene Muschel seines Sucursals und vertritt die Interessen seiner Gemeinschaft in der Seehandelsbörse.

Die Vielfalt der Sucursale spiegelt die Macht und den Reichtum der Händlergemeinschaften wider: Der Sucursal

Sucursi in Lanitia

Allorga, A10: Ehemaliger valianischer Sucursal (verlassen)

Ce, C10: Scharidischer Sucursal (Moro, Elhaddar, Kairawan, Mokkatam)

Dolo, D10: Sucursal de Chryses (Chryseia)

Dolo, D11: Cursamerces (Companja de Mercatores e Orestadas)

Gira, G10: Cursatardis (Tevarra, Corua, Orsamanca)

Lorea, L10: Sucursal Leonessa (Leonessa)

Lorea, L11: Sucursal Estralu (Serenea, Palatinea)

Copor, O10: Sucursal der fernen Länder (KanThaiPan, Rawindra, Aran)

Rigero, R10: Sucursal der Nordländer (Alba, Moravod, Waeland)

Tezio, T10: Neuer Cursamerces (Baustelle)

Zado, Z10: Palaviano (Valian)

Estralu und jener von Leonessa beispielsweise übertreffen sich gegenseitig laufend darin, ihre Niederlassungen zu verschönern. Der scharidische Sucursal gleicht einem Basar im Kleinformat: Gewürze, Tuche, Alabaster und die begehrten Quarze für das lanitianische Buntglas wechseln hier den Besitzer, während Palmen im Innenhof und lapislazulifarbene Mosaiken exotische Pracht entfalten. Die Leitung und Organisation dieses Sucursals liegt fest in der Hand morischer Kaufleute.

Der chryseische Sucursal gilt als der älteste und flächenmäßig größte der Stadt, während der Cursatardis mit seiner Kanzlei des Bankhauses Maduce aus Estoleo den Ruf genießt, vertrauliche Dokumente seiner Mitglieder besonders sicher zu verwahren - ein Vorbild, dem andere Sucursale mit zweifelhaftem Erfolg nacheifern. Im Zentrum der Stadt erhebt sich der Palaviando, der „valianische Palast“, dessen Gärten, Badehaus und Tempel ebenso exklusiv sind wie die hohen Pachten und Aufnahmegebühren, die Händler entrichten müssen.

Ein Auffangbecken und Sonderweg für all jene Kaufleute, die sich eine Aufnahme in dem ihrer Heimat zugewiesenen Sucursal nicht leisten können, aber trotzdem - zumeist nur in geringem Maße - in Lanitia Handel treiben wollen, finden sich im Cursamerces, dem Sucursal der einflussreichen überregionalen Gilde der Companja de Onestadas e Mercatores (lanitianisch: Companja Donestadatores, vgl. *Das Spiel der Großen Häuser, S. 145*). Diese Kaufmannsgilde ist praktisch in jeder Stadt der Küstenstaaten zu finden und unterstützt mit eigenen Handelskontoren die durchreisenden Gildenmitglieder. In der einmaligen Struktur Lanitias, wo nur diejenigen mit außerordentlichem Kapital Zugriff auf den lanitianischen Handel haben, hat sich der Cursamerces zu einem Dreh- und Angelpunkt nicht nur der Händler der Companja selbst entwickelt, sondern auch zu einem bereitwilligen Auffangbecken für viele kleine und mittlere aufstrebende Händler aus Lanitia selbst.

Gewerke

In Lanitia haben sich in den Nonos bestimmte handwerkliche Traditionen herausgebildet, in denen sich auch heute entsprechende Gewerke konzentrieren:

In **Gira** dominieren das Holz- und Bauhandwerk, mit Möbeltischlern, Zimmerern, Steinmetzen, Böttchern und den in der Region besonders geschätzten Instrumentenbauern. Im Süden Giras haben sich viele Schneidereien angesiedelt, die die oft zahlungskräftige Kundschaft auch über die Duganatsgrenzen hinaus mit modischen Kreationen versorgen.

Copor ist das Zentrum der Magie und Alchimie, wo Glasbläser, Thaumaturgen und Alchimisten ihre Werkstätten betreiben. Dort werden die berühmten alchimistischen Glasbehältnisse, Röhren, Destillierkolben und andere spezielle





Gläser, wie das Griman-Glas, hergestellt, für die Lanitia in den Küstenstaaten weithin bekannt ist.

Der Hafenbezirk **Dolo** beherbergt Werften, Bootsbauer, Seiler und Segelmacher, während **Ce** für seine Textilkunst mit Spinnern, Webern und Färbern bekannt ist. Dort wird aber auch feinstes Büttenpapier geschöpft, welches in **Zado** von Schreibern und den diversen Schulen genutzt wird, oder den ansässigen Buchbindern für ihre exzellente Arbeit dient. Das lanitianische Papier wird für die kunstvollen und zuweilen magischen Wasserzeichen geschätzt, mit denen Herkunft und ein Schutz vor Fälschungen sichergestellt werden sollen. Man kann es in Zado nebst Tuschen, Tinten und Farben für das Kunsthandwerk in sogenannten Papelerias (Papierläden) kaufen.

In Zado findet man darüber hinaus Kräuter-, Obst- und Gewürzhändler, zudem eine hohe Anzahl an Garküchen, Bäcker- und insbesondere Konditoreien. Am Rande des *Ladena de la Vid* (Weinviertels) zwischen **Zado** und **Gira** findet man die eleganten Geschäfte für Masken und Verkleidungen, die besonders während des Caraljo begehrt sind, aber von der Oberschicht auch für ihre verschwenderischen privaten Feste und Bälle frequentiert werden. Dort sind auch Schuster angesiedelt, die unter anderem die berühmten lanitianischen Schnabelschuhe fertigen, welche nach dem Vorbild von Pranchagos goldenem Schuhwerk gestaltet sein sollen (s. *»Pranchago, Feenfürst von Specoltra«*). Es kursieren jedoch auch Gerüchte über exotische Masken und Verkleidungen aus **Ce**, die als „Geheimtipp“ gehandelt werden.

In **Rigero**, **Tezio** und dem südlichen Teil **Copors** wurde schon immer das Fischereihandwerk betrieben. Der Fang wird in den frühen Morgenstunden sortiert und auf den Fischmärkten dieser Nonos feilgeboten oder zu einer der Räuchereien gebracht. **Rigero** ist auch das Nono der Binsenflechter, die allerlei Korbwaren fertigen.

Gilden und Zünfte

Die Gewerke Lanitias sind in Zünften und Gilden organisiert, die sowohl wirtschaftliche als auch soziale Funktionen erfüllen. Sie regeln Ausbildung, Qualitätssicherung und Preise, vertreten ihre Mitglieder gegenüber der Senhoria und organisieren Feste und Prozessionen. Einige Gilden sind eng mit bestimmten Familien verbunden, andere agieren unabhängig. Die mächtigsten Zünfte – etwa die der Glasbläser, der Tuchmacher oder der Buchbinder – verfügen über eigene Versammlungshäuser und unterhalten enge Beziehungen zur Nothunspriesterschaft und zur Seehandelsbörse.

Spätestens seit dem Tag, an dem sich in einer beispiellosen Tat die Handwerksbetriebe des Alten Arsenals in Dolo zusammen schlossen, um das komplette Gelände dem Duganat abzukaufen und es fortan in Eigenregie und auf Augenhöhe mit der Senhoria zu betreiben, zeigt sich die besondere politische Kraft der Zünfte und Gilden Lanitias. Sie bilden eine Art Gegengewicht und eine Parallelstruktur zur Senhoria, zu der den Bürgerlichen der Zutritt verwehrt ist. Bis zu ihrer Aussperrung aus der Versammlung der Wohlhabenden hatten die Gilden und Zünfte auch tatsächlich Teilhabe an der Politik des Duganats. Heute hingegen können selbst die mächtigsten Zünfte und Gilden im Grunde nur über Mittelsleute versuchen, auf die Geschicke der Senhoria Einfluss zu nehmen (sie verfügen in ihren Belangen über ein Anhörungsrecht). Trotzdem sind die Gilden und Zünfte sehr politisch und auch streitbar.

Gilden, deren Betätigungsfeld im Handel liegt, unterliegen in Lanitia besonderen Einschränkungen. Sie dürfen wie andere lanitianische Kaufleute auch nur über die Seehandelsbörse Handel treiben und haben auch nicht ohne Weiteres Zugang zum exklusiven *Parquetto* (s. *»Seehandelsbörse«*). Durch

ihre guten Kontakte zum Nothunskult und ihre gebündelte Kraft gelingt es ihnen aber regelmäßig, eine der begehrten Goldenen Muscheln zu erringen, durch die sich für einen von ihnen der Zugang zum *Parquetto* eröffnet, der dann dort stellvertretend für die Gilde auftritt. Damit bündeln die Gildenmitglieder ihre finanziellen Möglichkeiten und ihre Handelskontakte und können neben den Cavezos (Alten Häuser) bestehen.

Die von der Senhoria in Gira verfolgten Drucker werden unter der Hand von den Zünften unterstützt. Insbesondere in Dolo besitzen einzelne Zünfte und Gilden regelrecht familiäre Beziehungen zu ihnen nahestehenden Unterweltorgansationen. Damit bündeln sie zuweilen sehr viel Macht in den Straßen und auf den Kanälen. Beispielsweise pflegt die Söldnergilde *Getreue des Schwertfischs*, eine enge Verbindung zur Untergrundorganisation *Schatten des Schwertfischs* pflegt. Der Gilde der Weinhändler wird hingegen nachgesagt, sie hätten enge Kontakte zur Lobría.

Wie die Bünde (s. *»Bünde«*) beteiligen sich viele Gilden und Zünfte rege an der Praxis, kulturelle Vereinigungen, Bauten oder Künstler zu unterstützen, wodurch deren Ruhm und Anerkennung wieder auf die Gilde oder Zunft zurückfällt. In diesem Konkurrenzkampf können sich die größten und einflussreichsten von ihren durchaus mit den Sucursalen und den Patrizierfamilien der Alten Häuser messen. Ein Beispiel ist die Weinhändlergilde, die in Gira einen kleinen Park sowie mehrere kunstvolle Brunnen gestiftet hat. Daraufhin ließ der Cursatardis genannte Sucursal von Tevarra, Corua und Orsamanca es sich nicht nehmen, einen gesamten Kanal mit hängenden Gartenkonstruktionen überspannen zu lassen, in die trickreiche Skulpturen der Alpanu eingearbeitet sind, deren unsichtbare Aussparungen tatsächlich als Vogelhäuser für Tauben dienen. Die Anwohner beschweren sich seither wahlweise über das andauerde Plätschern der Brunnenanlagen oder das entnervende Gurren sowie die Exkremente der vielen Tauben.

Vergängliche Kunst im Palasses Caronar

Aktuell droht dieser Streit in einem spektakulären Fanal zu gipfeln: Der Dugan präsentierte kürzlich einen überarbeiteten Trakt in seinem Palast mit Werken der bis dahin unbekannten Künstlerin **Bené Rizzardi**. Zum Niederknien schöne Wand- und Deckengemälde, in perfekter Harmonie mit den Einbauten und Kronleuchtern. Schnell spekulierten alle, wo die Caronars dieses Talent aufgetrieben haben.

Doch ist dies alles von langer Hand geplant, Rizzardi steht in Wahrheit im Sold der **Mervelgaza** (s.u.), die sie behutsam im fernen Estoleo auswählten und ausbilden ließen.

Durch ihren Auftrag hat Rizzardi intime Einblicke in den Palast und das Palastleben gewonnen, die sie nun wiederum für sein wahres Magnus opum verwendet: ein überzeichnetes Bild der Familie Caronar in ihren protzigen Räumen. Es soll im Rahmen eines großen Fests in Copor enthüllt werden und sogleich in einem farbenfrohen Feuerwerk vergehen. Vergängliche Kunst, von den Geschichten unsterblich gemacht.

Obwohl über die ganze Aktion höchstes Stillschweigen gilt, machen vereinzelte Gerüchte von Vorbereitungen eines großen Ereignisses im Umfeld der Zaubersalzmanufaktur die Runde. Das erste Raunen hat mittlerweile die misstrauische Tinia Caronar erreicht, die auf der Suche nach geeigneten Personen ist, die für sie in der Sache recherchieren…

Bünde

Während Gilden und Zünfte an bestimmte Handels- und Handwerkszweige gebunden sind und in Lanitia in der Regel bürgerliche Mitglieder haben, stellen lanitianische Bünde eine spezielle Form von Vereinigung dar, zu der ein Zugang unabhängig von Stand und Beruf möglich ist. Es kommt oft vor, dass Mitglieder eines Bundes auch Mitglied in einer Zunft sowie einer oder gar mehrerer Gilden sind. Häufig versorgt ein Bund Mitglieder, die unverschuldet in Bedürftigkeit gekommen sind. Zudem verleihen vermögende Mitglieder zu günstigen Konditionen Geld an finanzschwache Mitglieder, finanzieren des Öfteren gemeinsam Baumaßnahmen oder andere kostspielige Vorhaben. So herrscht ein reger Konkurrenzkampf zwischen einigen Patriziern und den größeren Bünden, wer die besten lanitianischen Künstler engagieren und wer sich die schönsten Kunstwerke anfertigen lassen kann.

Oft bekleiden aufstrebende Bürgerliche, die es gut verstehen, dem Volk nach dem Mund zu reden, Verantwortungspositionen in diesen bedeutsamen Vereinigungen. Gerade die Bünde nehmen so die Rolle eines gesellschaftlichen Ventils ein, durch das sich die von der aktiven Macht ferngehaltenen Bürger mit dem Wählen von Ämtern, Funktionen und durch kooperative Aktivitäten in ihrem Bund über ihre tatsächliche politische Bedeutungslosigkeit hinweg trösten können.

Sehr bekannt und groß ist der **Bund der Doloni**. So nennen sich die Arbeiter, Handwerker und Hilfskräfte im Alten Arsenal. Die Doloni sind in Dolo, von dem sie ihren Namen ableiten, eine sehr starke Gruppe, die sich auch politisch für ihre Mitglieder einsetzt. Diese Gruppierung ist eng mit einigen Organisationen der Obra (s. *»Obra, die Unterwelt«*) verbandelt und ein ausgemachter Feind der Comreda Noctina. Ein altehrwürdiger Bund ist der Thaumaturgenbund **Mervelgaza** in Copor. Die Mitglieder dieses Bundes sind zusätzlich zu ihrer Mitgliedschaft im Covendo Mageo auch in dieser Gemeinschaft organisiert und stellen in ihrer Manufaktur sehr erfolgreich **neuartige Zaubersalze** her (s. *»Kleines Arkanum«*). Eine Form von Bünden ganz anderer Art sind die Schattenbünde, die konservativen Unterweltorganisationen Lanitias.



Obra, die Unterwelt

„Früher hatte ich gedacht, über die Obra könnte ich meine Pläne mit Lanitia und insbesondere unserem geschätzten Dugan schneller und geschickter umsetzen als über die politischen Kanäle. Leider ist die Obra ein städtischer Apparat für sich, mit eigenen Regeln und eigener Regierung, dem 'Schattenrat'. Seit ich das erkannt habe und mich wieder mit 'meinem eigenen Kram' beschäftige, kommen die Obra und ich äußerst gut miteinander aus."
- Don Antonjo Mercadez -

Obra wird in Lanitia als Ausdruck für alle kriminellen, zumeist organisierten Machenschaften gebraucht, manche nutzen ihn gleichfalls zur Charakterisierung der mitunter lichtlosen und verwinkelten, aufgegebenen Räume in einigen Nonos Lanitias.

Organisiertes Verbrechen in Lanitia

In Lanitia hat sich vor allem in den Epochen des wachsenden Wohlstandes eine Vielfalt an Halb- und Unterweltorganisationen etabliert, im Volksmund **Obra** genannt, wobei es bisher keiner von ihnen gelungen ist, eine überragende Vormachtstellung im Duganat zu erlangen.

Einige alteingesessene, lokale lanitianische Organisationen wie die *Diebeshaken* (**Jamaestra**) bildeten sich in der Vergangenheit aus Bünden, Gilden oder Zünften heraus, die aus Macht- oder Profitgründen zusätzliche halb- und illegale Tätigkeitsfelder erschlossen. Im Ringen dieser Organisationen konnten sich einzelne durchsetzen, welche heutzutage bestimmte Geschäftszweige der Unterwelt für sich beanspruchen und diese auch gegen die anderen so genannten Schattenbünde behaupten wollen. Dabei gilt die sich weiter ausbreitende Comreda Noctina als gemeinsamer Rivale.

Nachtschwimmer

In den Stadtteilen Dolo und Rigero dominieren bspw. Mitglieder des Doloni genannten Bundes der Hafenarbeiter und Schauerleute sowie Mitglieder der Werftarbeiter- und der Seilerzunft das Schmuggelgeschäft, die sich bei ihren illegalen Unternehmungen aus ihrer Tradition heraus *Nachtschwimmer* (**Nodanes**) nennen.

Die Nachtschwimmer tragen als Erkennungszeichen unterschiedliche Knoten an ihren Gürteln, die nur von Eingeweihten gedeutet werden können. Um ihr Schmuggelgut an Hehler zu verteilen, greifen sie auf vertrauenswürdige Dragoleros zurück, die sich so ein Zubrot verdienen. Die Übergabe der Waren erfolgt an bestimmten ausgewählten Plätzen in Rigero, Ce oder Dolo, die durch *Lidralische Gaunerzinken* und definierte Knoten markiert werden. Einer der Köpfe der Nodanes ist die verwegene **Girola Arbuete**. Zentraler Anlaufpunkt der Schmuggler ist **Pinas Bootshaus** (s. *»Dolo«*).

Die Waren werden häufig auf Rocoso, einer unscheinbaren Felseninsel in der westlichen Lagune, zwischengelagert.



Girola Arbuete

Rocoso - die Felsige

Ein Unterschlupf der Nodanes

Auf **Rocoso** (der Felsigen) im Westen der Hauptinsel Lanitias, befindet sich ein Unterschlupf der Nachtschwimmer. Die felsige Insel ist lediglich ein paar hundert Quadratmeter groß und beherbergt eine winzige Ansiedlung von Fischern mit einem Lokal, dem **Bodega la Rocca** (Felsenkeller), das gerne von den Nodanes aufgesucht wird. Das Bodega gehört einem alten Mitglied der Nachtschwimmer, **Colo Zacarian**. Alle Bewohner des Dorfes, das als Tarnung der Schmuggelaktivitäten dient, werden vom Schattenbund bezahlt und kooperieren mit diesem. Die Caverna Salenzo, eine weitgehend im Inneren der Insel verborgene Grotte, die nur bei extremem Niedrigwasser über die Lagune zugänglich ist, wird als Lager für allerlei Schmuggelwaren genutzt. Für gewöhnlich werden die Waren über den Keller eines etwas abseits gelegenen Hauses zu einer Bucht geschafft. Von hier aus starten kleine unauffällige Boote, die das Gut in Fässern verborgen unter Meeresfrüchten in die Stadt bringen.

Einladerbund

Ein anderer nennenswerte Schattenbund ist der selbsternannte *Einladerbund* (**Scotario**), welche sich aus Teilen der Künstlergemeinde Lanitias, einigen skrupellosen Seladres (verarmte Patrizier) und einer verschworenen Gruppe innerhalb des Konvents zusammensetzt und sich über den gemeinsamen Zugang zur Gralia (s. *»Zado«*) organisiert und neue Mitglieder rekrutiert. Diese Gruppe organisiert auch Papiere, mit denen es möglich ist, sich Zutritt zu Veranstaltungen der höchsten Kreise zu verschaffen, manche munkeln sogar davon das amtliche Urkunden gefälscht werden, um angesehene Positionen in der Administration des Duganats besetzen zu können. Diese Dienstleistungen nimmt eine Reihe junger Bürgerlicher gerne in Anspruch - zum Teil gegen immense Summen - um auf die Bälle und Empfänge des Patriziats gehen zu können. Seit der Erfindung des Wasserzeichens und der aufblühenden Papierherstellung in Lanitia versucht der Bund, dessen Machtbereich zwischen Gira, Zado und Lorea liegt, Zugriff auf die Papiermühlen im Süden von Ce zu bekommen - bislang vergeblich, da auch die Lobría (siehe unten) ein Auge auf das Fälschergeschäft geworfen hat.

Schatten des Schwertfischs

Ein sehr traditionsreicher Schattenbund ist der *Schatten des Schwertfischs* (**Omcesda**), eine Organisation, die Schutzgelderpressung betreibt und mit eisenhartem Griff seit Ewigkeiten die Stadtteile Copor und Dolo kontrolliert. Die Mitglieder der Unterwelt-Organisation rekrutieren sich aus den Doloni und der namensgebenden Bruderschaft des Schwertfischs, der Söldnergilde Lanitias. Dem *Schatten des Schwertfischs* sagt man eine große Nähe zur Caronar-Familie nach.

Gemeinschaft des Strandguts

Eine lose Gemeinschaft von Bettlern, Taschendieben und Kleinkriminellen, hat sich in Lanitia zu einer Gruppe unter dem Namen Gemeinschaft des Strandguts (**Scuspomar**) zusammengeschlossen. Die Bezeichnung stammt daher, weil die Bettler in Lanitia unter anderem Unrat sammeln, der von vielen Leuten unachtsam in den Kanälen der Stadt entsorgt wird. Dem kundigen Schurken ist daher auch klar, dass das Entsorgen von Leichen in den Kanälen nicht unbedingt ratsam ist. Viele Tote wurden bereits durch Bettler gefunden und aus dem Kanal gefischt. In manchen Fällen kassieren abgebrühtere Zeitgenossen unter den Sammlern schon einmal ein Schweigegeld, sofern einschlägige Vermutungen vorliegen, wer der Täter war. Die Versammlungsorte der Gemeinschaft finden sich größtenteils in Rigero und zuweilen in Ce, wo sie auch einen gewissen Einfluss auf den Schwarzmarkt haben soll und gute Kontakte zu den sess-



haften Abanzzi in ihren Hausbooten pflegt. Gerüchte besagen, die Gemeinschaft würde einmal jährlich zusammenkommen, um nach einem komplizierten Abstimmungsverfahren zwei Oberhäupter zu bestimmen, welche die Interessen der Gemeinschaft nach innen und außen vertreten. Besonders gute Chancen, diese Würde zu erlangen, so heißt es, hätten diejenigen, die im vergangenen Jahr ein sehr einträgliches Verhalten (gewinnbringende Einflussnahmen, geldwerte Vorteile usw.) gezeigt hätten, das der Gemeinschaft zugutekam.

Aguja - ein lanitianischer Auftragsmörder

Wer in Lanitia die Verbindungen und das Geld hat, einen bezahlten Mörder zu beauftragen, der lässt vielleicht Aguja (lanitianisch: die Nadel) benachrichtigen. Dieser mysteriöse Verbrecher verübt schon seit über hundert Jahren Morde, und zwar auf sehr unterschiedliche Art (Stilett, Gift, rohe Gewalt, Sturz aus dem Fenster, Ertränken etc.). Innerhalb der Obra weiß man zumindest, dass man sich an Verbindungsleute aus der Schneiderzunft wenden muss, um die Nadel zu kontaktieren.

In Wahrheit ist dieser ominöse Mörder nicht eine einzelne Person, sondern es handelt sich um eine Handvoll Personen, die ihre Kunst von Generation zu Generation weitergeben. Alle stammen sie aus dem Umfeld der Schneider und Sticker Lanitias und oft sind es Frauen.

Nach einen vollbrachten Mord hinterlässt die Nadel stets ein unscheinbares weißes, meist blutdurchtränktes Taschentuch, das mit einer großen Nadel im Opfer festgesteckt ist. Die Stadtwache Lanitias hat in der Geschichte der letzten 100 Jahre schon mehrfach Personen überraschend in Gewahrsam genommen, wenn sie in der Öffentlichkeit mit einem ähnlichen weißen schmucklosen Taschentuch gesehen wurden. Daher ist es typisch in Lanitia, in den Taschentüchern zumindest die eigenen Initialen, den Vornamen oder andere Individualisierungen einzusticken. Patrizier verfügen über weit prunkvollere Taschentücher, die sie sogar als Teil ihrer Kleidung oder Kostümierung offen sichtbar tragen.

Die Familie Tresana

Innerhalb der Lobría, jenem weitverzweigten Geflechts aus Familien, die vor sehr langer Zeit von Diatrava nach Lanitia migrierten, nehmen die Tresana eine herausragende Stellung ein. Die Geschwister Bartholomea und José Tresana gelten als zentrale Führungsfiguren, die das Bild der Organisation nach außen ebenso prägen wie deren Geschäfte lenken. **José**, in den Reihen der Lobría besser bekannt als „*El Gecco*“, ist offiziell Oberhaupt der Fernhändlergilde und verleiht dem Treiben der Familie damit einen bürgerlichen, ehrbaren Anstrich. Hinter dieser Fassade jedoch lenkt er mit kühler Berechnung die Geschicke der Lobría. Viel Zeit verbringt er auf dem Wasser oder in seinem Edelrestaurant, der *Grünen Galeere* an der Laguna Lorea, wo er Geschäfte einfädelt und Kontakte pflegt. Boote sind seine Leidenschaft, und in allem, was mit ihnen zusammenhängt, verfügt er über bemerkenswerte Kenntnisse. José ist ein Mann in den Vierzigern, mit dunklem, leicht zerzaustem Haar, einem dichten Vollbart und einem markanten Gesicht, das von kleinen Narben gezeichnet ist. Sein Blick ist intensiv, seine Ausstrahlung rau und nachdenklich. Er spricht wenig, erwartet jedoch, dass seine Anweisungen befolgt werden. Seine Haltung zum Leben ist schlicht und unerbittlich: „Erfülle deine Pflicht, was auch immer geschehen mag“ und „Nichts Persönliches, es ist einfach nur Geschäft.“ Sein Sohn Ambrosio war bereits mehrfach Schützenkönig, ein Titel, der vom **Bund der Arceri**, einer Schützenvereinigung, vergeben wird.

Seine ältere Schwester **Bartholomea** ergänzt dieses Auftreten auf ihre ganz eigene Weise. Sie bewegt sich gewandt in der besseren bürgerlichen Gesellschaft, besucht Feste, Bälle und gesellschaftliche Zusammenkünfte, knüpft Kontakte und pflegt ein Netzwerk, das weit über Lanitia hinausreicht. Sie fördert Künstler, unterstützt wohltätige Projekte und tritt als großzügige Mäzenin auf, etwa durch ihre regelmäßigen Spenden an den **Bund der Enganari**, der den Caraljo ausrichtet. Ihr Leitsatz „Alles hat einen Preis“ verbindet sich mit einem fast demonstrativen Bekenntnis zur Zivilisiertheit, das ihr Auftreten prägt. Man sagt ihr gute Verbindungen nach Diatrava nach – und tatsächlich scheinen die Tresana zu jenen zu gehören, die sich von einem wachsenden Einfluss der diatravischen Macht in Lanitia Vorteile versprechen.

Neben den Tresana bilden die Familien **Barrasa** und **Carughesar** den engeren Kern der Lobría. Die Barrasa verfügen derzeit über eine Konzession zum Betrieb einer Papiermühle und sichern damit einen scheinbar respektablen Teil der wirtschaftlichen Aktivitäten ab. Die Carughesar hingegen stehen innerhalb der Hierarchie deutlich weiter unten; ihre Mitglieder übernehmen meist das operative Geschäft, von Schutzgelderpressung bis hin zum Drogenhandel, und tragen damit die sichtbareren Risiken.

Die Gewinne aus Glücksspiel, Prostitution und Erpressung werden innerhalb dieses Gefüges gezielt in legale Unternehmungen umgeleitet, wodurch sich die Lobría nach außen hin als Teil der städtischen Ordnung darstellen kann. Gerade diese Verbindung von ehrbarem Gewerbe und verborgener Kriminalität macht ihre Stärke aus.



Nothuns Gaben

Ein lockerer Zusammenschluss von Tagelöhnern, sie nennen sich selbst Nothuns Gaben, hat seinen Sitz in einem kleinen, alten, baufälligen Lagerhaus im Stadtteil Rigero. Der ehemalige Besitzer ist verstorben und so hat man sich seit einigen Jahren hier breit gemacht. Durch Eigenleistung hat man die Halle in eine Kombination aus Gemeinschaftsschlafsaal, Suppenküche und Arbeitsbörse verwandelt. Man hilft sich gegenseitig, hat einen billigen Schlafplatz mit noch billigerem Essen und hält Augen und Ohren auf um neue Gelegenheitsarbeiten an die Kollegen weiter zu geben. Dafür wird eine kleine Gebühr fällig mit der neues Essen gekocht und Reparaturen durchgeführt werden. Die Gemeinschaft nutzt ihre Arbeitseinsätze noch auf eine andere Weise und verschafft sich damit einen weiteren Vorteil: Man kann hier Informationen aller Art kaufen. Viele Leute, die mal da und mal dort arbeiten und sich gezielt umhören, bekommen eben eine Menge mit. Das macht sie zur preiswerten und mehr oder weniger ver-

Tio von Dolo

Ignazio Castures, von allen nur ehrfürchtig „der Tio“ genannt, ist das unangefochtene Oberhaupt der Comreda Noctina in Lanitia, ein alter Mann mit wettergegerbtem Gesicht, durchzogen von Falten, die von Entschlossenheit und Lebenserfahrung zeugen. Sein weißes, schütteres Haar ist nach hinten gekämmt, der rundlich wirkende Schädel glänzt an den kahlen Stellen. Der kurz geschnittene, grau melierte Bart rahmt ein kantiges Kinn. Seine dunklen, wachsamen Augen liegen tief in ihren Höhlen, und sein Blick ist durchdringend, der Blick eines Mannes, der selten Fragen stellt, sondern Antworten erwartet. Die Kleidung schlicht: ein dunkler Umhang mit Bindung am Kragen, nichts Prunkvolles, aber alles mit Bedacht gewählt.



Ignazio sieht sich selbst als Senhor alten Schlages, als Wächter einer Ordnung, die das Gesetz längst verloren hat. Die Comreda ist für ihn keine Organisation, sondern Familie, eine Großfamilie, die er wie ein Vater zusammenhält. In Lanitia, besonders in den rauen Gassen von Dolo, wo vielerorts Elend und Gewalt herrschen, ist sein Wort Gesetz. Er vermittelt, schlichtet, droht, stets unter einer Fassade scheinbar grenzenloser Höflichkeit. Doch wehe dem, der sie missachtet: Eine blutig getretene Flunder vor der Tür ist noch eine der harmloseren Mahnungen.

Ignazio handelt selten überstürzt. Seine Macht baute er langsam und mit viel taktischem Gespür auf. Er weiß, dass offene Gewalt nur im Notfall zielführend ist, seine bevorzugte Waffe ist die Angst. In Dolo aber ist er für viele mehr als ein Unterweltboss: Er ist ein frommer Anhänger Nothuns und ein fairer Richter, der für Ruhe sorgt, Streit schlichtet und in Notlagen hilft, solange man zahlt, gehorcht und schweigt. Sein Motto: „Wer taub, blind und stumm ist, lebt hundert Jahre in Frieden.“

Der *Rosige Anker* (s. *»Dolo«*), ein schlichtes, von außen unauffälliges Lokal, dient als Dreh- und Angelpunkt der Familie Tipola. Wer dorthin geladen wird, weiß: Man steht unter Beobachtung oder es wartet Schlimmeres auf einen. Ignazio kennt jede Figur im Spiel, und er zieht die Fäden mit ruhiger, fast behäbiger Hand.

Dass sein Sohn, der schon lange als Nachfolger auserkoren war, vor Kurzem unter ungeklärten Umständen in Geltin starb, hat ihn gezeichnet, doch nicht gebrochen. Gerüchte, dass rivalisierende Familien wie die Corbuzzos damit zu tun haben könnten, machen die Runde. Noch hält Ignazio sich zurück. Aber sein Blick ist dunkler geworden, als würde er auf ein letztes, großes Spiel warten.

Der Tio von Dolo ist alt. Doch niemand würde es wagen, ihn zu unterschätzen. Noch nicht.

schwiegenen Informationsquelle. Fast formelhaft bitten die Mitglieder um eine Gabe für Nothuns, wenn sie für die Indiskretionen abkassieren. Tatsächlich wandert ein sehr kleiner Teil der Einnahmen in die Spendenkasse des Nothunskultes, auch um es sich nicht mit dem Gott zu verscherzen. Die Tagelöhner in Rigero und Dolo koexistieren friedlich neben der wesentlich mächtigeren Organisation des *Schattens des Schwertfischs,* deren Mitglieder es sich mit solchen Günstlingen des Meeresgottes offenbar nicht verscherzen wollen.

Lobría

Die **Lobría**, ein von ursprünglich diatravischen Geschäftsleuten geführtes Syndikat, dominiert im Bereich des Glücksspiels und der organisierten Prostitution die Stadt. Im belebten Stadtteil Zado ist es der Organisation gelungen, die meisten beliebten Tavernas unter ihre Fittiche zu bekommen. So können sie dort, wo das lanitianische Leben pulsiert, einträgliche Profite mit Glücksspiel und Prostitution einfahren. In dem relativ kurzen Zeitraum von zehn Jahren hat sich die Lobría auch im Fälschergeschäft breitgemacht und hierbei den *Einladerbund* im Nordwesten der Stadt zurückgedrängt. Über eine der Familien gelangte die Lobria an die Konzession für eine der großen Papiermühlen Lanitias. In Zado und angrenzenden Stadtteilen, wie Gira, ist die Lobría auch im Bereich der Schutzgelderpressung tätig, allerdings liegt sie außerhalb des belebten Zentrums der Stadt heftig mit anderen Schattenbünden im Kampf um die Vorherrschaft. Schon längst setzen die zur Lobria gehörenden Familien auf das Einheiraten in lanitianische Familien und die Übernahme

traditionsreicher Geschäfte. So konnten sie ihren Einfluss Stück für Stück ausweiten und sind mit der Zeit zu einem festen Bestandteil der lanitianischen Mittelschicht geworden.

Comreda Noctina

Die **Comreda Noctina** ist in Lanitia auf dem Vormarsch und versucht ihren Einfluss wie ein Krake immer weiter auszudehnen. Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass das Oberhaupt einer großen Patrizierfamilie der lokale Kopf der Comreda sei. Dem ist nicht so. Allerdings gewinnt die Comreda unter dem lokalen Noctinador Ignazio Castures, dem so genannten **Tio von Dolo**, zunehmend an Bedeutung in der Unterwelt. Ihre Strohleute sind Mitglieder des Cursamerces (s. *»Handel und Gewerke«*). Die Kaufmannsvereinigung unterstützt die Mittelsmänner der Comreda finanziell und bietet ihnen für Operationen einen Rückzugsort. Die Companja wird großzügig von der Zentrale der Comreda in Tura mit finanziellen Zuwendungen unterstützt. So durchdringt die Gemeinschaft der Nachtfalter die Stadt im Verborgenen, gestützt durch den Cursamerces und seine Güter und Mitglieder. Allerdings liegen die Handlanger der Comreda häufig im Konflikt mit den traditionellen Schattenbünden Lanitias, die alle daran interessiert sind, den Einfluss der Nachtfalter in Lanitia zurückzudrängen.

Liga del Scassinadores (*Liganadores*)

Eine kriminelle Vereinigung der besonderen Art ist die (selbsternannte) *Liga del Scassinadores*, ein geheimer Club vorwiegend gelangweilter Edelleute, die sich für besonders lukrative aber auch riskante Diebstähle oder andere illegale Operationen interessieren. Über ihre Verbindungen zu den Kammern des Duganats kann die Liga gelegentlich dafür sorgen, dass einer der Ihrigen weniger hart bestraft wird, als es nach geltendem Recht angebracht wäre, oder man einigt sich außergerichtlich mit den Geschädigten, wenn möglich. Die Liga ist nicht im Schattenrat (siehe unten) vertreten. Trotzdem wird sie von den anderen Organisationen für ihre wagemutigen Unternehmungen zumindest geachtet und durchaus sehr unterschiedlich wahrgenommen, von manchen belächelt, von anderen als Plage gegeißelt.

Der Schattenrat

Das Gefüge der Unterwelt Lanitias ist trotz der ständigen Machtkämpfe untereinander vergleichsweise ausgeglichen, da es eine Institution gibt, die den Austausch der verschiedenen Vereinigungen regeln kann: der Schattenrat (**Obrasilar**). Dieser aus dem Verborgenen handelnde Rat, zu dem jedes Bündnis zwei Abgesandte schicken darf und das sich in unregelmäßigen Abständen trifft, diskutiert wichtige Waffenstillstände, kann eine schlichtende Funktion übernehmen und in Ausnahmesituationen auch gemeinsame Aktionen koordinieren.

Neben den mondänen kriminellen Verbindungen sind in Lanitia auch Gruppen aktiv, die ebenso zu den Schattenbünden gezählt werden, deren Schwerpunkt jedoch nicht auf Bereicherung liegt, sondern eher auf ungewöhnlichen oder auch verbotenen Wegen der Erkenntnissuche. Dazu gehören unter anderen:

Die Loge der Träumer

Die Loge der Träumer (auch *Lomiadores* genannt) ist ein Geheimbund in Lanitia, der sich damit befasst, ohne religiöse Tabus Mysterien aufzudecken, die jenseits der materiellen Welt liegen. In Lanitia fällt das vergleichsweise leicht, da deren überhöhtes Pendant Specoltra, in den Gestaden der Träume, von der Lagunenstadt aus, durch geübte Träumer, ohne besondere Mühe erreicht werden kann.

Die Loge widmet sich unter anderem der Erkundung der nahen Zukunft, die von den Naturgeistern und den Menschen in ihren Träumen erahnt wird. Um die Mysterien zu deuten, nutzen die Mitglieder verschiedene Möglichkeiten, die von Wahrsagung mittels Kartenlegen bis zu Pendeln mit magischen Objekten reichen. Ihre Anhänger finden sich in der Traumwelt mühelos zurecht, und einige von ihnen bekleiden dort hohe Ämter und Posten.

Diesem Bund gehören auch einige Zauberer an, die sich der Erforschung der Traummysterien und der Zukunftsdeutung verschrieben haben. Unter den bekannten Zauberern der Loge der Träumer ragt **Maga Imagis Serelva Doriante** hervor, eine feinfühlige, beinahe entrückte Frau aus Zado. Sie gilt als eine der verlässlichsten Deuterinnen von Traumsequenzen und soll in Specoltra eine einflussreiche Stellung als Beraterin mehrerer Traumhöfe innehaben. In Lanitia tritt sie zurückhaltend auf, doch wer ihren Rat sucht, findet in ihr eine geduldige Zuhörerin, und nicht selten eine verstörend präzise Deutung kommender Ereignisse. Besonders unter Künstlern und Gelehrten genießt sie hohes Ansehen.

Ihr Gegenstück bildet der Magus Arceris **Velmoro Cazares**, ein wortgewandter, selbstbewusster Mann aus Lorea, der die Nähe zur feinen Gesellschaft sucht, sich selbst „Don“ nennt und die Loge mit einer gewissen theatralischen Geste repräsentiert. Velmoro versteht es meisterhaft, Traumdeutungen mit politischem Gespür zu verbinden und bewegt sich geschickt an der Grenze zwischen Visionär und Opportunist. Ihm wird nachgesagt, dass er seine Erkenntnisse aus Specoltra gezielt einsetzt, um Einfluss auf Entscheidungen innerhalb der Senhoria zu nehmen.

Der **Tin-Kult** würde diesen Bund gerne verbieten, da die Priester davon ausgehen, es handle sich um Betrüger und

Scharlatane, die der Bevölkerung gefährliche Flausen in den Kopf setzen. Insgeheim ahnen sie, dass mehr dahintersteckt. Es soll auch schon einen Fall gegeben haben, in dem ein Mitglied in die Träume anderer eingedrungen ist und daraus erhebliche geschäftliche Vorteile ziehen konnte. Ein solches Treiben soll unterbunden werden. Darüber hinaus zeigt sich bekanntermaßen eine Tendenz unter den Arbeitern in Copor, sich auch am Tag in die Traumwelt zu flüchten, weil dort das Leben leichter erscheint. Auch dieses Verhalten ist der Priesterschaft des Tin ein Dorn im Auge und wird öffentlich von ihr angeprangert. Noch fehlen den Tin-Priestern aber konkret nachweisbare Fälle, in denen die Loge der Lagunenstadt Übles angetan hat, man raunt sie wären bereit viel zu geben, wenn man ihnen entsprechende Beweise liefern könnte.

Schattenfedern

Bis vor etwa zwanzig Jahren gab es in Lanitia einen finsteren Krähenkult, der zu den *Nuro Segrados* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 166) gezählt wird und dessen Mitglieder sich als **Piuneri** (= Schattenfedern) bezeichneten. Diesem gehörten angeblich auch einige ranghohe Zauberer des Covendo, insbesondere aus der Familie **Corraze** an. Der Kult war hierarchisch organisiert, wobei an der Spitze der sogenannte „Krähenprinz“ stand.

Die Schattenfedern verehrten die dunkle Dämonin Beccoscura, die ihren Anhängern finstere Zauber lehrt. Im Gegenzug erwartet sie Gehorsam, Opfer und Rituale zu ihren Ehren. Beccoscura erscheint in Gestalt einer riesigen Krähe mit einem dritten Auge auf der Stirn. Ihre Augen leuchten feuerrot. Die Flügel scheinen aus reinem Schatten zu bestehen. Der Kult wurde vor etwa zwanzig Jahren durch eine konzertierte Aktion des Ramis Maldigis zerschlagen. Es kam zu dutzenden Exekutionen. Dabei wurde angeblich auch die Familie Corraze ausgelöscht und existiert seither nicht mehr. Lediglich weit entfernte Verwandte sind der damaligen Verfolgung gegebenenfalls entkommen. In letzter Zeit gab es vermehrt Hinweise auf eine Wiederkehr der Schattenfedern: Licht und ominöse Geräusche in dem alten Palasses Corraze. Viele Boote und Dragonellas, die am Steg liegen. Ein Todeszauber, gewirkt am helllichten Tag.







Die Nonos - Stadtteile Lanitias

Die neun Stadtteile Lanitias werden von den Einheimischen liebevoll Nonos (Nono = Neuntel) genannt. Sie stellen eine bedeutsame organisatorische Struktur der Stadt dar, die jeweils über eigene Ordnungskräfte sowie eine Feuerwehr (Fodenza) verfügt. Jeder Stadtteil weist ein eigenes Erscheinungsbild auf und unterscheidet sich in der Zusammensetzung seiner Bevölkerung. An der Spitze jedes Nonos steht der **Cabeza de Nono** (Pl. Cabezas de Nono), ein Stadtteilvorsteher, der zugleich Bürgermeister und Polizeichef seines Neuntels ist.

Cabezas de Nono

Allorga - Amt verwaist

Ce - **Maldega Penjalosa** (s. *»Ce«*)

Copor - **Iniga Onastola Griman** (s. *»Griman«*)

Dolo - **Bormillo Farsona** (s. *»Dolo«*)

Gira - **Ormangil Blumenfreund** (s. *»Mellada – Mode- und Maskenmarkt«*)

Lorea - **Tinia Caronar** (s. *»Familie Caronar«*)

Rigero - **Trista Cincia Badinjo** (40 Jahre, faul, uninteressiert, delegiert gerne)

Tezio - **Amonea Badinjo** (28 Jahre, Laienpriesterin Culsus, unerfahren, neugierig)

Zado - **Orlandina Morosín** (s. *»Familie Morosín«*)

Die **Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung** durch Stadtwachen, Nachtwächter oder die Brandbekämpfung und die Bewachung bestimmter öffentlicher Gebäude lagen noch vor wenigen Generationen in der Verantwortlichkeit von Milizen, die unter Vermittlung der Gilden und Zünfte aus der Bevölkerung gebildet wurden. Erst vor gut 30 Jahren wurden diese alten Strukturen weitgehend aufgelöst und durch von den jeweiligen **Cabeza de Nono** (Stadtteilvorstehern) zusammengestellte Gardia-Einheiten ersetzt. Die dadurch erwartete, deutliche Entmachtung der Gilden und Zünfte gegenüber der Senhoria trat wenig überraschend ein. Die Gardia übernimmt seither die Stadtwache am Tag, patrouilliert in einigen der Neuntel auch nachts vor bestimmten Einrichtungen und übernimmt in den Augen der Senhoria wichtige hoheitliche Aufgaben wie die Erhebung von Zöllen. Den Bürgerwehren kommt in den meisten Nonos nur noch die Brandbekämpfung zu - in einigen stellen sie zusätzlich Nachtwächter, wenn diese Aufgabe nicht ebenfalls von der Gardia übernommen wird. Die Gardia wird aus der eigenen Tasche des Cabeza bezahlt und ausgerüstet, was sie zu einem äußerst loyalen Machtinstrument für ihn macht. Da das Amt de Cabeza de Nono wie viele politische Ämter in der Stadt unvergütet ist, zehren die damit verbundenen Verpflichtungen am Vermögen der Cabezas de Nono und sie suchen sich entsprechend oft andere Einnahmequellen.

Die Aufgabenverteilung ist je nach Nono unterschiedlich ausgeprägt. Im ärmlichen **Rigero** bemüht sich die Bürgerwehr um die Aufrechterhaltung der Sicherheit am Tage und die Brandbekämpfung gleichermaßen. Eine reguläre Nachtwache gibt es nicht. Die Wachleute der Gardia bekämpfen

Gaststätten und Geschäfte in Lanitia

Gaststätten und Geschäfte besitzen oft ein Schild, das in den meisten Fällen eine rein bildliche Darstellung des Eigennamens der Örtlichkeit oder der Waren zeigt, die dort verkauft werden. Wenn nicht anders erwähnt, kann die Spielleitung von einem bildlichen Schild als Erkennungszeichen der Örtlichkeit ausgehen. In der Beschreibung wird aber zur Übersichtlichkeit der Name der Örtlichkeit, unter dem sie bekannt ist, angegeben. So hat die Taverne *Winkende Nereide* in Dolo natürlich ein Tavernenschild mit einer winkenden Nereide vor der Tür hängen, aber in der Beschreibung findet sich stattdessen:

D21: Weinlokal Winkende Nereide (Sirena salutando; u1, v2)

In der Bevölkerung ist diese Seemannskneipe als "Zur Winkenden Nereide" oder schlicht "winkende Nereide" bekannt und wenn man jemanden nach einem Lokal mit dieser Bezeichnung fragt, weiß er, was gemeint ist, auch wenn kein Schriftzug die Tavernentür ziert.

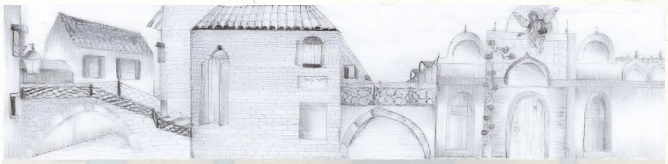
Bei Gaststätten wird zusätzlich die Qualität der Unterkunft und des Essens nach einem alten Midgard-Code angegeben, wie er zum Beispiel in *Corrinis - Stadt der Abenteuer* zu finden ist. Ein "u" gefolgt von einer Zahl von 1-5 gibt die Qualität der Unterkunft (u) an. Ein "v" gefolgt von einer Zahl von 1-5 die Qualität der Verpflegung (v), wobei größere Zahlen für bessere Qualität stehen.

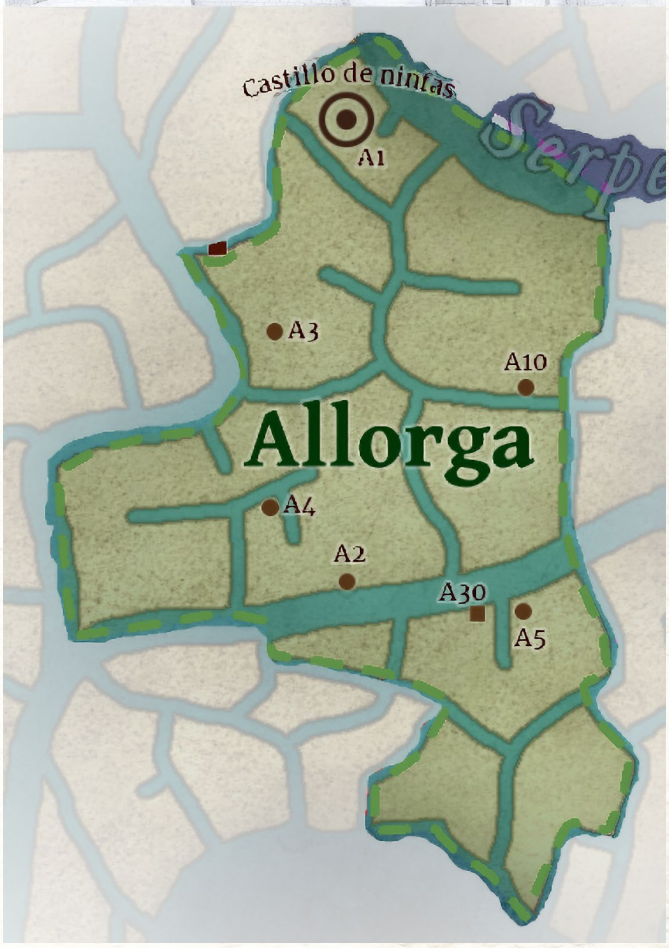
stattdessen den allerorten aufkeimenden Schmuggel. Zudem setzt der Cabeza de Nono sie zur Aufklärung von Morden ein, die er nicht so einfach unter den Tisch kehren kann. Anders in **Dolo**, wo die Gardia tagsüber vor allem die Docks und die dort vor Anker liegenden Schiffe sichert, aber ebenso nachts patrouilliert und bei den häufigen Schlägereien in der Nähe der Tavernen schnell vor Ort erscheint. Die Bürgerwehr hat in Dolo keine Funktion mehr, denn die Brandbekämpfung liegt vorwiegend in privater Hand. In **Lorea** schließlich bietet sich noch ein anderes Bild, denn dort ist die Bürgerwehr durch fest von der Senhoria bezahlte Brandwächter ersetzt worden. Polizeiliche Aufgaben fallen vollständig der Gardia zu, die sich jedoch zumeist von den Ehrenhändeln der Spadres fernhält und stattdessen Bettler und Strauchdiebe von den Plätzen entfernt.

Anmerkung: Die Örtlichkeiten jedes Nonos tragen eine Signatur, die auch eine grobe Orientierung bietet, um was für einen Ort es sich handelt. Die Nummern 1-19 stellen typische Gebäude und andere Orte des Nonos vor. Unter der Nummer 2 lassen sich dabei immer die **Gardias** finden, sofern sie beschrieben sind. Gleiches gilt für die Nummer 10 und manchmal 11, die die **Handelshöfe** (Sucursi) ausweisen. **Gaststätten** tragen Ordnungszahlen im Zwanzigerraum, während **Brücken** mit der 30 beginnen.

Allorga

Einst war *Alta Gloria* ein nobles Nono mit Palästen und Domizilen der Reichen. Allen voran den ausgedehnten Parks und Besitzungen eines einst bedeutenden Patriziers und der pompösen Gardia Grande, der zentralen Gardia von Lanitia. Es erstreckte sich von zwei Stadtinseln nördlich und westlich des Castillo di Ninfas aus bis an den Ostrand der Laguna Lorea und im Süden bis an den breiten Kanal, der nach Rigero führt. Heute bezeichnet man diejenigen Teile des einstigen Nonos und Bereiche der angrenzenden Nonos, die unter dem Einfluss **Ilantias** verloren gegangen sind, als *Allorga*. Dort findet man nun eine sumpfige Wildnis, von Rinnsalen und überwucherten Kanälen, mit tiefhängenden Ästen uriger Ufergehölze, aus dem allerorten die Ruinen von verfallenen und versunkenen Parks und Palästen ragen. Allorga gilt als verloren. In den Randbereichen tummelt sich zwielichtiges Gesindel, das dort Schutz vor der Obrigkeit sucht, aber weiter im Zentrum des Stadtteils regieren die Geschöpfe der Anderswelt Ilantia. Der **Covendo Mageo** und





geheimnisvolle Agenten des **Sondergesandten für Andersweltfragen** arbeiten daran, den Nebel, die die Sinne verwirrenden Luftspiegelungen und die unheimlichen Wesen Allorgas zurückzudrängen, denn: Allorga wächst und verleibt sich lautlos mehr und mehr Gebäude und Kanäle der benachbarten Nonos ein. Insbesondere ehemalige Teile Rigeros sind den Mächten Ilantias schon anheimgefallen.

A1: Nymphen-Schlösschen (Castiljo di ninfas; *Castinfas*)

Eine reichlich verfallene, ehemals schöne Festung mit vielen kleinen Türmchen umgeben von Wasser, beherbergt neben vielen bis auf die Grundmauern verfallenen Gebäuden einen üppigen, verträumten Garten. Diesen kann man über zahllose kleine Anleger mit versteckten Türchen oder über Wassereingänge in der Festung erreichen, die in geheimnisvolle Wasserwege in der Burg führen. Gerüchte besagen, auch Mitglieder des Mysterienkults um Turan und Atunis träfen sich zuweilen dort. Im Innern der Mauern befindet sich unter anderem ein verfallenes Theater mit einer ausgezeichneten Akustik. Es gibt Gerüchte darüber, dass dieses von einem außerordentlich musischen und theaterinteressierten Geist heimgesucht wird, der sogar schon Jünglinge und junge Damen entführt haben soll, um sie zu seiner Erbauung im alten Theater singen zu lassen. Eingeweihte wissen, dass sich innerhalb des Geländes Übergänge nach Ilantia befinden. In der alten Festung ist schon so mancher tollkühne Galan und so manche Maid verschwunden und erst nach Jahren wieder in Lanitia aufgetaucht…

A3: Fast normale Gasse (Calle quasi regolare; *Callare*)

Am Rande von Allorga soll es eine Gasse geben, die von einem unauffälligen Kanal abgeht und aus der freundliches Licht strahlt sowie die Geräusche von Gesang und Tagewerk erklingen. Im Grunde also erweckt sie den Eindruck einer ganz normalen Gasse, wäre sie nicht in Allorga… Man sagt, Wesen aus Ilantia spielen lanitianische Normalität vor, tun so, als wären sie gewöhnliche Lanitianer in einer gewöhnlichen Gasse. Es soll sogar Läden geben. Was man dort allerdings vorfindet und welche Schrecken einen erwarten, wenn man die Gasse betritt, ist unbekannt, ebenso, was für eigenartige Waren man dort wohl erstehen kann.

A4: Nebelpalast (Palasses annebiaso; *Palbiaso*)

Am Ende eines breiten Kanals liegt Gerüchten zufolge ein prachtvoller herrschaftlicher Palasses. Das Grundstück soll von einer Mauer mit schmiedeeisernen Zinnen umfasst sein, die wie kunstvoll gearbeitete Rosen anmuten. Im Inneren des Gebäudes sollen sich noch Reichtümer aus dem Goldenen Zeitalter verbergen. Allerdings liegt der gesamte Bereich des Kanals zu jeder Tageszeit im Nebel und diejenigen, die vom Nebelpalast berichteten, irrten zuvor tagelang in den Ruinen



herum. Im Volksmund ist eine Geschichte um diesen Palast verbreitet, die von einem unsterblichen Basadonne-Patrizier erzählt, der einst dort gelebt habe. Er war ein Katzenmensch und soll auf einem Ball in ebendiesem Palast dutzende junge Frauen und Männer in Panthergestalt bestialisch ermordet haben. Die Götter sollen ihm dafür das Nachleben verwehrt haben und seinen Palast in immerwährenden Nebel hüllen, damit ihn niemand findet. So streift der Geist der Bestie vielleicht immer noch durch die Gärten und die Ruine.

A5: Ehemaliger Tin-Tempel

Ein altes Kuppelgebäude, heute komplett von Rankpflanzen bedeckt, so ragt der ehemalige Tin-Tempel in Allorga empor. Er ist in einem schlechten Zustand, das Eingangsportal ist stark beschädigt, Lianen erschweren den Durchgang in den Vorraum des Heiligtums. Vor der Haupthalle liegen rechts und links die weitgehend eingefallenen Schreine für Culsu und Laran, die Kinder Tins und Alpanus. Trümmer und zerbrochene Statuen finden sich noch im Inneren der kleinen Schreine. An der Stirnseite der Haupthalle wird eine Tinstatue im Schneidersitz dargeboten, über ihr kreisen in Bahnen über ihrem Kopf mehrere Himmelskörper, offenbar halten sie ihre Flugbahn auf magische Weise. Die Kuppel der Halle war einst vergoldet, heute weist sie unzählige Risse auf und das Blattwerk bahnt sich seinen Weg ins Innere des Heiligtums.

Durch die Haupthalle lassen sich auch die Heiligtümer von Alpanu und Nothuns erreichen. Sie sind jedoch bis auf einen alten Brunnenschacht, der aus dem brackigen Wasser herausragt, in den Schlamm der Lagune gesunken. Eingeweihte wissen, dass es durch den Brunnen einen Weg nach Ilantia geben soll. Aber es wird vor Gefahren gewarnt, wer vom Weg abkommt, wird von einem scherenbewehrten Wesen aus der Tiefe verspeist, so heißt es (s. *»Kleines Bestiarium«*).

A30: Verlorene Brücke (Ponte Perdido; *Pondido*)

In der Nähe des alten Tin-Tempels befinden sich die Ruinen einer ausladenden und hohen Steinbrücke, die einst den breiten Kanal überspannte. Stufen führen weit in die Höhe, aber wo einmal der Übergang über dem Kanal gewesen sein muss, gähnt ein Abgrund. Trümmer der Brücke liegen im Kanal, einige völlig, andere nur teilweise von Wasser bedeckt. Die wenigen Ortskundigen Allorgas wissen zu erzählen, dass die Stufen heute eine Verbindung zu **Specoltra** sind, die allerdings nicht dauerhaft besteht. Wer also nach Specoltra gelangen will, kann die Stufen emporsteigen und hoffen, dass die Treppe in diesem Augenblick tatsächlich in die Traumwelt führt. Wer dagegen weniger Glück hat, stürzt aus über fünf Metern Höhe in den Kanal.

Ce

Eine große Anzahl der Bewohner des Nono sind sesshaft gewordene **Abanzzi**, manche sind schon so viele Generationen hier, dass sie sich nicht mehr an ihre Herkunft erinnern können. Der lanitianische Karneval **Caraljo** hat in diesem Nono seinen Ursprung. Die Leute geben sich fröhlich und leichtherzig, versuchen das Leben in Ce trotz der allgegenwärtigen Armut anzunehmen. Wenn ausreichende Mittel zur Verfügung stehen, streichen die Bewohner Ces ihre Häuser in bunten Farben an und versuchen so die Tristesse zu vertreiben.

Zudem versteckt sich der Schwarzmarkt Mera hinter den Fassaden, den Hausbooten, den Wäscheleinen und Farbbottichen. Es heißt hier bekomme man in der Not alles, wenn auch zu einem deftigen Preis, von Schmuggelwaren bis hin zu Diebesgut.

Der Stadtteil befindet sich in einem Zwiespalt zwischen fröhlicher Ausgelassenheit und Ausgrenzung, die die Abanzzi und auch ihre sesshaften Nachfahren von der Obrigkeit und der Gardia noch heute zu spüren bekommen. Die Wache geht gegen den Schwarzmarkt und die Abanzzi gleichermaßen brutal vor, aber auf vielen Kanälen herrschen längst Banden, die den Stadtteil unter sich aufgeteilt haben und wenden sich gegen die Gardia und ahnungslose Besucher ebenso wie gegeneinander. Es gibt ein paar überdrehte Anführer, die auf einen blutigen Krieg miteinander zusteuern. Sollte daraus einer als Sieger hervorgehen, besitzt er genug Macht, um der Gardia offen entgegenzutreten und sich dafür zu rächen, was sie den Abanzzi seit langer Zeit antut.

Am Rand von Ce zum Nono Lorea befindet sich der Scharidische Sucursal, ein großzügiges Areal, das sich mittlerweile auf eine Stadtinsel ausgedehnt hat. Kern dieses Sucursals ist eine große Markthalle im Scharidischen Stil, in deren Innern Besucher auf mehreren Ebenen wie auf einem Basar wandeln und die Köstlichkeiten und Luxusartikel Eschars genießen können.

C2: Stadtteilwache (Gardia de Nono)

Die Niederlassung der Gardia von Ce hat den zweifelhaften Ruf, den ausgelastesten *Chero* (lanitianisch verkürzt für: *Carcero* - Kerker, Gefängnis) von ganz Lanitia zu haben. In der Tat sind die Zellen ständig voll besetzt; zumeist mit Trunkenbolden, Taschendieben und Schlägern beiderlei Geschlechts. Fast alle Inhaftierten sind aus der Gruppe der Fahrenden, die von den Leuten der Gardia zum Teil äußerst hart und unbarmherzig behandelt werden. Zwischen der Gardia und den Fahrenden vom Stadtrand besteht ein ausgesprochen schlechtes Verhältnis und die Stimmung ist schnell zum Schneiden, wenn die Gardia in die Kanäle muss, in denen die Abbanzi mit ihren Hausbooten leben.

Maldega Penjalosa, Cabeza de Nono von Ce

Maldega Penjalosa (46 Jahre, Hardliner, fehlt ein Ohr, kompromisslos) ist der amtierende **Cabeza de Nono** von Ce und erfüllt dieses Amt mit beinahe fanatischem Stolz. In seinen Augen ist seine Stellung der Beweis dafür, dass ein Mensch sein Schicksal aus eigener Kraft überwinden kann. Die Familie Penjalosa besitzt seit Generationen Verbindungen zu den Abanzzi, und lange Zeit gingen ihre Angehörigen offen mit diesem Erbe um. Man hatte sich aus einfachen Verhältnissen emporgearbeitet, war zu Wohlstand und Ansehen gelangt und hatte sich als Patrizierfamilie etabliert – auch wenn die Penjalosa niemals zu den Alten Häusern zählen werden.

Maldega wuchs mit der Vorstellung auf, seine Familie habe sich einst durch Disziplin, Heiratspolitik und bewusster Abkehr von Armut und Bandenwesen befreit. Daraus entwickelte sich sein Lebensmotto: „Tut etwas für euer Schicksal!“ Für ihn ist jeder selbst verantwortlich für das Leben, das er führt. Gerade deshalb begegnet er den Abanzzi und den Bewohnern der ärmeren Straßenzüge Ces mit besonderer Härte. Im Grunde will er mit seiner Herkunft nichts mehr zu tun haben. Er lebt zurückgezogen in einem vornehmen Haus auf der Ostseite Ces und vermeidet jede Erinnerung daran, woher seine Familie einst kam.

Diese Verdrängung hat ihn jedoch nicht frei gemacht, sondern verbittert. Maldega kann die Abanzzi kaum ertragen und geht mit kompromissloser Strenge gegen Kriminalität vor - härter als all seine Vorgänger. Vor einigen Jahren wurde in der Nacht ein Mordanschlag auf ihn verübt, bei dem er eines seiner Ohren verlor. Für ihn stand sofort fest, dass „natürlich“ Abanzzi dahintersteckten, auch wenn die Tat niemals vollständig aufgeklärt wurde.

Noch schwerer traf ihn der Entführungsversuch im vergangenen Jahr. Maskierte Gestalten verschleppten seine jüngste Tochter auf eine Dragonella, ehe die Gardia gerade noch rechtzeitig eingriff. Ob dies wirklich Zufall war oder ob jemand die Rettung bewusst herbeiführte, hat Maldega öffentlich nie aufgeklärt. Tasächlich hatte er zuvor von einer solchen Szene geträumt und immer Leute der Gardia in der Nähe seiner Kinder postiert, beschloss dann aber diesen Vorfall zu instrumentalisieren, um härter gegen vermeintliche Ganoven vorgehen zu können. Seit diesen Ereignissen hat sich Maldegas Wesen weiter verdüstert. Seine Angst und sein Zorn entladen sich in immer schärferen Maßnahmen gegen Kleinkriminalität und gegen alles, was er mit den Abanzzi verbindet.

Doch hinter der harten Fassade verbirgt sich eine andere, widersprüchliche Seite. Maldega ist heimlich fasziniert von **Specoltra**, der Traumwelt der Lagune. Insgeheim gehört er der Loge der Träumer an und beschäftigt sich mit okkulten Mysterien. Dass ihm selbst jede magische Begabung fehlt, empfindet er als tiefe persönliche Kränkung.

C6: Hausboote und Hafen

Letzte Überbleibsel des ursprünglichen treibenden Marktes (s. Mera - *»Der Schwarzmarkt«*) können hier in Ce noch ausfindig gemacht werden. Einige Hausboote am äußeren, entlegenen Teil des Marktes sind noch fahrtüchtig und nicht so vertäut und eingebaut, dass sie das unübersichtliche Gewimmel nie mehr verlassen könnten. Angrenzend befindet sich ein kleiner Hafen, der vorwiegend von Fischern des Nonos genutzt wird. Vier Hausboote, die unter anderen hier vor Anker liegen sind:

- Eine illegale **arkane Werkstatt** für Zauberwerk und Zaubermittel, die sich fest in den Händen der **Huerva-Sippe** (Abanzzi) befindet. Wenn Gefahr im Anflug ist und die Werkstatt aufzufliegen droht, wird der Aufenthaltsort des Hausbootes verlegt beziehungsweise setzen sich die betreibenden Sippenmitglieder mit dem Boot Richtung Agryphia oder einen anderen Ort ab, wo vermutlich nicht weiter nach ihnen gesucht wird. Aber auch kurze Ausfahrten sind üblich, zum Beispiel nach **Rigero**, wo mit dem *Blinden Delfin* und dem *Flinken Satyr* etablierte Strukturen bestehen, um die verbotenen Waren zu vertreiben. Im Grunde profitiert die ganze Sippe von den Einnahmen aus dem unerlaubten Zaubermittelverkauf, dafür können sich die Zauberwerkerinnen auf den Schutz durch die anderen Sippenmitglieder verlassen. Geführt wird die Sippe von der Thaumaturgin und Shepantei **Larraga** (62 Jahre, erfinderisch, gewitzt, jadegrüne Augen), die ihr Wissen an die Jüngeren weitergibt und vor langer Zeit in diese eingeheiratet hat. Mit dem hergestellten Zauberwerk und ihren magischen Kräften vermögen es die Frauen an Bord, sich sehr gut selbst zu verteidigen, trotzdem reisen einige Fadhs mit ihnen, schon allein um Ärger mit anderen Sippen aus dem Weg zu gehen und um die alltäglichen Arbeiten zu verrichten, die auf dem Boot anfallen. Die beiden ranghöchsten **Zauberinnen** nach Larraga sind **Ibone** (38 Jahre, gewissenhaft, sinnlich, Feinschmeckerin) und **Eribilu** (45 Jahre, zierlich, einnehmendes Lächeln, wankelmütig). Die Männer auf dem Boot werden von **Edun** (37 Jahre, kampferprobter Fadh, wortkarg, zupackend) angeführt.
- Ein Boot der **Tajo-Sippe** (Abanzzi), sie stellen Kunstwerke und Bootsschmuck für den Caraljo her. Das Angebot reicht von kleinen Bannern sowie Bändern über Aufbauten aus Holz und geschnitzten Figuren, die auf Bestellung gefertigt werden. Die Tajo sind dem **Bancarde** (vgl. *Moravod - Das Tor zur Anderswelt*, S. 122) immer noch verbunden und praktizieren weiterhin viele Abanzzi-Traditionen. Alle Männer verstehen sich als Fadh (Beschützer der Sippe) und folgen ihrem Famanth **Andore** (Anfang Fünfzig, tapfer, tiefsinnig, zurückhaltend) bedingungslos. Weitere Bewohner des Bootes sind **Kaveh** (Ende Dreißig, Handwerker, gewissenhaft, ruhig, umsorgend) seine Frau **Majleka** (32 Jahre, unwiderstehlich, schlangengleiche Akrobatin), ihre Toch-

ter **Soraya** (7 Jahre, schüchtern, Klumpfuß, tierlieb) und **Flaveo** (Mittdreißiger, Barde, fröhlich, flirtet gern) sowie **Zoila** (23 Jahre, webt kunstfertige Bänder, schnelle Auffassungsgabe, bescheiden), die die Tochter von Andore ist. Auf dem Boot leben des Weiteren drei Hunde.

- **Aurora** (Alter unbekannt, erfahren, berechnend, misstrauisch), eine Marschengängerin mit ausgeprägten Zauberkräften, kooperiert eng mit den Abanzzi der Tajo- und der Huerva-Sippe. Die einen sorgen für ihren Schutz, die anderen versorgen sie mit Zaubermitteln und Grundstoffen für die Herstellung von Trünken und Giften. Auf ihrem Hausboot lebt sie allein, kann aber die Nachbarn zu Hilfe holen, sofern nötig. Sie hat vielfältige Verbindungen zu anderen Marschengängern, die hier im Nono leben und kümmert sich um deren gesundheitliches Wohl, vor allem als Geburtshelferin.



Aurora

- Eine kleine, verbitterte Sippe (Zadorja) von Abanzzi, liefert sich in einem alltäglichen Überlebenskampf immer wieder Scharmützel mit der Gardia und anderen Banden, sie leben versteckt auf mehreren Hausbooten, die eng miteinander vertäut sind und eher wie eine kleine Festung wirken, als wie eine Behausung. Doch hierher traut sich die Gardia nicht mehr, seit sie sich eine mehr als blutige Nase holte, und der Anführer der Zadorjas, **Kepar** (45 Jahre, grimmig, verwegen, rücksichtslos), ist dabei sich zu einem gefürchteten Befehlshaber aufschwingen. Er hätte das Zeug dazu, die anderen Bandenführer zu übertrumpfen und alle Banden unter sich zu vereinen. Sie nennen ihn bereits den *Gonfalon von Ce*.

C7: Capelha Lacrimosa

Die Capelha Lacrimosa ist eine Culsu-Kapelle in Ce, kurz vor Rigero. Zwischen einfachen Stadthäuschen und geschäftigen Gassen steht sie als ernster, stiller Ort des Abschieds. Hier finden vor allem Aufbahrungen, Totenmessen und Gedenkfeiern für Verstorbene aus der aufstrebenden Mittelschicht und dem niederen Adel statt. Die Kapelle ist meist nur spärlich von Kerzen erhellt, sodass selbst am Tag ein dämmriges, feierliches Halbdunkel im Inneren liegt. Gelegentlich singt hier der Kinderchor des Waisenhauses Grueso (C8).

Vor der Kapelle liegt der Mercatella Lacrimosa (Mercato della Tela della Capelha Lacrimosa), der bekannte Stoffmarkt von Ce. Umgeben von eleganten Stadthäusern, bieten hier Fernhändler aus verschiedenen Regionen Stoffe wie Wolle, Seide und Leinen an. Der Markt ist tagsüber gut besucht von lokalen Schneidersleuten, Hausfrauen und Kaufleuten, die Preise feilschen und Waren begutachten. Für Unterhaltung sorgen gelegentlich Gaukler und Musiker sowie kleine Essensstände. Der Markt schließt am späten Nachmittag, wenn die Händler ihre Waren wieder einpacken. Auf dem Platz steht außerdem die eindrucksvolle Statue einer Vanth, die mit gesenktem Blick und ausgestreckter Hand über Markt und Kapelle wacht.

C8: Waisenhaus Grueso (Ca Grueso)

Das Waisenhaus Casa Grueso wurde von den Eheleuten Grueso gestiftet und befindet sich in einem ehemaligen geräumigen Haus mit zwei Flügeln. Die Gruesos sind vor kurzem beide verstorben und es gibt allerlei Gerüchte über ihre Todesumstände. Bereits seit vielen Jahren helfen im Waisenhaus aber auch Nonnen aus einem Frauenorden der Alpanu. Derzeit ist die Nonne Lucía im Ca Grueso tätig. Gemeinsam mit Frau Grueso hat sie sich bisher um die Erziehung der Kinder gekümmert. Der alte Grueso wiederum war für Verwaltung und Finanzierung des Hauses verantwortlich. Mit dem Tod des Ehepaares hat Lucía momentan alle Aufgaben übernommen. Das Waisenhaus liegt an der Grenze von Rigero nach Ce. Die Kinder werden in den Alltag des Waisenhauses eingebunden und erhalten eine rudimentäre Bildung durch Lucía und andere Schwestern des Ordens (s. *»Bildung in Lanitia«*). Außerdem singen die begabteren Kinder im bekannten Chor des Waisenhauses mit. Die Mädchen lernen zudem Hauswirtschaftsfähigkeiten (Kochen, Putzen, Nähen usw.), die Jungen packen bei körperlichen Arbeiten an (kleinere Handwerkeraufgaben, Tragedienste, Botendienste usw.). Wenn die Kinder etwas älter als Zehn sind, wird versucht, ihnen eine Anstellung als Magd oder Knecht oder gar eine Lehre zu verschaffen, sodass sie selbst für ihr Auskommen sorgen können. Nach dem Tod der Eheleute Grueso steht das Waisenhaus finanziell nicht gut da. Die Nonne Lucía wirbt daher, wo sie nur kann, um Spenden.

C10: Scharidischer Handelshof (Sucursal)

Der scharidische Handelshof unterliegt der Führung morischer Kaufleute, beherbergt aber auch Geschäftsräume und Lager von Händlern aus Elhaddar, Kairawan und Mokattam. Es ist ein ausladender Gebäudekomplex mit einer großen, zum Kanal hin offenen Markthalle, die der Miniaturausgabe eines scharidischen Basars gleicht. Hier werden Gewürze, Schmuck, feine Tuche, Alabaster sowie Sande und Quarze aller Art umgeschlagen. Insbesondere letztere werden in Lanitia gebraucht, um Buntglas herzustellen. An den Basar anschließend ragen zwei hohe, lange Häuser mit vielen kleinen Wohnungen empor, die sich um einen Innenhof gruppieren. Dort gedeihen Palmen in massiven Töpfen und in der Mitte des Hofes verzaubert ein berühmtes lapislazulifarbenes Mosaik den Besucher. Im Inneren der Häuser plätschern unaufhörlich Springbrunnen und die einzelnen Bereiche sind durch bunte Tücher voneinander getrennt.



C11: Platz des Nordwinds (Piata del vento norte, Piavente)

Der überschaubare Platz besitzt in seiner Mitte einen unscheinbaren offenen Schrein zu Ehren Nothuns in Form einer Muschel. Über den Platz weht allzeit mindestens ein Lüftchen, meistens zieht es ordentlich zwischen den Häusern und Kanälen, dass Hüte und Röcke nur so fliegen. Die Ansässigen hier hängen besonders viele bunte Wimpel und Fahnen auf. Während des **Herbstkarnevals** (s. *»Caraljo - Der Karneval«*) findet auf dem Platz ein Jahrmarkt statt, bei dem vor allem Mittelchen und Tinkturen gegen alle möglichen Wehwehchen verkauft werden. **Wahrsager**, insbesondere Abanzzi, bieten dann ihren Rat für die Zukunft gegen ein paar Goldstücke an.

C21: Taverne Bei Omiros (*Pinta del Omiros*; u-, v3)

Das Schnitzwerk, das sich hier in Tischen und Stühlen, vor allem aber der robusten Holzvertäfelung und den vielen Holzstichen an den Wänden verbirgt, beherrscht die Szenerie in Omiros Taverne. Wirtin ist die resolute **Sibel**, die ihr Abanzzi-Blut nicht verstecken kann und das auch gar nicht will. Ihr Mann **Omiros** ist ein freundlicher und lustiger Geselle, der vielleicht chryseische Wurzeln hat - so gut wie er sich mit Weinen auskennt. Die beiden führen die Taverne schon einige Jahre und sie zieht ganz unterschiedliche Besucher an. Darunter sind die schmutzigen Färber aus der Nachbarschaft, aber auch Abanzzi, die an bestimmten Abenden das ganze Lokal in Beschlag nehmen und gemeinsam singen und tanzen bis tief in die Nacht. Zuweilen trifft man - wenn auch nur tagsüber - eines der Konventsmitglieder aus dem Palendo hier, die sich zwischen dem schönen Schnitzwerk wohlfühlen und die „Ruhe vor dem Sturm“ am Nachmittag genießen.

C24: Fahrendes Theater (Teatro Navegado; *Teatregado*; u1, v1)

Vertäut an einem Außenkai Ces liegt ein geräumiges **Hausboot** mit bunten Vorhängen.Tagsüber werden hier einfache Gerichte und schweren Wein angeboten, abends Improvisationstheater und in den späten Nachtstunden ist das Boot für Orgien und Stelldicheins mit *Cortiganes* berüchtigt. Das Licht im Inneren ist stets schummrig, die Möbel mit weichen Stoffen überzogen und die Kissen weich und ausladend. Die Besitzerin, **Flajerda** (57 Jahre, Hexe, dominant, überzeugend), eine Abanzza, der man Zauberkräfte nachsagt, hat eine gleichermaßen einnehmende wie resolute Art und schafft es Tag für Tag, die doch teils wirr anmutenden Stücke so sehr anzupreisen, dass das Lokal voll ist. Die Aufführungen sind kurzweilig und wechseln in ihrer Besetzung.

Copor

Copor, das sogenannte Feuerviertel Lanitias, ist ein Bezirk der Extreme: laut, heiß, rußgeschwärzt und zugleich voll thaumaturgischer Raffinesse und handwerklichen Könnens. Unzählige rauchende Schornsteine stoßen Tag und Nacht dichte Schwaden in den Himmel, die sich über die Dächer legen wie ein grauer Schleier. Ascheflocken treiben auf dem Wind gleich dunklem Schnee. In den Gassen liegt der Geruch von verbranntem Holz, glühendem Metall und geschmolzenem Glas. Die Kanäle dampfen im Licht der Morgensonne, während Kähne voll mit Feuerholz, Kohlen, Rohmaterialien und gefertigten Produkten langsam durch die Wasserstraßen gleiten. Copor schläft nie.

Copor ist die Heimat des Feuers. Hier arbeiten Schmiede, Töpfer, Glasbläser, Feinmechaniker, Ziegelbrenner, Alchimis-

ten und Thaumaturgen, viele auf kleinen, eigens angelegten Stadtinseln, die durch Kanäle voneinander getrennt sind. Das soll verhindern, dass sich Feuer gefährlich weit ausbreiten können. Aber das Feuer ist nicht nur eine Bedrohung: Es prägt das Leben der Bewohner in allen Bereichen ihres Alltags. Neben der heiligen Esse Tarhunas (niedere Gottheit), die angeblich niemals erlischt (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S.112), werden in einigen Werkstätten Feuerelementare geknechtet, um die heißesten Flammen zu schüren.

In Copor begegnet man einem bemerkenswerten Kontrast: Die abergläubischen Arbeiter, deren Leben von glühender Hitze und bindenden Arbeitsrhythmen geprägt ist, stehen im deutlichen Gegensatz zu den gebildeten Magi und Thaumaturgen, die mit stillem Eifer und großem Ehrgeiz an arkanen Innovationen aus Glas, Metall und weiteren Werkstoffen arbeiten. Die einen lauschen abends andächtig dem Klang des Uhrturms, einem thaumaturgischen Meisterwerk im Zentrum Copors, der mit mechanischen Figuren und vielstimmigem Orgelpfeifen die Zeit verkündet, welche mehr und mehr den Alltag der Arbeiter strukturiert. Die anderen fluchen über den allgegenwärtigen Ruß auf ihren Manuskripten und Werkstücken.

Rund um den Uhrturm ranken sich düstere Geschichten: Manche glauben, er sei ein Tor zur Spiegelstadt Specoltra. Immer wieder wird von Arbeitern berichtet, die entrückt dem Abendgeläut des Turmes verfallen seien und zu Träumern wurden, nächtens in Specoltra weilen und am Tag stumm weiterarbeiten. Immer wieder verschwinden Arbeiter, die sonst emsig an den Öfen stehen, spurlos. Die Gardia ist hilflos oder will nicht helfen, man munkelt auch, sie werden von Magi geschmiert, damit sich die Zeugnisse im Nichts verlieren. Behauptungen legen nahe, die Zauberer würden die Arbeiter für undurchsichtige Schandtaten missbrauchen, sie mit Vorsatz nach Specoltra oder noch schlimmer nach Ilantia schicken, um dort für sie seltene Substanzen zu stehlen. Seit einiger Zeit kann das ehemalige ehrwürdige Zunfthaus der Glasbläser nicht mehr betreten werden. Es wurde auf Anraten des Dugans enteignet, für die Handwerker gesperrt und mit allerlei Untersuchungsgerät vollgestopft, da ein paar Menschen hineingingen und nie wieder herauskamen. Wer hinter dem Zunfthaus über den Kanal *Elcristanal* blickt, sieht sein Spiegelbild auf der jenseitigen Kanalbegrenzung, doch scheint es überhöht, geradezu künstlich und fast wie nicht von dieser Welt. Das andere Ufer schimmert wie ein irisierendes Lichtspiel Specoltras. Ein Betreten dieses potentiell verhängnisvollen Geländes ist untersagt. Im Umkreis des Zunftgebäudes wurden weitere Häuser zwangsversteigert und an Zauberer verkauft, so heißt es. Die Leute sind aufgebracht. Fast täglich macht sich der Protest der Arbeiter und Handwerker gegen die als Willkür wahrgenommene Herrschaft der Patrizier Luft.

Viele Arbeiter füttern aus alter Tradition heraus die zahllosen Katzen Copors, die in früheren Tagen Ratten und Mäuse im Zaum hielten. Einige der Katzen scheinen mehr zu verstehen als gut ist. Manche nennen sie „Wanderer zwischen den Welten“, andere schlicht eine Plage. Sie sind allgegenwärtig: fauchen von den Dächern, hocken in Dragonellas, plündern Vorratskammern und urinieren ungeniert auf den Plätzen Copors.

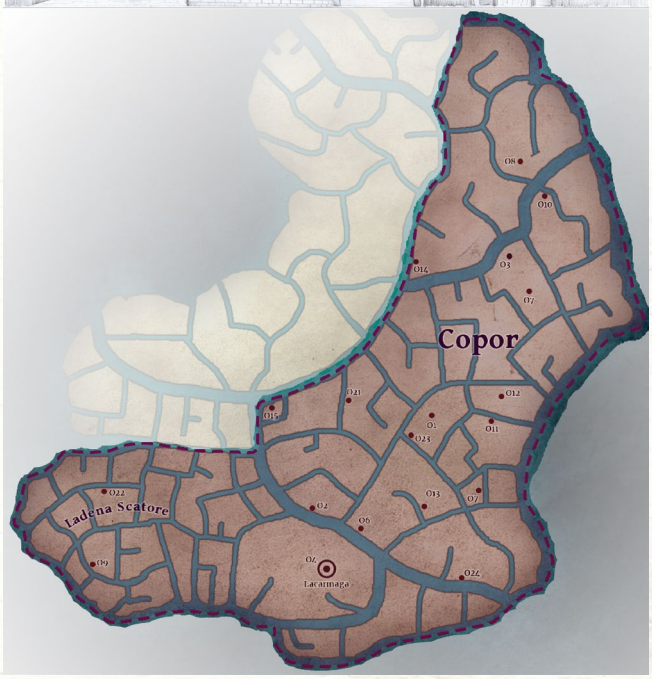
Im Süden liegt die große Konventsinsel **Lacarmaga**, mit Laboren, Werkstätten, der Bibliotheka Magea und einer Akademie. Hier wird vertraulich an Zauberwerk geforscht und junge Magi ausgebildet. Hinter ihren Mauern soll es ein verborgenes Netz von Kanälen geben, das Zugang zu geschützten Bereichen der Insel gewährt. Am Rand zu Tezio, im sogenannten Ladena Magistres, haben sich viele wohlhabende Magi in Stadthäusern niedergelassen, die den Trubel lieben, aber nachts lieber ihre Fenster mit dicken Vorhängen verschließen.

Ganz im Westen, im **Ladena Scatore**, einem alten Fischerquartier, trocknet Räucherfisch an den Hauswänden, aufgespießt auf lange Metalldornen, Tavernen locken mit heißem Sud und schwerem roten Wein, und die Kanäle sind dort schmaler, die Gassen windschief, hier schlägt das Herz des alten Copor, denn die Siedlung war einst eigenständig, bevor sie Teil des wachsenden Lanitia wurde.

O1: Platz des Uhrturms

Der große Platz bildet das Herz des Stadtteils Copor. Mehr als eine Hand voll Straßen und Gassen treffen auf dem Platz zusammen und verbinden ihn mit wichtigen Kanälen und





weiteren Orten im Stadtteil. Wer den Platz betritt, sieht zuerst den prachtvollen **Springbrunnen** in dessen Mitte, der von Skulpturen nur so wimmelt. Nachgestellt sind zahlreiche Szenen aus dem Alltag geschäftiger Handwerker. Besonders hervorgehoben wurden die Feinmechaniker, Glasbläser und Thaumaturgen.

An der Südostseite des Platzes steht ein hoher **Uhrturm**, ein Unikat, geschaffen vor etlichen Jahren und seitdem Wahrzeichen Copors. Gerüchten zufolge, beherbergt das Innere des Uhrturms eine ausgeklügelte Mechanik, die es erlaubt, die mit Wasser angetriebenen Zahnräder und Gewichte zu bewegen, die ihrerseits für eine Bewegung der Figuren und Tafeln an der Außenseite des Turm verantwortlich sind, die die Zeit anzeigen, unterstützt durch ein Orgelspiel. Über thaumaturgische Apparaturen ist der Turm mit der Insel der Zauberer **Lacarmaga** sowie dem Palendo im Stadtzentrum verbunden und sowohl im Turm selbst als auch von dort aus können pfeifende Signale bei Feuer und Sturm ausgelöst werden. Einmal jährlich kommt der Platz zu besonderer Ehre, wenn der Einweihung des Uhrturms gedacht wird. Dann herrscht hier eine ausgelassene Stimmung, Spielleute ziehen auf und Thaumaturgen sorgen für ein spektakuläres Feuerwerk, welches weit über die Stadt hinweg zu sehen ist. Abergläubige Stimmen gibt es im nahegelegenen *Ladena Scatore* und anderswo in Lanitia dennoch, unter denen hartnäckig Geschichten über den Turm als Anzeiger großen Unglücks und als widernatürlicher Hexerturm kursieren, der die Menschen krank und gefügig mache.

O5: Zaubersalzmanufaktur Mervelgaza

Diese kleine Stadtinsel ist vollständig im Besitz des Thaumaturgenbundes *Mervelgaza* (Der Name geht auf Strega Mervelgaza, eine Freundin und Gründungsmitglied des Bundes zurück, die bei Zaubersalz-Experimenten tragisch verstarb) dem fünfzehn Magi angehören. In den weitläufigen Werkstätten arbeiten jedoch weit mehr Personen unter Anleitung, auch solche, die keine Zauberkundigen sind, zum Beispiel Alchimisten und Apotheker. Etwa die Hälfte der einfachen Arbeiter der Manufaktur leben in Wohnungen, die für sie auf der Stadtinsel eingerichtet wurden. Magische Sicherungen schützen die Werkstätten und Forschungslabore vor unerlaubtem Zutritt.

Die neuartige **Zaubersalzmanufaktur** wurde von ihnen in den letzten fast zwanzig Jahren erfolgreich aufgebaut und wirft seit einigen Jahren endlich große Gewinne ab. Bei Auszubildenden des Covendo Mageo ist aktuell das *Glückssalz* sehr beliebt, was allerdings zu Auseinandersetzungen mit der Leitung der Lagunenakademie und anderen Würdenträgern des Konvents führte (s. *»Der Covendo Mageo in Lanitia«*).

Der Kopf des Bundes, **Mendo di Zapata** (38 Jahre, akribisch, solidarisch, idealistisch), ist Magus, Kaufmann und Alchimist aus Leidenschaft und davon überzeugt, allen mit seinem Wirken ein besseres Leben bieten zu können. Mit Intrigen und Streitereien möchte er nichts zu tun haben, nicht zuletzt darum hat er seine Heimatstadt Zapata verlassen. In seiner Werkstatt werden alle Mitarbeitenden angemessen



bezahlt und der Gewinn soll aus der effizienten Verbesserung der Verfahren erwirtschaftet werden und nicht durch Pfusch oder schlechte Entlohnung. Sehr enttäuscht war er von **Alarico Valmeris'** (s. *»Blumen der Lagune«*) Verrat, der ihn hinterging, um mit gestohlenen Rezepturen und Verfahren eine eigene Werkstatt in Tezio zu eröffnen.

Der Thaumaturgenbund geht auf seinem Grund und Boden mit Hilfe bezahlter Straßenkehrer selbst gegen den Unrat der vielen Katzen im Nono vor. Neben Hunden zur Katzenjagd und Kanalwasser setzen die Arbeiter auch spezielle Reinigungssalze ein, über deren Herstellung sich der Bund erwartungsgemäß ausschweigt.

O6: Zykandeles thaumaturgische Werkstätten

In mehreren langgestreckten Gebäuden befinden sich unzählige Werkstätten, in denen Dutzende junger Thaumaturgen und angelernte Tagelöhner arbeiten und meist Einzelteile für die Automatenproduktion herstellen. Zusammengebaut werden sie von den Gesellen und Meistern, die bei **Chrysantos Zykandeles** (53 Jahre, gelassen, geschäftstüchtig, erfinderisch) unter Vertrag stehen. Der Chryseier, den alle nur „Santos" nennen, kam in jungen Jahren aus Nikostria hierher, um sich mit thaumaturgischen Studien zu befassen.

O10: Handelshof der fernen Länder (Sucursal)

Dieser Sucursal dient für alle fremden Kaufleute als Handelszentrum, deren Herkunftsländer keinen eigenen Sucursal haben, d.h. vor allem KanThai, Araner und Rawindi. Das hauptsächliche Handelsgut, das hier umgeschlagen wird, ist Tee. Die Kaufleute nutzen eine große Halle, die durch kunstvoll gestaltete Raumteiler gegliedert ist. In dem sich anschließenden Gebäude befinden sich Büros und Konferenzräume, wo Verträge aufgesetzt und unter anderem neue Handelskooperationen besprochen werden.

Ein bekanntes Mitglied des Sucursals ist der umtriebige Halbling **Bromel Birkenblatt** (s. *»Zado«*), der eigentlich im Sucursal der Nordländer (s. *»Rigero«*) organisiert sein sollte, aber aufgrund seiner Weltgewandtheit und seinem bevorzugten Handelsgut - Pfeifenkraut - hervorragend im Handelshof integriert ist. Der alte Vorsteher **Zanandajattu** (72 Jahre, bescheiden, zuversichtlich, Rawindi) lässt dem jungen Bromel freie Hand und freut sich über die wachsende Bedeutung des Sucursals durch den Halbling.

Dem KanThai **FanTschenWu** (44 Jahre, energisch, ehrgeizig, Flüchtling) behagt der Aufstieg des Halblings in der Gunst des alten Vorstehers nicht, hatte er sich doch selbst Chancen ausgerechnet den Rawindi zu beerben. FanTschen verfügt über Kontakte zur *Gilde des endlosen Knotens* (vgl. *Unter dem Schirm des Jadekaisers*, S.47), traut der Organisation allerdings auch nur eingeschränkt. Doch er ist gewillt, dem Emporkömmling Bromel, Steine in den Weg zu legen.

O15: Ascheinsel (Ilceta)

Am Nordrand Copors befindet sich eine kleine Stadtinsel, die durch breite Kanäle vom Rest des Neuntels abgegrenzt ist. Hier ist der einzige Ort in Lanitia, an dem Krematorien betrieben werden dürfen. Das stattlichste von ihnen ist das **Aschehaus der Culsu**, kurz Aschehaus. Dort finden die Verstorbenen in den Flammen einen würdigen Übergang, bevor ihre Asche behutsam in **Urnen** umgefüllt wird. Geführt wird das Haus von der Coinhora **Niculsa Asparron** (56 Jahre, Tempelvorsteherin, stoisch, taktvoll, wortkarg) mit großer Ruhe und Gelassenheit. Sie steht der Gemeinschaft, die sich hier um die Toten kümmert, vor. Sämtliche Angestellten sind **Laienpriester** der Totengöttin und halten bei der Einäscherung genau ihre Rituale ein. Zweimal im Jahr wird das ganze Gebäude aufwändig geweißelt und mehrmals im Mond mit heiligen Kräutern Culsus ausgeräuchert. So versuchen die Priester zumindest zeitweise den Ruß und Gestank fernzuhalten, die wie ein Fluch an der Insel kleben.

Die anderen Krematorien, auch **Beinbrennereien** genannt, bilden dazu einen krassen Kontrast; dort werden Tierkadaver zu Asche und Kohle verarbeitet. Diese Arbeit ist eine der anstrengendsten und dreckigsten in der ganzen Stadt, verhärmte Gestalten karren tote Tiere aus der ganzen Stadt heran, um sie dann in die immer hungrigen Flammen zu werfen.

O21: Taverne Der Glasknoten (*Il Nodo Vitreo*; u-, v3)

Die Taverna besitzt ein raues, grobes Flair durch ihre dicken, staubigen Butzenglasfenster, einfachen Tische, harten Schemel und massiven Buddeln mit heruntergebrannten Kerzen auf jedem Tisch. Das Wirtspaar **Garro** und **Renada Aredondo** ist bekannt für sein stoisches Gemüt und eine gewisse Gleichgültigkeit, die ihm allabendlich zugutekommt. Dann nämlich kehrt die Stammkundschaft aus den Manufakturen und Glasbläsereien ein. Die rußigen Haudegen pflegen hier nach der harten Arbeit einen rauen Ton und es vergeht kaum ein Abend, wo sie keinen Vorwand finden, um ihre knotigen Fäuste schwingen zu können.

O22: Taverne Am Fischmarkt (*Al Mepesco*; u4, v4)

Diese edle Wirtschaft im Zentrum des Ladena Scatore ist im Wassergeschoss (EG) des ehemaligen Rathauses des Fischerorts, während die oberen Stockwerke der **Familie Munira** als „Ca Munira" dienen. Hier finden sich gegen Mittag und am Abend vor allem die Handwerksmeister und diejenigen Thaumaturgen ein, die sich etwas leisten können. Man spricht vorrangig über die Arbeit und die Politik innerhalb der Zünfte und Gilden. Unter den Stammgästen finden sich die tonangebenden Handwerksmeister und -meisterinnen von Copor und der jeweilige Cabeza de Nono tut immer gut daran, den Kontakt zu diesen zu pflegen. Geführt wird die Wirtschaft von der Familie Munira, die schon viele Glasbläsermeister hervorgebracht hat, aber historisch aus dem Ladena Scatore

entstammt. Die Familie ist im Ladena eine Institution, an der man nicht ohne weiteres vorbeikommt. Manche sagen ihnen eine Nähe zur Comreda Noctina nach, aber vielleicht ist das nur üble Nachrede.

Dolo

Für das Hafenviertel ist das **Alte Arsenal** prägend, das bis heute seinen wirtschaftlichen Mittelpunkt bildet. Hier befinden sich Werften und die dazugehörigen Handwerksbetriebe. Sie sind mittlerweile eigenständig und in der Hand der Handwerksmeister und -zünfte, die das Alte Arsenal vor gut einer Generation vom Duganat kauften. Dominiert wird der Stadtteil von Lagerhäusern, Speichern, Werften und Kaischuppen. Dazwischen liegen in engen und verwinkelten Gassen dicht an dicht die Wohnquartiere der Werftarbeiter, Tagelöhner und Schauerleute. Vielerorts werben schäbige Kaschemmen, die billigen Fusel ausschenken, um einkehrende Kundschaft.



Im Nono herrscht die **Obra**, die Unterwelt Lanitias, Schutzgelderpressung und Glücksspiel sind wichtige Einkommensquellen. Hier brennt ein Kampf um die Vorherrschaft, der im Verborgenen in den Gassen und Kanälen zwischen den Banden ausgetragen wird. Die mächtige **Comreda Noctina** will sich hier mit aller Gewalt gegen die alteingesessenen Gruppen durchsetzen. Mit dem **Cursamerces** unterstützt sie dabei nahezu offen eine einflussreiche Kaufmannsvereinigung, die im Nono ihren eigenen Sucursal führt. Zudem bestehen unterschiedliche Loyalitäten der alteingesessenen Gruppen zu lanitianischen Institutionen: der **Schatten des Schwertfischs** sympathisiert mit dem herrschenden Dugan und arbeitet dabei sehr eng mit der Söldnergilde Lanitias, den *Getreuen des Schwertfischs* zusammen. Während die **Nodanes** (auch *Nachtschwimmer* genannt) traditionell eher hinter dem charismatischen Flottenadmiral Ronaldo Zaretta stehen, da viele von ihnen als Schauerleute arbeiten und sich Dolo aufs engste verbunden fühlen, das hält sie aber nicht davon ab unerkannt dem Schmuggel nachzugehen. Hinter ihnen stehen die einflussreichen Handwerkszünfte, denen das Arsenal gehört, außerdem die Gilde der Schauerleute und viele Seeleute, die im Nono wohnen. Die **Lobría** schließlich sieht ihren Drogenhandel durch die Comreda bedroht und wird zugleich von der diatravischen Gesandtschaft in der Hafenfestung gestärkt. Der **Cabeza** de Nono**, Bormillo Farsona**, schaut beim Schmuggel weg und lässt sich dafür von allen Seiten die Taschen füllen.

Ganz im Osten des Nonos liegt das **Ladena de Chryses**, ein Viertel in dem traditionell sehr viele Chryseier leben. Sie versuchen, sich aus Reibereien mit der Obra herauszuhalten und möglichst unauffällig ihr Leben zu gestalten. Im Mittelpunkt des mehrere Stadtinseln umfassenden Sucursals liegen Kontore chryseischer Händler sowie ein Tempel der Nea Dea und des Wredelin und überall kann die Sprache des nördlichen Nachbarlandes vernommen werden. Es fühlt sich fast so an, als sei man in einer chryseischen Kleinstadt unterwegs. Seit etwa einem Jahr greifen Bandenmitglieder des Schatten des Schwertfisches immer häufiger zu brachialen Methoden, um auch hier im Ladena de Chryses Schutzgelder zu erpressen. Sie schrecken selbst vor Brandstiftung nicht zurück. Noch versickern alle Beschwerden der chryseischen Vertretung allerdings irgendwo zwischen der Senhoria, dem Dugan und dem Cabeza de Nono.

D1: Ca Zaretta

Der Palasses der mächtigen Familie Zaretta liegt direkt gegenüber der Hafenfestung an der *Lareya*. Die Familie hat schon vor Generationen den kleinen Kanal, der neben ihrem Palasses entlangläuft verschmälern und überbauen lassen und ihren Besitz auf die andere Seite des Kanals ausgedehnt. Der komplett mit Gebäuden und Mauern überzogene Kanal besitzt mehrere geheime Zugänge zum Anwesen und ermöglicht besondere Diskretion für Besucher und natürlich die Familie selbst. Berichten zufolge sollen schon des Öfteren Nereiden im dem Kanal gesichtet worden sein. Einzelne erzählen, dass die Fischweiber sich aus dem Wasser des Kanals hochgezogen hätten und dann durch einen verborgenen Zugang im Inneren verschwunden seien.

Auf dem hinzugewonnenen Areal befindet sich unter anderem ein privater Nothunsschrein der Familie Zaretta sowie eine kleine **Sternwarte**.

Die wachsamen **Spadres** der Familie Zaretta gelten nicht als zimperlich. Wer zu neugierig ist und den Anschein erweckt herumzuschnüffeln wird mindestens vom Gelände verjagt, wer Pech hat trägt unschöne Stichwunden davon.

D2: Hafenmeisterei & Stadtteilwache (Gardia de Nono)

Die Gardia von Dolo und die Hafenmeisterei sind im gleichen Gebäudekomplex, einem breiten, kontorartig angelegten Bau. Neben der Wachstube und den Räumlichkeiten des Cabeza de Nono befinden sich hier Zollbüros und, in einem getrennten Gebäudetrakt, die Archive und Büros der Hafenmeisterei.

Der Cabeza de Nono Don **Bormillo Farsona** ist bekannt für seine Spielleidenschaft und seine Schwäche für exotische Speisen. Die Wachleute der Gardia haben ihre Nase überall, wo die Chance besteht, dass irgendwelche der vielen Zölle umgangen werden, die in Lanitia auf die Ein- oder Ausfuhr diverser Güter erhoben werden. Gerüchten zufolge bezahlt Don Bormillo auch gezielt zwielichtige Personen, die sich inkognito Zugang zu den Lagerhäusern, Schiffen und Stapelplätzen in Dolo verschaffen und herumschnüffeln, wo sich eine Razzia wegen Zollunterschlagung lohnen könnte. Im Gebäude der Gardia, die sogar über einen eigenen Lastkran verfügt, befinden sich auch Lagerräume, wo beschlagnahmte Waren untergebracht werden können. Don Bormillo besitzt als Cabeza de Nono das Vorkaufsrecht für diese Waren und regelt außerdem die Veräußerung selbiger zugunsten der Staatskasse. Da Don Bormillo ein treuer und enger Parteigänger des Dugans ist, kann er sich hierbei herausnehmen, einen Teil der erwirtschafteten Summen der eigenen Kasse „zur Tilgung von Sonderausgaben der Gardia“ abzuzweigen. Der Don gehört der einflussreichen und begüterten Familie Farsona an und kann auf ein umfangreiches Vermögen zurückgreifen. Trotzdem hat er geradezu einen siebten Sinn dafür, lohnenswerte Schmugglerverstecke aufzuspüren, um dann zu entscheiden, ob er gegen eine Gefälligkeit wegschaut oder sie ausheben lässt.



D4: Altes Arsenal

Das Arsenal von Lanitia ist eine riesige **Schiffswerft**, die alle beim Schiffbau beteiligten Gewerke vereint. Einst stand diese riesige Anlage unter der vollständigen Kontrolle der Staatsführung, aber in einem beispiellosen Akt gelang es den Handwerksbetrieben, als geschlossene Gruppe das gesamte Areal vom Duganat zu kaufen und sich so selbstständig machen zu können. Seitdem verhandeln die Handwerksmeister des Alten Arsenals auf Augenhöhe mit der Senhoria über neue Schiffe und Reparaturleistungen an der Flotte des Duganats. Für die lanitianischen Kaufleute bedeutet das seither einen heftigen Konkurrenzkampf mit den Kaufleuten aus Diatrava, die ebenfalls ihre Schiffe im Arsenal reparieren lassen und oft höhere Preise zu zahlen bereit sind, wenn sie mit Vorrang behandelt werden. Das **neue Arsenal** (s. *»Tezio«*) droht die Konkurrenz massiv zu verschärfen, sobald es fertiggebaut ist.

Von außen wirkt die Anlage wie ein Stadtteil im Stadtteil. Die Lager- und Fertigungshallen des Arsenals sind wie ein Mauerring rund um ein riesiges Becken gebaut, das gleichzeitig mehr als ein Dutzend Schiffe aufnehmen kann. Das Becken ist über zwei Zugänge erreichbar. Einen breiten Hauptzugang, den Schiffe nehmen, die vom Stapel gelaufen sind oder in umgekehrter Richtung zur Reparatur einlaufen. Über den anderen Zugang, einen schmaleren Kanal, werden Waren zum Arsenal transportiert. Beide Zugänge sind gut bewacht, insbesondere wird genau beobachtet, wer und was das Arsenal verlässt.

Auf dem Gelände findet man Werfthallen, Schmieden, Segelmacherhöfe, Pechhütten der Kalfaterer, Seilereien, Tischlereien und nicht zuletzt einen prunkvollen **Schrein des Nothuns**. Die Handwerksmeister arbeiten hier alle zusammen und besitzen auf dem Gelände dafür eine besondere Versammlungshalle, die gleichzeitig eine große Garküche für die Verköstigung der vielen Arbeiter enthält. Die Betriebe stehen nicht in Konkurrenz zueinander - die Auftragslage ist sehr gut und die Bücher sind über Monate hinweg voll. Stattdessen helfen sie sich oft aus, teilen neue Erkenntnisse und manchmal sogar Erfindungen. Gegenüber Fremden hingegen schweigen sich die **Doloni**, der Bund der Werftarbeiter des Alten Arsenals (s. *»Bünde«* und *»Familie Zaretta«*), und ihre Handwerksmeister gleichermaßen aus. Sie alle gelten im Nono als ein verschlossener, nach innen gerichteter Menschenschlag.

Die sprachgewaltige **Maruda** (32 Jahre, laut, mitreißend, verwegen), eine Seilerin, versteht sich darauf innerhalb kürzester Zeit

eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, die ihrem Willen auch körperlich Ausdruck zu verleihen weiß. Traut man dem Schnack der Doloni, so ist die pfiffige Seilerin wohl eng mit den *Nodanes* (s. *»Obra, die Unterwelt«*) verbunden.



Maruda

D5: Fechtschule „Der perfekte Schlag“ (Il colpo perfetto)

Meister **Jhacomo Gianti** (Jhagi) gründete die Schule, die sich auf den perfekten Schlag konzentriert. Dieser Schlag trifft die gegnerische Klinge oder den Körper des Gegners an der genau richtigen Stelle und kann dadurch das Duell mit einem Hieb entscheiden (vergleichbar mit einer Abwandlung der Techniken *Klingenschlag* und *Wuchtstoß*; vgl. *Ars Armorum*, S. 83 und 86). So die Theorie. Der Meister unterrichtete zuvor an der Scuma und schon bald traten einige der Absolventen der Akademie seiner Schule bei und trugen zu ihrem Ruf als Fechtschule der Seeoffiziere bei.

Über die Zeit hat diese Prägung im Stil der Schule ihre Spuren hinterlassen. Zum einen konzentriert sich die Schule sehr stark auf den Kampf an Bord von Schiffen, zum anderen besitzt sie neben den Fechtsälen einige angeschlossene Gebäudeteile für Bewirtung, Unterkunft sowie Trainingsräume. Es hat sich außerdem eine Ringkampf- und eine Wettschwimmtradition herausgebildet, die von den Mitgliedern der Schule neben dem eigentlichen Unterricht gepflegt werden.

D8: Hafenfestung und Sucursal Diatravas

Die alte Hafenfestung ist schon vor einigen Jahren in den Besitz Diatravas übergegangen, sie wurde der Stadt Lanitia einfach abgekauft. Hier ist inzwischen auch die Handelsniederlassung (Sucursal) Diatravas zu finden. Eine Vielzahl von Kämpfern in Diatravas Sold sichern das Gebäude. Noch immer ist die Festung mit Katapulten, Ballisten und anderen Waffen bestückt. Ausschließlich um die diatravischen Schiffe vor unerlaubten Zugriffen zu schützen, so versichern zumindest die diatravischen Verantwortlichen. Manch ein Diatrava-Skeptiker befürchtet aber nicht zu unrecht, dass mit einer solchen Waffen- und Manneskraft auch beträchtliches Unheil in Lanitia gestiftet werden könnte.

D9: Seilerei Macola

Das kleine Ladengeschäft mit Werkstatt verfügt über drei Räume. Im vorderen Raum befindet sich die Werkstatt, in der von dicken Tauen bis zu Vermählungsbändern alles gefertigt wird, was die Kunden sich wünschen. Zwei weitere Räume gehen von der Werkstatt ab: ein kleines Büro, indem **Nothunso Macola** (50 Jahre, gewissenhaft, wortkarg, schüchtern) seine Abrechnungen erledigt, während im von der Gasse abgewandten Raum Materialien gelagert werden. Seine Frau **Lucara** (46 Jahre, redegewandt, neugierig, geschickt) berät die Kunden und knüpft mit Vorliebe ausgefallene Bänder für Trauungen. Ihre erwachsenen Kinder arbeiten ebenfalls in der Werkstatt mit.

D10: Chryseischer Handelshof (Sucursal de Chryses; *Cursecrys*)

Der Handelshof wurde über die Jahrhunderte immer wieder erweitert und umgebaut und bildet noch heute den Mittelpunkt des *Ladena de Chryses*. Im Gebäudekomplex sind diverse Kontore untergebracht, die Waren aus Chryseia anbieten. Die Ausdehnung des chryseischen Viertels ist enorm (s. *»Bevölkerung und Sprachen«*), so finden sich hier ein Tempel der *Nea Dea* und des *Wredelin*, Schneider, ein Badehaus, ein kleines Amphitheater, in dem auch Wettkämpfe ausgetragen werden, und weitere Einrichtungen, die das chryseische Herz begehrt. Leiterin des Handelshofes und Ansprechpartnerin in chryseischen Fragen ist **Euryale Ziminakoules** (44 Jahre, enthusiastisch, integer, zuversichtlich), die das Amt schon seit einigen Jahren ausübt.



D11: Handelshof der Companja (Cursamerces)

In Lanitia unterhält die überregionale Kaufmannsgilde **Companja de Onestadas e Mercatores** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser, S. 145*) einen eigenen Handelshof, den Sucursal de Companja de Onestadas e Mercatores, lanitianisch verschliffen kurz: Cursamerces. In Lanitia erfüllt sie eine besondere Funktion in Lanitia, da Händlern von außerhalb des Duganats nur erlaubt ist, innerhalb festgelegter Handelshöfe Geschäfte abzuschließen. Und einen solchen bildet die Companja. Um hier gute Handelskontrakte abschließen zu können, sind ein großes Kapitalvolumen und exzellente Beziehungen notwendig. So hat sich der Cursamerces zu einem Dreh- und Angelpunkt nicht nur der Händler der Companja selbst entwickelt, sondern auch zu einem bereitwilligen Auffangbecken für viele kleine und mittlere aufstrebende Händler aus dem Duganat selbst, die als Fernhändler tätig sind.

Der Cursamerces ist ein vergleichsweise kleines Kontorgebäude, das in seinem Inneren spürbar aus allen Nähten platzt. Der Handelshof ist kaum in der Lage, seinen Gildenmitgliedern genügend Platz für ihre Waren und Handelsaktivitäten zu bieten. Auch von außen macht das Haus einen schäbigen Eindruck mit seiner abblätternden, verwitterten Farbe und dem mehrfach geflickten Dach, durch das es bei Regen tropft. Die Gilde investiert schon seit Jahren nicht mehr in das Haus. Stattdessen wird in Tezio ein neuer, größerer und komfortablerer Sucursal gebaut (s. T10). Tezio bietet den Mitgliedern der Companja nicht nur günstigeren Baugrund sondern auch eine freundlichere Atmosphäre als die Hauptinsel.



Nikandros

D12: Auktionshaus

Im Alten Theater ist heute ein Auktionshaus der Obra untergebracht. Hier finden unregelmäßig geheime Auktionen statt. Üblicherweise wird Hehlerware versteigert. **Nikandros Philimenes** (42 Jahre, überschwänglich, laute Stimme, gesellig) führt hier häufig Auktionen durch, man sagt überwiegend für die Lobría. Eingeweihte wissen, dass das Auktionshaus sich zu bestimmten Zeiten und Umständen teilweise in **Specoltra** befindet und die Bewohner der Traumwelt dort besondere Fundstücke versteigern, die vor allem in Specoltra oder Ilantia spezielle Wirkungen entfalten.

D13: Pinas Bootshaus

Das traditionelle Familiengeschäft setzt kleine Boote (vom Lastkahn bis zur Dragonella) instand und verkauft Bootsausrüstung. Ihre Spezialität ist die Reparatur der Rudergabeln und Ruder der Dragonellas. Gerade unter den Dragoleros wird Pinas Bootshaus weiterempfohlen. In eingeweihten Kreisen ist bekannt, dass sich das Bootshaus fest in der Hand der *Nodanes* befindet. Die lange verstorbene Pina war früher wohl eine berüchtigte Schmugglerin und ihr wird nachgesagt, sie hätte die **Nachtschwimmer** vor langer Zeit mitbegründet. Das Bootshaus ist einer der wichtigen Treffpunkte der *Nodanes* innerhalb der Stadt (s. *»Obra, die Unterwelt«*). Nahezu immer vor Ort sind **Ilanulata** (26 Jahre, dickköpfig, aufmerksam, zupackend) und **Manteo** (35 Jahre, mürrisch, argwöhnisch, loyal), die den Betrieb in und auswendig kennen und zu den Nachtschwimmern gehören.

D21: Weinlokal Winkende Nereide (*Sirena salutando*; u1, v2)

Das Weinlokal nennt man auch häufig unter dem inoffiziellen Namen „Wankende Nereide“, 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 finden in der „Winkenden Nereide“ alles, was ihr Herz begehrt. Bedient wird durch den Wirt **Ominergo** (38 Jahre, feist, kinderlieb, stolz) 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.

D22: Weinlokal Zum Sand am Meer (*Sablo del mar*; u-, v3)

Urige Hafentaverne, die vor allem von Matrosen und Schauerleuten frequentiert wird. Die Einrichtung ist rustikal und besteht vor allem aus Kisten. Darauf kann man sitzen, man kann sie zu Stehtischen stapeln und der Wirt macht sich auch nicht die Mühe, die Weinflaschen vor dem Ausschank in



Regale zu räumen - er serviert direkt „aus der Lieferung“. Die Preise sind niedrig, der Wein aber überraschend gut, da er selten alt wird und der Wirt regelmäßig an „vom Lastkahn gefallene“ Weinkisten gelangt. Ein bei den **Nodanes** (Nachtschwimmern) beliebtes Lokal.

D25: Pinte Rosiger Anker (*Ancora rosado*; u1, v3)

Ob der Name der Kneipe im Herzen Dolos nun Absicht ist, oder ein Fehler des Schildermachers ist eine beliebte Diskussion bei angetrunkenen Gästen. Ein alter, von Korallen bewachsener Anker über dem Eingang lässt beide Deutungen zu. Der Wirt **Giario** (40 Jahre, dickbäuchig, herzlich, liebt Zoten) ist eine frohe, derbe Natur und auch für die Küche verantwortlich, seine Fischeintöpfe sind erstaunlich wohlschmeckend. Er zögert nicht bei eskalierenden Streitereien mit seinem Hackebeil handgreiflich zur Schlichtung beizutragen. Das Haus ist von außen wie innen wenig spektakulär, eine durchschnittliche Kascheme mit robusten Möbeln und einem von unzähligen Ellenbogen polierten Tresen. Im ersten Stock gibt es einige dürftig reinliche Zimmer. Bedeutend ist der rosige Anker als Kontaktpunkt zur Comreda (s. *»Obra, die Unterwelt«*). Alle Angestellten gehören zur „Familie“ und das heimelige Hinterzimmer ist für Leute des Tio reserviert. Personen die Hilfe suchen oder ein Anliegen beim Tio haben, werden oft hierher gebeten und dann gegebenenfalls weiter zu einem Mittelsmann oder gar dem Noctanidor selbst begleitet.

Unterwegs auf dem Wasser

In der Lagunenstadt Lanitia bewegt man sich entweder zu Fuß oder über das Wasser, Reittiere sind in der Stadt nicht erlaubt. Für das Befahren der Wasserwege stehen bezahlte Boote zur Verfügung, worunter neben Kähnen und Ruderbooten auch die typisch lanitianischen Dragonellas fallen. Segelschiffe können lediglich die breiten großen Wasserstraßen Serpe und Laguna Lorea befahren und auch das nur mit Mühe. Große Lastkähne müssen die kleinen und kleinsten Kanäle meiden. In der Nähe von Allorga und Teilen von Rigero sind einzelne Kanäle versandet. Es besteht dort und gelegentlich auch überraschend in den anderen Stadtteilen die Gefahr, auf Grund zu laufen und zu kentern.

Neben dem Fahrer ist auf den schmalen Dragonellas meist Platz für bis zu vier Passagiere. Typischerweise sind sie gut 10m lang und knapp 1,5m breit. Es gibt aber auch kleinere Versionen, in denen nur zwei Passagiere transportiert werden können.

Eine Dragonella kann in den vielen kleinen Bootsbauwerkstätten der Stadt zum Preis von 100-150 GS erworben werden, womit eine kleine Steuer von 10 GS an die Stadtverwaltung einhergeht.

Es ist für Ungeübte nicht ganz trivial, eine Dragonella zu steuern. Die Mischung aus Rudern, Staken und Paddeln muss erst verinnerlicht werden, bevor eine zügige Fortbewegung möglich ist. Dragonellas sind äußerst wendig und dabei schneller **(B4)** als gewöhnliche Ruderboote. Die Rudergabeln werden üblicherweise auf den Dragolero angepasst, so dass das Fahren einer “fremden” Dragonella zu Abzügen auf *Bootfahren* führen kann.

Neben privaten Dragonellas, die sich das Patriziat nebst fest angestellten Dragolero (Dragonella-Fahrer) leistet, gibt es auch freie Dragonellas, die überall in der Stadt für Reisende zur Verfügung stehen. Die **Fahrt** in einen angrenzenden Stadtteil **kostet** oft weniger als ein Goldstück, wobei die Dragoleros ihre Preise variieren, je nachdem, wie wohlhabend die Passagiere ausschauen.

Reisen zwischen der Nord- und der Südinsel sind mit der Dragonella anstrengend und aufgrund des Wellengangs und tückischer Strömungen gelegentlich gefährlich. Für solche Fahrten gibt es breite Fährboote, die bis zu zehn Reisende auf einmal transportieren.

D26: Taverne Zur Seeschlange (*Serpiente de Mar*, u-, v1)

Die Seeschlange ist sogar für den Stadtteil Dolo eine üble Adresse. Um sie zu betreten, muss man an den massigen Türstehern vorbei und betritt dann eine Welt voller Schweiß,

Blut und Alkohol. In der Mitte des wohl früher einmal ein Lagerhaus gewesenen Gebäudes befindet sich eine Kampfarena, die von Netzen eingezäunt ist. Die Kämpfer dort werden von oben herabgelassen und es geht hier nicht selten bis zum Tode eines Kontrahenten. Auch illegale Kämpfe gegen wilde Tiere sind möglich und natürlich wird auf jeden der Kämpfe gewettet. **Kujerta Bieberbiss** (105 Jahre, streitlustig, durchsetzungsstark, laut), eine Zwergin, die berüchtigt ist, deutlich mehr Bart als der Schönling Ormangil Blumenfreund (**G10**) zu haben, ist Wirtin und Besitzerin der *Seeschlange*. Schon von Beginn an ist das Etablissement fest mit der *Omcesda* (Schatten des Schwertfischs) verbandelt. Die Verbrecher kassieren einen Teil der Wettgelder und nutzen die Arena, um ihre eigenen Kämpfer zu vervollkommnen.

D27: Taverne Goldener Würfel (*Dodado*, Dado Dorado, u*, v2)

Der Goldene Würfel liegt unscheinbar an einem schmalen Kanal. Wer die schwere Holztür aufstößt, tritt in einen Raum mit verbrauchter, rauchgeschwängerter Luft, Stimmengewirr und dem unablässigen Klacken von Würfeln auf rauem Holz. Im Erdgeschoss befindet sich der Schankraum: ein niedriger, oft überfüllter Raum mit einer kleinen Tribüne, auf der gelegentlich Musikanten oder Geschichtenerzähler auftreten. Mehrere Separees bieten halbwegs abgeschirmte Plätze für diskrete Geschäfte oder besonders hitzige Spiele. An den Tischen wird gegessen, gestritten, gelacht und vor allem gezockt.

Die Qualität der Speisen und Getränke ist bestenfalls mäßig, doch das hält niemanden fern. Hier verkehren Tagelöhner, Schauerleute und allerlei Taugenichtse, die hoffen, ihre wenigen Münzen durch ein glückliches Blatt oder einen guten Wurf zu vermehren.

Im Obergeschoss liegt eine schlichte Wohnung, die weniger als Wohnraum denn als Unterschlupf dient. Wer untertauchen muss, findet hier - gegen entsprechendes Entgegenkommen - einen sicheren Ort. Gästezimmer im eigentlichen Sinne gibt es nicht.

Geführt wird der Laden von **Melchora** (41 Jahre, fürsorglich, stoisch, rundlich) und ihrer Tochter **Dorgena** (19 Jahre, robust, ungeduldig, impulsiv). Seit dem Tod des Vaters, eines Säufers, der sich vor Jahren zu Tode trank, halten die beiden den Betrieb mit zäher Entschlossenheit am Laufen.

Die Comreda hält schützend ihre Hand über die Taverne: ein Schutz, der seinen Preis hat. Melchora und Dorgena zahlen widerwillig, wissen aber, dass ohne diese Übereinkunft entweder die Lobría Anspruch auf den Laden erheben oder rohe Gesellen ihn in Stücke schlagen würden. Mitunter wird der Comreda sogar die Wohnung im Obergeschoss überlassen, um Schulden zu mindern.

Regelmäßig erscheint **Tonti**, ein Verwandter des Tio von Dolo, um das Schutzgeld einzutreiben. Sein Auftreten ist ruhig, beinahe beiläufig, doch niemand verkennt die Bedeutung seines Besuchs. Ebenso häufig ist **Evaristo** anzutreffen, ein gewitzter Hehler, der hier Kleinkriminellen ihre Ware abnimmt oder ihnen gegen eine kleine Gegenleistung Hinweise auf lohnenswerte Ziele gibt.

Hartnäckige Gerüchte behaupten, an manchen Tagen könnte man hier in den Separees Wesen der Anderswelt treffen, die ein Spiel wagen wollen.

Gira

Gira ist ein durch und durch bürgerliches Nono. Hier wird alles nur Erdenkliche für den Alltag, aber auch für das luxuriöse Leben eines Patriziers Notwendige hergestellt und vertrieben. „Derjenige, der etwas sucht, findet es garantiert in



Goldener Würfel (Wassergeschoss)

Gira“, so lautet ein in Lanitia gebräuchliches Sprichwort. In diesem geschäftigen, nahezu idyllischen Handwerkerviertel werden hochwertige Möbel, feinste Kleider, die berühmten Schnabelschuhe, Masken aller Art und kunstfertige Musikinstrumente gefertigt. Berühmt ist Gira ebenfalls für seine Parks und Gärten sowie die ausgesucht guten Weinlokale. Im Spätsommer findet im Arromardin auch das namhafte jährliche Weinfest an der Serpe statt. Im Prinzip könnte jeder hier ein gutes Leben führen, doch der Schein trügt. Es brodelt in Gira.

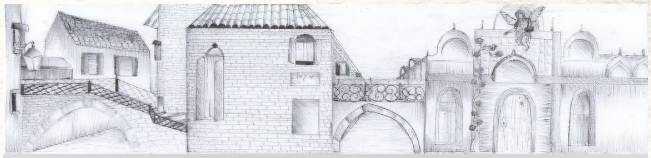
Die immer neuen Erlasse, Steuererhöhungen und kostspielige Auflagen für Gewerbetreibende durch die Senhoria erzürnen die pflichtbewussten Menschen des Nonos. Inzwischen werden illegale Drucker von den mächtigen Gilden und Zünften protegiert, die ihren Einfluss auf die Einwohner nutzen, um sie über die ungerechten Missstände in Lanitia und das Treiben der Patrizier aufzuklären und sie gegen die **Senhoria** aufzuwiegen. Die **Gardia** von Gira geht unbarmherzig und mit Raffinesse gegen sie vor. Hohe Summen sind ausgeschrieben, um die widerrechtlich agierenden Drucker auffliegen zu lassen. Gewaltbereite junge Leute aus der Zimmermanns-, Bäcker-, Fleischer- sowie der Buchbinderzunft und andere sympathisieren mit den Druckern. Das einfache Volk ist aufgebracht. Bei jedem Drucker, der gefasst, brutal verhört und bestraft wird, kann es zu einem Aufstand der Bevölkerung und bewaffnetem Widerstand kommen. Ein Sturm steht kurz vor dem Ausbruch.

G1: Zunfthaus der Schneider (Palasses Cortadores)

Ein prächtiger Bau direkt an der Serpe. Die einflussreiche und wohlhabende Schneiderzunft Lanitias hat sich mit diesem Gebäude ein Denkmal gesetzt. Sie profitiert ganz ungemein von der **Mellada**, dem bekannten und gern besuchten Modemarkt Lanitias. In der Eingangshalle wurde kürzlich ein Fresko vollendet, das die Zunftvorstehenden der letzten einhundert Jahre in unnachahmlicher Weise porträtiert. Derzeit bekleidet dieses Amt die erfahrene Schneidermeisterin **Costunza Engalera** (58 Jahre, affektiert, penibel, organisiert), die fast täglich bei einem kleinen Rundgang in der Mellada vorbeischaut und das dortige Kaffeehaus aufsucht.

G2: Stadtteilwache (Gardia de Nono)

Das Gebäude der Gardia von Gira ist ein schmaler Bau mit ebenso schmalen hohen Fenstern ohne Balkone, der sich zwischen kleineren Gebäuden am Kanal weit in die Höhe zieht. Im Wassergeschoss befindet sich ein weitgehend offener Raum, der vom Cabeza de Nono und den Wachoffizieren als Büro und Kommandozentrale genutzt wird. Im Zwischengeschoss (1. OG) befinden sich der Aufenthaltsraum der Wachleute, ein Kartenraum und ein Archiv sowie ein privates Arbeitszimmer für den Cabeza de Nono. Ganz oben unter dem Dach befinden sich Gefängniszellen, die zur Unterbringung von Verdächtigen und zum Verhör dienen können.





Der derzeitige **Cabeza de Nono** ist der „ewige Ratsherr“ **Ormangil Blumenfreund**, der zu den treuesten Anhängern des Dugans gehört. Die Position wurde erst vor kurzem auf deutliches Eingreifen des Dugans hin mit Ormangil besetzt. Sein klarer Auftrag ist es, mit seiner Gardia auf

die Jagd nach illegalen Druckern zu gehen. Diese Drucker produzieren Schriften und Flugblätter, die die aktuelle Politik der Caronar-Dugane und das Treiben der Senhoria in ein überaus schlechtes Licht rücken und die Bürgerlichen zum Widerstand aufrufen. Gerade in Gira sowie im angrenzenden Dolo vermutet die Senhoria diese, da die Zünfte hier besonders stark sind und sich im Dunstkreis dieser eine große Menge Unmut aus der Bevölkerung äußert. Es soll in Gira auch Handwerksleute geben, die insgeheim die dazu nötigen Druckmaschinen zu bauen imstande und willens sind die Aufwiegler zu unterstützen. Anders als in seinem gewohnten Amt in der Mellada (s. *»Handel und Gewerke«*) brandet dem alten Zwerg an seiner neuen Position jedoch heftiger Widerstand aus der Bevölkerung entgegen und er sieht sich bisher der Aufgabe weder gewachsen, noch bereitet sie ihm Freude. Ganz im Gegensatz zu seiner sonstigen Natur ist Ormangil geradezu naiv in Amt des Cabezas geschlittert. Nun sitzt er zwischen den Stühlen und sucht verzweifelt eine Lösung die Druckerunruhen zu beenden ohne mit von ihm ungeliebter Gewalt vorzugehen. Als einer der ersten Schritte hat er damit angefangen, nach Abenteurern Ausschau zu halten, die im Nono noch nicht bekannt sind und für ihn - für gutes Geld - spionieren gehen sollen.

G7: Verborgener Garten (Mardin Oscurida)

Der außergewöhnliche Garten erstreckt sich zwischen einer Reihe von Häusern und verbindet deren Höfe weitläufig. Er kann nur durch das Durchqueren eines der umliegenden Gebäude erreicht werden. Hier war eine sehr ambitionierte Nachbarschaft am Werke, um einen gemeinsamen Garten zu schaffen, wie er auch in der Traumwelt Specoltra nicht prächtiger hätte ausfallen können. Überall sprießen seltene und ungewöhnliche Pflanzen, Fliederduft hängt in der Luft, Schmetterlinge und dicke Hummeln schwirren umher. Es gibt kleine Springbrunnen und liebevoll gepflasterte Wege, die von Miniaturskulpturen und akkurat getrimmten niedrigen Hecken gesäumt werden. Von den rückwärtigen Balkonen ihrer Häuser haben die Anwohner stets einen prüfenden Blick auf ihr Kleinod und einige reagieren eher ungehalten, wenn Fremde es ungefragt betreten. Den Anwohnern wird nachgesagt, ein sehr inniges Verhältnis zu Specoltra zu kultivieren, und wer in diesem Garten nächtigt, wird nicht selten in seinen Träumen nach Specoltra getragen.

Erst kürzlich wurde eine Kreatur Ilantias im Garten erwischt. Sorge macht sich breit, dass die ungezähmten Wesen der fauligen Anderswelt sich den verborgenen Garten unter den Nagel reißen wollen.

G8: Schützenpark (Arromardin)

Früher ausschließlich ein Übungsgelände der lanitianischen Bogen- und Armbrustschützen, heute ein großzügiger Park. Nur einzelne Statuen weisen mit ihren Einschlaglöchern und Scharten von Bolzen noch auf dessen ursprüngliche Funk-



tion hin. Hin und wieder wird hier in einem kleinen, durch hohe Hecken abgetrennten Bereich tatsächlich noch das Schießen geübt. Bei den **Spadres** gilt der Park mit seinen Statuen, Sitzbänken und Pavillons als beliebter Treffpunkt. Hin und wieder werden hier im Schatten einer Laranstatue auch Duelle ausgefochten. Jährlicher Höhepunkt ist das vom Nothunskult zusammen mit der Weinhändlergilde ausgerichtete große **Weinfest** im Herbst, Es ist ein wahrer Publikumsmagnet, insbesondere für die besser betuchten Einwohner Lanitias, welche hier Gaumenfreuden genießen und es sich gut gehen lassen oder ihr Glück bei der Lotterie testen.

G10: Handelshof Tevarras, Coruas und Orsamancas (Cursatardis)

Die Niederlassung umfasst ein größeres Gebiet der Stadtinsel. Dort finden sich Docks, eine Werft, Kontore, Spezialitätenläden usw. Der Sucursal bietet seinen Mitgliedern die Möglichkeit, Dokumente dort zu hinterlegen und zu einem festgelegten Zeitpunkt in Lanitia zustellen zu lassen - wenn gewünscht auch inkognito. Andere Sucursi (speziell der der Companja) eifern diesem Vorbild nach. Allerdings stehen sie anders als der Cursatardis in dem schlechten Ruf, die Nachrichten zu lesen, bevor sie sie zustellen. Im Cursatardis befindet sich auch eine Kanzlei des Bankhauses Maduce aus Estoleo (s. *Das Spiel der Großen Häuser* S.167).

G12: Palasses Aranda e Griman

Auf den ersten Blick ist der Palasses Aranda e Griman ein Muster makellos-modischer Architektur aus feinem Marmor. Beim zweiten Hinschauen wirken aber kleine Details irritierend; winzige Asymmetrien, eine Statue mit Totenschädel, welkende Blätter auf der Zierleiste. Nicht umsonst ist der Familienzweig als überaus exzentrisch bekannt. Vielerlei Gerede dreht sich um die kleine Stadtinsel, auf der neben dem Palasses ein ausladender Garten hinter hohen Mauern verborgen ist - ein Ruheort mit allerlei seltsam-morbiden Kunstwerken. Im Inneren des Palasts sieht es nicht anders aus. Die Kunstwerke überschreiten nicht selten die Grenze des sich geziemenden Geschmack, was die Familie jedoch noch nie gestört hat. Denn neben ihrer schrägen Kunstleidenschaft, die sie auch als Mäzene ausleben, sind die Aranda e Grimans sie vor allem dafür bekannt, stinkreich zu sein. Ihre Geschäftsfelder sind vielfältig, vor allem aber machen sie ihr Geld mit der Beschaffung von Ingredienzien für Magie und Alchimie. Jüngste Gerüchte sprechen davon, dass die zwei älteren Söhne der Familie, **Gavriel** (33 Jahre, humorlos, tatkräftig, direkt) **& Curzio** (28 Jahre, aschfahle lange Haare, kunstbesessen, unberechenbar) eine Bergbauprospektion auf die verfluchte Insel Trementera geführt haben sollen. Der jüngste Sohn **Vilado** (27 Jahre, Lebemann, leichtherzig, Hang zur Faulheit) ist weder besonders tatkräftig noch der Morbidität zugetan, dafür aber dennoch ein gönnerhafter Kunstförderer (s. *»Blumen der Lagune«*).

Der alte Patriarch und Gründer des Familienzweiges, **Balthasar Aranda e Griman** (82 Jahre, Perfektionist, nihilistisch, todesbesessen), hat sich schon mit ziemlich all seinen Verwandten angelegt, das Gerede und die Rituale des Adels langweilten ihn schon immer. Viel lieber umgibt er sich mit stimulierender Kunst. Die Feste der Familie sind berüchtigt und einige der Maskenbälle auf dem Anwesen gingen als die wildesten in die jüngste Geschichte ein. Nicht zuletzt wegen der vielen Todessymboliken raunt man hinter vorgehaltener Hand immer mal wieder, dass Mitglieder der Familie sich auf geradezu unheilige Art mit dem Nachleben beschäftigen und nekromantische Magie praktizieren. Das Gerede sorgt auch bei den Rastradoren (Ermittler des Konvents) für Neugier, noch fehlt aber ein ausreichend großer Vorwand, der den Eklat der Durchsuchung rechtfertigt.

Im Adel raunt man von einer bald anstehenden Hochzeit vom ältesten Sohn Gavriel mit der Magierin **Ghilla Griman** (25 Jahre, melancholisch, sanft, nachdenklich). Die Waise ist eine Großnichte von Fedel Griman und die Hochzeit wäre ganz nach dem Geschmack des Strippenziehers, so würde er den wohlhabenden Familienzweig näher an sich binden.

G13: Scharlachroter Palast (Palasses Scarletto, Gildenhaus der lanitianischen Weinhändler)

Das Gildenhaus der lanitianischen Weinhändler, der Palasses Scarletto, ist ein großes, repräsentatives Gebäude mit namensgebend scharlachroter Fassade. Der Prunk setzt sich im Inneren, insbesondere im Obergeschoss, fort. Während das Erdgeschoss Räume für das Gesinde, die Küche und ein Weinlager beherbergt, ist hier der Versammlungsraum der Gilde. Großzügige Wandteppiche erzählen stolz die Geschichte des Weinhandels und zeigen verschiedene Anbaugebiete, beinahe geschmacklose Kronleuchter in Form von Schiffsmodellen und riesige Fässer an den Wänden komplettieren den Protz. Das Gebäude wird mit den Beiträgen der Gildenmitglieder unterhalten und dient neben der jährlichen Hauptversammlung unter dem Jahr vor allem als Ort des heiteren Zusammenkommens und zum Abschluss wichtiger Geschäfte.

Weitere Informationen über den Palasses Scarletto und die Weinhändlergilde finden sich im Abenteuer *»Kalte Wasser, kalte Herzen«*.

G14: Ca Turcino

Das verspielt anmutende Gebäude ist schon seit vielen Generationen Stammsitz der bürgerlichen **Baumeisterfamilie** Turcino, deren Bekanntheit weit über Lanitia hinausreicht. **Enzo Turcino** (33 Jahre, Adlernase, stolz, pedantisch) führt derzeit erfolgreich die Geschäfte, nachdem sein älterer Bruder bei einer Baustellenbegehung verunglückte. Sein letzter Auftrag führte Enzo nach Milochetar, im Süden Leonessas, wo er es sich ein Zeit lang gut gehen ließ. In dieser Zeit hat seine jüngere Schwester **Bergana** (30 Jahre, nachtragend,

durchdringende Stimme, initiativ) ihn hier in Lanitia vertreten und ein großes Bauvorhaben in Tezio begleitet. Auf seine Rückkehr hätte sie gerne verzichtet, schließlich hatte sie bereits die Räumlichkeiten im Obergeschoss nach ihren Vorstellungen umgestaltet und ihr Mann und die Kinder waren ebenfalls hier eingezogen. Zurzeit wird die Nachbarschaft daher häufiger Zeuge heftiger Streitereien zwischen den beiden rivalisierenden Geschwistern und fragt sich, wie das bei so anständigen Leuten, die in einem so gepflegten Haus leben, überhaupt passieren kann.

G15: Mode und Maskenmarkt (Mellada; u-, v3)

Die in Gira gelegene Mellada (s. *»Handel und Gewerke«*), der große Modemarkt Lanitias, ist untergebracht in einem fantastischen Gebäude, den Sielosale (Himmelshallen). Diese bestehen aus acht zusammenhängenden Kuppelhallen, die rund um einen riesigen Innenhof angeordnet sind. Dessen gevierter Kreuzgang lädt auch bei schlechtem Wetter zum Spaziergang ein. In der Mitte wird die Anlage von einer Wasserstraße komplett durchtrennt, über die im Innen- und Außenbereich zahlreiche Brücken führen. Die vier Abschnitte des Innenhofs sind durch Ausgänge im Kreuzgang zugänglich; dort befinden sich neben romantischen Bänkchen Stände von kleineren **Schneidereien**, hochgelobte **Garküchen** und sogar ein kleines scharidisches **Kaffeehäuschen**.

Auch wenn ihre größten Zeiten vielleicht vorüber sind, ist die Mellada auch heute noch ein erstaunlicher und eindrucksvoller Ort, denn der Glanz vergangener Tage steckt im Mauerwerk und weigert sich beharrlich, ihn zu verlassen. Ihre kulturelle und kommunikative Funktion hat die Mellada nie ganz verloren, auch wenn der Maßstab mit den Jahren etwas kleiner wurde. Auf den Wänden und Böden der acht Kuppelhallen erzählen prächtige Mosaike Geschichten und Legenden über Lanitia, die Lagune und das Enganador, um ihre tragenden Säulen winden sich Fabelwesen und Dämonen aus Stein. Von bronzenen Tafeln blicken die erhabenen Gesichter mächtiger Kaufleute herab, die einst den Bau der Sielosale finanzierten.

Die Himmelshallen sind massiv, aber gen Himmel strömend, valianisch und ein wenig scharidisch zugleich. Auf den Grundmauern einer Stadtfestung aus der Frühzeit der Lagunenstadt erbaut, verfügt der Bau über ein niedriges Kellergeschoss, dass die klugen Baumeister für den Einbau eines **Hypokaustums** (unterirdische Heizanlage) zu nutzen wussten. Heutzutage ist dieses architektonische Wunderwerk nicht mehr in Betrieb. Stattdessen haben die Händler vor Ort die Hohlräume für sich entdeckt, ebenso verstecken die Obra und revolutionäre Banden sich selbst oder ihre heiße Ware dort unten. Dabei kommt ihnen die labyrinthartige Struktur der zahllosen kleinen Kammern und deren unkonventionelle Verbindungen zugute. Bei Hochwasser läuft ein Teil der Anlage voll, aber das Wasser findet bei Niedrigwasser auch wieder seinen Weg hinaus.

Vier Tore führen in die Sielosale, zwei davon sind Seetore, durch die der anliegende Kanal ein Stück in die Hallen hineinreicht, die zwei anderen sind Landtore, die in die westliche und östliche Zwischenhalle führen.

Die Mellada öffnet ihre Pforten eine Stunde nach Sonnenaufgang; von 12 Uhr bis 15 Uhr verfällt sie in einen unruhigen Dämmerschlaf und schließt schließlich eine Stunde nach Sonnenuntergang. Des Nächtens, so sagt es der Volksmund, feiern Fabelwesen aus Ilantia in der Sielosale wilde Feste. Weitaus weniger verbreitet ist die Tatsache, dass Wesen der Spiegelwelt Specoltra direkte Wege in die Mellada geschaffen haben und dort die Träume der Besucher und Händler manipulieren. Die meisten Lanitianer kennen noch weitaus mehr Gerüchte über die Sielosale bei Nacht: Von perversen Orgien der Reichen und Schönen über blutrünstige Duelle der Spadres bis zur durchgedrehten Gargylle im verlassenen Hypokaustum hat schon alles die Runde gemacht.

G22: Weinlokal Nothuns Schatz (*Preziosa de Nothuns*; u1, v2)

Das kleine Lokal, an einem ruhigen Seitenkanal gelegen, wurde bis vor kurzem von einem alten Seemann geleitet, dem man nachsagte, er sei ein Geizhals und habe irgendwo unter den Dielen des Lokals einen Schatz versteckt. Vor kurzem zog er jedoch unvermittelt fort aus Lanitia, murmelte etwas von „bösen Träumen“. Das Lokal verkaufte er einem anderen ehemaligen Seemann und Maat namens **Alvise** und seinem Kompagnon **Imanol Balduardi**. Die beiden zerstritten sich jedoch über Alvises Frau **Sibilla**, sodass nun Imanol das Lokal gemeinsam mit Sibilla führt, während Alvise sich davonmachte, um wieder als Maat zu arbeiten. Das kleine, einfache Fischlokal ist beliebt, die Leute lieben das Essen und die herzliche Bewirtung durch Sibilla bringt das ein oder andere Trinkgeld ein. Im Angebot sind täglich wechselnde traditionelle lidralische Fischgerichte mit Gemüse aus einem hübschen Garten, den das Pärchen mit Hingabe pflegt. Im Sommer können die Besucher auch in selbigem ihr Mahl einnehmen und in einer Laube unter freiem Himmel übernachten.

G24: Gasthaus Zaubergarten (*Mazardin*; u3, v4)

Ein kleines Lokal, idyllisch in einem alten Garten gelegen, mit Blick auf das Wasser der Serpe. Der Zaubergarten ist bekannt für frisches und perfekt gedünstetes Gemüse, fantastisch frittierte Auberginen und Zucchini, seinen süß-sauren, fruchtigen Tomatensalat und eine kleine, stetig wechselnde Auswahl an Meerestieren, die einfach aber auf den Punkt zubereitet werden. Dazu gibt es eines der besten Brote der Stadt von einem Bäcker in Dolo. Der überteuerte Weißwein ist nur von mäßiger Qualität, gehört aber zum guten Ton, denn irgendwie muss der immer etwas verplant wirkende Wirt **Dolomino Petraria** schließlich sein Geld verdienen. Die eher junge Kundschaft kommt generell aus dem gehobenen

Bürgertum, aber hin und wieder verirrt sich auch ein Patrizier in den zauberhaften, leicht verwilderten Garten. Am späteren Abend wird nicht mehr gekocht, langhaarige Lautenspieler untermalen das Geschehen durch verträumte Balladen und Dragoles (Schifferlieder). Wenn der Hausherr dann selbst einmal zur Querflöte greift, kann es eigentlich nur ein guter Abend werden. Das Gasthaus ist ein Ort der Begegnung, je später der Abend, desto leichter lassen sich hier Bekanntschaften machen und so manch eine Freundschaft hat sich hier am kalten Buffet oder bei einer guten Pfeife in einem Pavillon angebahnt.

Lorea

Zwei große Kanäle durchziehen Lanitia: die Serpe von West nach Ost und die Laguna Lorea vom Süden bis ins Zentrum. Um letzteren, die „Goldene Lagune“, erstreckt sich das Machtzentrum der Stadt, das Herz lanitianischen Lebens. Hier reihen sich prachtvolle Palasses aneinander, von deren Terrassen der Blick über die breiten Wasseradern schweift. Elegante Dragonellas gleiten gemächlich über das spiegelnde Wasser, und auf den Promenaden flanieren Patrizier in feinen Gewändern, flankiert von ihren Spadres.

Doch der einstige Glanz Loreas hat gelitten. Viele der kunstvollen Fassaden sind von Rissen durchzogen, einige Springbrunnen sind versiegt, die Farbe von Fresken und Säulen blättert, und der Zahn der Zeit zeigt sich deutlich an den meisten Bauwerken. In jedem Stein liegt noch die Erinnerung an die alte Größe, aber auch ein leiser Abgesang auf eine Vergangenheit, die sich nicht konservieren lässt.

Am Thalassan, dem großen Stadtplatz, treffen die Fraktionen der konservativen Patrizier und die Parteigänger des Dugans aufeinander. Seit der Ausweitung des Privilegs, bewaffnete Elitekämpfer, lanitianisch Spadres genannt, zu beschäftigen, ist Lorea auch Schauplatz einer Konfrontation geworden. Fast jeder bedeutende Haushalt hält sich ein Kontingent dieser stolzen Fechter, die mehr als nur Leibwächter sind: Sie setzen stolz den Willen ihrer Herren durch und nehmen dabei wenig Rücksicht auf das Gesetz oder das einfache Volk, zumal viele sich als eine Art privilegierte Kaste weit über der einfachen Bürgerschaft verstehen.

Duelle rivalisierender Spadres gehören längst zur Tagesordnung, und der Machtkampf in der Senhoria spiegelt sich in ihren blanken Klingen und wechselnden Koalitionen wider. Natürlich bleibt das blutige Spiel vor Augen und Ohren der feinen Gesellschaft verborgen, die sich in Festen und Maskenbällen amüsiert und ihre Intrigen spinnt, während draußen vor den Türen und in den Kanälen ihre „Leute“ sich um Satisfaktion ihrer Herren kümmern.

L1: Palast der Senhoria (Palasses di Senhoria)

Der Palasses di Senhoria ist weniger ein Palast als vielmehr ein Ensemble von kleineren Palästen, Anbauten und damit verbundenen, zugekauften oder neu errichteten Gebäuden. Er hat in den letzten Jahren ein wenig von seinem einstigen Glanz und seiner Bedeutung eingebüßt, ganz so wie der hier tagende Große Rat. Heute ist der Palasses vorrangig Sitz der wichtigsten Verwaltungsorgane, die rechtschaffen versuchen, der sich ausbreitenden Bürokratie Herr zu werden. Der lanitianischen Duganatsverwaltung sagt man in Lidralien eine hohe Effizienz nach.

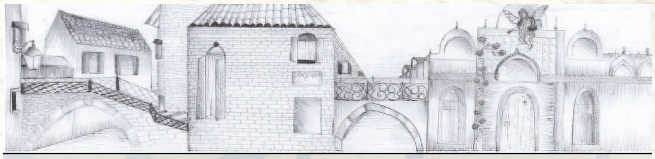
Der immer noch eindrucksvolle *Ampiata* (Großer Glas-Saal, lanitianisch verschliffen aus *Ampia sala vetrata*), einst das Herzstück des Bauwerks und Tagungsort des Großen Rates, dient heute den Angestellten der Verwaltung als schnöder Speisesaal. Nur wenn einer der spärlich gewordenen Abstimmungen des Großen Rates ansteht oder ab und an ein repräsentativer Empfang für Gesandte anderer Länder ausgerichtet wird, erstrahlt er ganz in altem Glanz.

Der gesamte Gebäudekomplex ist in weiten Teilen zweistöckig, wobei das Erdgeschoss schon die Höhe von zwei Stockwerken einnimmt, Aufgänge führen zu Galerien und Balkonen in einer Zwischenebene. In der ersten Etage liegen Säle und großzügige Konferenzräume, die auch heute noch von den politischen Kammern zur Beratung genutzt werden. So tagt der Kleine Rat, wenn er nicht gerade in den Palast des Dugans eingeladen ist, im *Goldenen Zimmer Valians* (Spötter sprechen vom *Goldenen Käfig des Dugans*). Im Erdgeschoss befindet sich auch die **Großküche**, die die hier arbeitenden Verwaltungsangestellten, Amtsträger und die Palastgarde verköstigt. Die **Palastgarde** (*Castodianzos*) verfügt im Erdgeschoss über Waffenkammern, einen Schlafsaal und einen kleinen Hof zum Exerzieren. Ihre Aufgabe ist der Schutz des Palasses di Senhoria und der darin liegenden Verwaltungsorgane. Außerhalb des Geländes nimmt sie keine Aufgaben wahr, denn dort sorgt die Gardia von Lorea für die Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung. Die Palastgarde wird im Gegensatz zur Gardia aus dem Staatssäckel besoldet.

Im zweiten Stockwerk finden sich Büros der Verwaltung, Lagerräume, Gästezimmer und Teile des Großen Patriziatsarchivs (leider nur die letzten 75 Jahre betreffend). Zudem befindet sich dort die **Kanzleischule** (Laficia), eine Bildungseinrichtung, die Verwaltungsangestellte für den Palasses ausbildet, aber auch Mitarbeiter der Encuesta, der Seehandelsbörse und anderer Institutionen des Duganats in Disziplinen wie Lanitianisches Recht, Buchführung und Bilanz, Haushaltsführung oder Rechtshretorik schult.

Der Palasses ist so groß, dass es für Nicht-Eingeweihte fast unmöglich ist, sich dort zurechtzufinden. Wer Akten aus den Archiven benötigt, und nicht über das nötige Renommee verfügt, wartet oft viele Stunden (wenn er die zuständige Person überhaupt findet), nur um zu erfahren, dass das Schriftstück leider nicht hier aufbewahrt wird. Wem der Zugang zum

Palasses gewährt wird, dem wird hier architektonisch und ästhetisch einiges geboten: Die hohen Wände zieren prächtige Gemälde von Seeschlachten, großen Persönlichkeiten der Vergangenheit und den wilden Landschaften des Pantanal. In den Gängen künden kunstvolle Bodenmosaike von der Frühzeit der Lagunenstadt. Die Kolonnaden entlang der Laguna Lorea versprechen angenehme Kühle und Ruhe bei einem sensationellen Ausblick. Fracedro Caronar will dort eine neue Tradition etablieren, dafür hat er Büsten von sich und seinen Vorgängern im Duganat aufstellen lassen, die bis zurück zu Alvirilla Caronar reichen.





L3: Großer Nothunstempel und Pendeon der Dius Valiande

Beim großen Nothunstempel am Thalassan handelt es sich um ein sogenanntes **Pendeon**, das allen fünf valianischen Göttern geweiht ist. Nothuns Verehrung genießt allerdings einen besonderen Raum in diesen reich geschmückten Hallen, die etwa 1000 Gläubigen gleichzeitig einen Ort zum Gebet und Spenden anbieten können. Das ganze Gebäude ist zweistöckig und ellipsenförmig angelegt. In dessen Mitte befindet sich eine weitläufige, sternförmige Halle, in ihrer Grundform einem Seestern nachempfunden, die in der Höhe beide Stockwerke umfasst. In der Mitte dieser Säulenhalle steht auf einem breiten, beeindruckenden und von verspielt anmutenden Brunnen umgebenen, kreisrunden Sockel eine übergroße Statue Nothuns. Der Gott wird, bis auf eine kostbare Halskette, einige Armreife und ein paar juwelenbesetzte Fingerringe, unbekleidet dargestellt, er hockt, ist dem Betrachter zugeneigt und sein mächtiger Dreizack lehnt locker in der Armbeuge. Seine Augen wurden aus funkelnden Saphiren gefertigt und wie üblich ziert sein Gesicht ein fröhliches Lachen. Auf seiner linken Schulter hat sich ein geflügeltes Windmädchen (ein Götterbote Nothuns) niedergelassen. Seine linke Hand ist wie zum Empfangen einer Gabe geöffnet, während er in der rechten demonstrativ eine Perle hochhält.

In vier Spitzen, der fünfstrahligen Halle befinden sich Gebetsorte und kleinere Statuen zur Verehrung der anderen valianischen Gottheiten. In der fünften Spitze steht der prunkvolle Götteraltar, der Nothuns geweiht ist. Hier können Opfergaben erbracht werden. Die Spende wird in ein trichterförmiges Loch in der Oberseite des Altars geworfen. Nach wenigen Augenblicken erklingt ein plätscherndes Geräusch. Die Gläubigen nehmen an, Nothuns hat das Opfer dankend angenommen. Hinter dem Altar befindet sich ein bodentiefes Fenster aus leicht bläulichem Glas durch welches man auf die Laguna Lorea schauen kann.

Der Tempel selbst steht leicht erhöht auf einer eigenen Insel, die von schmalen Kanälen umgeben ist, über die in regelmäßigen Abständen kleine Brücken führen, mit Ausnahme der Südseite, die an die Laguna Lorea grenzt. An den Schmalseiten des elliptischen Prunkbaus ragen jeweils zwei schlanke Türme gen Himmel, die die beiden Eingänge zum Tempel flankieren und ebenfalls die Treppenhäuser beherbergen, um in den zweiten Stock oder noch höher zu gelangen. Die Türme verbinden symbolisch den oberen mit dem unteren Ozean und sind mit entsprechenden Fresken versehen. Von den obersten Kammern der Türme aus bietet sich ein wunderbarer Blick über die Stadt.

Das Obergeschoß des Tempels hält für die Administration des Nothunskultes Besprechungs- und Arbeitsräume zur Verfügung. Gerüchten zufolge steht der Tempel auf festem Untergrund und wird nicht von Pfählen getragen. Im Untergeschoss soll es eine geheime Grotte geben, in die Meerestiere aus der Lagune hineinschwimmen bzw. Götterboten Opfergaben dargebracht werden können. Ein Gewölbe unter dem Tempel soll eine gut bestückte Schatzkammer aufweisen, in der auch der Ring der Dromusa sowie einige wertvolle Seekarten und Roteiros aufbewahrt werden. Ein weiterer Schatz, der im Tempel verwahrt wird, ist ein *Großer Stein der Reinigung*. Mit ihm

kann angeblich bei starker Verschmutzung das Wasser der Kanäle in einem beträchtlichen Umfang gereinigt werden.

Die Grancoinhora, die Hohepriesterin des Nothuns zu Lanitia, hat in diesem Tempel ebenso ihr Amtszimmer, wie einige weitere bedeutende Würdenträger des Kultes. Insgesamt sind hier etwa 25 Diener des Nothuns tätig, die alle Ränge vertreten. Darüber hinaus gibt es noch ein Dutzend Priester der anderen valianischen Götter, die hier als Repräsentanten ihres Kultes auftreten. Atmosphärisch wirkt der Tempel eher kühl und formell, was auch die großen, anonymen Räumlichkeiten und deren repräsentative Funktion unterstreichen. Auch der Kontakt zu den allermeisten Gläubigen, die den Tempel aufsuchen, ist eher unverbindlich und flüchtig, zu groß ist das Kommen und Gehen. An den hohen Festtagen ist der Tempel oft hoffnungslos überfüllt. Dann strömen Gläubige aus allen Stadtteilen und teilweise von weiter her hierher.

L5: Fürstenpalast der Caronars (Palasses di Caronar)

Ein prunkvoller Bau, überladen mit Zierrat, Fresken, Säulen und verspielter Architektur. Der Palast befindet sich seit vielen Jahren im Umbau und hinter vorgehaltener Hand wird gestichelt, er werde niemals vollendet werden. Tatsächlich begleiten die Baustelle Unfälle, Verzögerungen und Fehler in einem Ausmaß, dass es nicht schwerfällt, zu glauben, es ginge dort nicht alles mit rechten Dingen zu. So stürzte allein im letzten Jahr die Kuppel über dem Atrium ein, der Garten sackte ab und die Fassade eines Seitenflügels fiel in den Kanal. Der Caronar-Palast ist für seinen doppelstöckigen Ballsaal, das Audienz- und das Raucherzimmer berühmt. Im Gebäude wohnen neben dem Dugan und seiner Familie auch sein persönlicher Leibarzt und ein stummer rawindischer Giftmischer (**Padmodbawa**, 56 Jahre, stumm, selbstständig, freundlichen Lächeln), der jedes bekannte natürliche Gift kennen und ein Gegengift dazu herstellen können soll.

L6: Phönix-Theater (Teatraniz)

Ein Blickfang im Herzen des Nono ist das berühmte Phönixtheater am **Feuerplatz** (L31), das erst vor wenigen Jahren wiedererrichtet wurde. Den Wiederaufbau spendete großzügig der gegenwärtige Dugan Fracedro Caronar. Man spricht aber hinter vorgehaltener Hand, er habe das Geld zum Teil aus Staatsmitteln aufgebracht. Von außen gleicht das Theater den großen Arenen in Corua, doch wird durch immens lange Banner in Rot und Weiß geschmückt, deren Stoff und Farbe thaumaturgisch behandelt sind und bei Aufführungen einen visuellen Effekt ähnlich einem Flammenteppich auf ihrer Oberseite erzeugen. Als Dach ziert eine riesige Kuppel den runden Bau, die in ihrer Größe und ihrem Gewicht in Lanitia nur vom großen Nothunstempel übertroffen wird. Das Theater ist über die Landesgrenzen hinaus berühmt, weil es in der bewegten Vergangenheit Lanitias schon etliche Male



abgebrannt ist. Aber die Lanitianer bauen es jedes Mal wieder auf und jedes Mal strahlt es großartiger und prächtiger als zuvor. Es geht die Sage, dass das Theater immer dann niederbrennt, wenn dem Duganat große Umwälzungen bevorstehen. Das derzeitige Theater ist nicht nur von außen ein Bauwerk fantastischer Meisterschaft, es weist auch im Inneren eine Vielzahl an architektonischen Besonderheiten auf. Es verfügt über Logen, in einiger Höhe angebrachte winzige Balkone, die - über das Publikum hinüber - auf die Bühne hinausblicken. Solche besonderen Plätze ziehen die standesbewussten Patrizier der Senhoria an - im Parkett sitzen hingegen fast nur Bürgerliche, und wenn einmal ein Patrizier dort Platz nimmt, dann verkleidet mit Mantel und Hut, Stock und Maske, damit man ihn nicht erkennt. Die ganz reichen Familien, die **Cavezos**, leisten sich eigene private Logen. Eine zentral gelegene „fürstliche Loge" ist in Besitz der Caronar-Familie. Der Dugan Fracedro Cornar persönlich ließ sie einplanen, als das Teatro das letzte Mal neu gebaut wurde (man munkelt mit Steuergeldern).

Die Bühne selbst verfügt über technische wie auch magische Zu- und Abgänge und man sagt, das Theater sei auf einem Felsengrund erbaut, in den über die Jahrhunderte zahllose Katakomben gegraben wurden, die zu einem Gutteil unter dem Wasserspiegel liegen sollen. Im Stillen erwarten die Lanitianer vom Phönixtheater, dass es schon bald wieder in Flammen aufgehen werde.

L7: Niederlassung des Konvents (Palendo)

Der innerstädtische Gebäudekomplex des Konvents ist auf einer eigenen kleinen Stadtinsel gelegen; mit verschiedenen Werks- und Verkaufsstätten für Zauberwerk, einer Vermittlungsagentur für magische Dienstleistungen, einer öffentlich zugänglichen Bibliothek (*Bibliotheka Ceveta*) sowie einem bewirteten **Hospiz** für durchreisende Konventszauberer (u3; v3). Darüber hinaus sind hier auch die Registratur für magische Objekte sowie große Besprechungsräume und ein Bootshaus zu finden. Kurz gesagt fungiert das Palendo als **öffentliche Außenstelle** des Konvents. Die Akademie für die Ausbildung von Lehrlingen und Adepten, Werkstätten usw. befinden sich alle auf der **Lacarmaga**. 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 das Konventsgebäude ist. Einst existierte hier ein Sabor-Heiligtum, das aber verfiel und schließlich von der Priesterschaft aufgegeben wurde. Der Konvent kaufte es und richtete hier seine öffentliche Außenstelle der Niederlassung zu Lanitia ein.

Der Bauherr des Phönix-Theaters

Das erste Phönix-Theater geht auf den exzentrischen Dugan **Obelerio Basadonne** zurück, der für seine maßlose Faszination für das Schauspieltheater bekannt war. Er ließ für das Theater eigens ein wichtiges städtisches Gebäude abreißen - welchem Zweck es diente, ist nicht überliefert, Gerüchte erzählen, es sei ein Mausoleum eines der Gründer der Stadt gewesen - um dessen natürliche Fundamente nutzen zu können, denn das Phönixtheater liegt auf einer der wenigen felsigen Erhebungen der Lagunenstadt. Dort, wo das Theater dessen Ausmaße überragte, ließ der Dugan massive Säulen in den Schlick treiben und darüber niedrige Bögen mauern. Obelerios Theater wurde 2095 nL fertiggestellt und zeigte sechzehn Jahre lang Stücke, die in ihrer überirdischen Pracht und gleichzeitiger Verrücktheit in aller Munde waren. Aus Angst, ein anderes Theater in den Küstenstaaten könnte den Glanz der Darbietung im Phönix-Theater überbieten, ließ Obelerio die Manuskripte aller Stücke in einer besonderen Loge des Theaters einschließen. Der Dugan kam bei einem nächtlichen Brand in ebendiesem Raum um. Die Brandursache blieb ebenso ungeklärt wie die Anwesenheit des Dugans darin. Er starb durch einen Sprung aus der Loge heraus, wohl um sich vor den Flammen zu retten. Theaterdiener fanden ihn, in nichts als eine valianische Toga gekleidet, mit zerschmetterten Gliedern im Parkett liegen. Die Flammen griffen schnell auf weitere Teile des Theaters über.

Keines der Manuskripte konnte gerettet werden, heißt es, doch dem widersprechen aktuelle Gerüchte. Wird diesen Glauben geschenkt, so kursieren in Künstlerkreisen einzelne Auszüge aus der Zeit Obelerios, die die Gesellschaft der damaligen Zeit in einem ganz anderen Licht zeigen, als man heute vermutet hätte. Brisanter Stoff, den die *Dichter des Goldenen Tellers* (s. *»Gesellschaft, Politik und Recht Lanitias«*) gerne auf die Bühne bringen würden.

L8: Nothunsgefällige Thermen

Dieses luxuriöse, jedoch architektonisch veraltete **Badehaus** befindet sich in der unmittelbaren Nähe des großen Nothunstempels, ist aber mit dem Sakralbau nicht direkt verbunden. Stattdessen liegt es unmittelbar „zu seinen Füßen", auf der dem Thalassan abgewandten Seite. In diesem elitären Badehaus treffen sich die **Mitglieder der Senhoria** und die Priester der Dius Valiande, um nach anstrengenden Sitzungen in den politischen Gremien des Duganats auszuruhen. Das Badehaus ist älter als die Seehandelsbörse und war vor deren Bau ein Dreh- und Angelpunkt für Geschäfte der Patrizier miteinander. Auch heute noch finden wichtige Gespräche regelmäßig in den Bassins der Thermen statt. Oft geht es um Ämterverteilung oder die Versuche, vorab den Ausgang wichtiger Ratssitzungen zu organisieren. Früher konnte man den Dugan Fracedro Caronar sehr häufig hier antreffen. In den letzten Jahren kommt er aber selten her. Möglicherweise



habe das mit einer Krankheit zu tun, wird unter den Gästen spekuliert. Die Bäder sind streng nach Geschlecht getrennt.

An **Schließtagen** (üblicherweise jeden 13. Tag einer Trideade) des Palasses di Senhoria ist das Badehaus für alle Besucher geöffnet. Es wurde schon mehrfach in der Geschichte des Duganats vom Patriziat versucht, diese Praxis zu streichen, aber es scheint, als habe die Nothunspriesterschaft in dieser Sache eine unverrückbare Position.

L9: Seehandelsbörse

Das Gebäude der Seehandelsbörse von Lanitia ist ein klobiger und Zierrat vermissender Bau an der Serpe. Eine ausladende Treppe führt zu mehreren Türen, die alle gleichermaßen in eine zentrale Vorhalle münden. Dort wiederum ist gegenüber des Eingangs eine weitere Reihe von Türen. Jede von ihnen wird von einem holzvertäfelten, erhöhten Pult und einer dahinter aufragenden, Ehrfurcht gebietenden Regalwand flankiert. Der exklusive Teil der Börse, **Parkett** (Parquetto) genannt, befindet sich hinter diesen Türen, aber nur ausgesuchte Personen (s.u.) dürfen ihn betreten. Alle anderen müssen sich mit ihren Anliegen an die Sekretäre an den Pulten wenden, die gleichzeitig Verwaltungsaufgaben übernehmen und hervorragend über Warenströme und Termingeschäfte der Börse informiert sind. Lanitianische Kaufleute ohne Zutritt zum Parkett müssen sich mit ihren Anliegen an diese, Segralasos (Sg. Segralaso) genannten Verwaltungsangestellten der Börse wenden.

Für das Parquetto autorisierte Personen tragen eine vergoldete **Nothunsmuschel** an einer goldenen Kette gut sichtbar um den Hals. Diese Muscheln werden einmal im Jahr von der Nothunspriesterschaft vergeben. Laut der Priesterschaft weiß nur Nothuns selbst, welcher Kandidat würdig ist. Da die Anzahl der Muscheln limitiert ist, erhalten - abgesehen von wenigen Glückspilzen - stets nur diejenigen Händler eine, welche den meisten Gewinn im vergangenen Geschäftsjahr erzielt haben. Abgesehen von jenen, die sich in diesem Verfahren (s. *»Handel und Gewerke«*) durchsetzen konnten, haben auch die Sucursale über jeweils einen Mittelsmann Zutritt zu diesem Kreis.

Das Innere der Börse ist ausgestattet wie ein edler Club, mit erlesenen Getränken, Sitzgelegenheiten, geprägtem Papier, kostbaren Tinten und einem Bodenmosaik, welches die bekannte Welt, ausgehend von ihrem Zentrum - natürlich Lanitia - zeigt und von einem der berühmtesten Maler Lanitias stammt. Den Mitgliedern liegt also buchstäblich die Welt zu Füßen.

L17: Palast der Arandas (Palasses Aranda)

Ein extrem ästhetischer und großer Palast von herausragender Kunstfertigkeit. Eine Menge von Figurinen, Säulen und Statuen schmücken die Fassade dieses prächtigen Hauses. Es verfügt über einen eigenen Garten und zusätzlich einen Innenhof. Viele andere Patrizier sind neidisch auf dieses Gebäude, das gewissermaßen die alte Schönheit und Pracht Lanitias auf vollkommene Weise repräsentiert.

L18: Staatlicher Untersuchungshof (Palador de Encuesta)

Direkt an der Grenze zu Allorga liegt diese altehrwürdige Festlandinsel, auf der das Encuesta-Gebäude aufragt - ein wuchtiger Turm mit sechs Stockwerken, dessen schmale hohe Fenster und die Zinnen auf dem flachen Dach an eine Bastion erinnern. Im Inneren verwirren eine Vielzahl an Treppen und Zimmerfluchten den Unkundigen und es scheint zuweilen notwendig, zuerst ins dritte oder vierte Stockwerk hinauf zu steigen, um einige Räume im Erdgeschoss zu erreichen. Man spricht hinter vorgehaltener Hand von „Dämonenarchitektur“ und einem „bösen Lufthauch“, dem man im Palador de Encuesta ausgesetzt sei. Das Haus verfügt anders als die meisten Gebäude Lanitias über mindestens ein Kellergeschoss. Es beherbergt Verliese, die ihr einziges Tageslicht über winzige vergitterte Luken erhalten und in die bei einem Anstieg des Kanalpegels das Wasser hineinläuft. Dort schmoren die „gewöhnlichen“ Inhaftierten, die jederzeit Angst haben müssen, bei Hochwasser elendig zu ersaufen. Zusätzlich ängstigt die Nähe zu Allorga nicht wenige der Einsitzenden. „Es sollen schon Personen von den Kreaturen jenseits der Grenze geholt worden sein…“ Direkt unter dem Dach des Gebäudes liegen hingegen mit Blei ausgekleidete Gefängniszellen, die für magisch Begabte Inhaftierte gedacht sind und Zauberei durch ihre besondere Beschaffenheit wirkungsvoll verhindern sollen. Insbesondere im Sommer, wenn die Sonne unbarmherzig auf das Dach herab brennt, wird es in den Kammern extrem heiß und stickig. Es gibt aber auch geradezu verschwenderisch eingerichtete Gefängniszellen, insbesondere für politische Gefangene. Wie überall in den Küstenstaaten müssen die Inhaftierten für ihre Unterbringung bezahlen.

L21: Weinlokal Zur Besungenen (*Encantadora*; u-, v5)

Dieses kleine Weinlokal direkt am großen Kanal verfügt über eine zauberhaft schöne Terrasse, auf der besonders frisch angekommene Besucher von außerhalb gerne einen ersten Eindruck der „Prächtigen“ genießen, wie Lanitia ehrfurchtsvoll genannt wird. Eingelassen wird hier allerdings nur, wer über ein gewisses Äußeres verfügt, das von Wohlstand zeugt, denn das Lokal möchte seinen Gästen einen schicklichen Umgang bieten. Als Überraschung und Spezialität bietet die *Encantadora* übrigens exotisches Gebäck und Getränke, wie zum Beispiel scharidischen Kaffee, rawindischen Tee, in süßem Teig gebackene Datteln, Baiser und Kuchen an. Der Koch der Encantadora pflegt hervorragende Kontakte zum Scharidischen Sucursal.

L22: Restaurantschiff Grüne Galeere (*Galera verde*; u-, v5)

Das bekannte Edelrestaurant liegt an der Laguna Lorea vor Anker. Die alte, liebevoll umgebaute Galeere wurde sehr gut in Schuss gehalten, ist ungefähr 40 Meter lang und misst auf dem Hauptdeck, das als Speiseraum dient, das überdacht und mit Fenstern ausgestattet wurde, eine Breite von etwa acht Metern. Für Gäste öffnet das Lokal erst am Abend, in der Regel eine bis zwei Stunden vor Sonnenuntergang. Das Schiff ist noch fahrtüchtig und beherbergt auch geschlossene Veranstaltungen. Im Rahmen solcher Ereignisse finden häufig Fahrten statt, die sich der Eigner des Schiffes, **José Tresana** (s. *»Lobría«*), gut entlohnen lässt. Manchmal läuft das Schiff zu einem Rundkurs aus oder es wird ein bestimmtes Ziel angesteuert. Es soll vorkommen, dass die Galeere auch die ganze Nacht unterwegs ist und erst am Vormittag wieder an der Laguna Lorea anlegt.



José Tresana

Das Schiff ist mit einem *Großen Stein der Strömung* (ABW **10**) sowie einer Reihe von magischen Automaten ausgestattet, die auf dem Ruderdeck platziert wurden und das Schiff bei Bedarf zusätzlich beschleunigen können. Hinzu kommen bei größeren Touren ein paar Seeleute, die die Segel der Galeere hissen oder reffen und ein Steuermann für die Navigation.

Die Galeere verfügt neben einer Küche, in der nur Spitzenköche arbeiten, über Lagerräume und ein paar Besprechungszimmer im Bug und Heck des Schiffes. Auch ein verborgener Geheimraum ist dabei, der zusätzlich gegen magisches Ausspähen geschützt ist. Das Schiff wird durchgängig bei Tag und Nacht von Leuten der **Lobría** bewacht, mindestens einer von ihnen ist ein *Scassinador* (zauberkundiger Kämpfer).

L24: Der Schwarze Tauber (*La Sordo Nera*; u3, v4)

Der **Schwarze Tauber** ist eine beliebte Gaststätte und Weinstube im Norden Loreas, nicht weit vom Palendo entfernt, und fügt sich mit seiner zweistöckigen Bauweise harmonisch in den Häuserblock um den kleinen, mit einem umlaufenden Säulengang gerahmten Platz „Adria Sordo“ ein.

Im Inneren herrscht eine ruhige, gediegene Atmosphäre. Die Gästezimmer im Obergeschoss entsprechen einem leicht gehobenen Standard: sauber, gepflegt, ohne übertriebenen Luxus, aber mit allem versehen, was Reisende der gehobenen Mittelschicht erwarten. Genau dieses Publikum prägt das Haus: Kaufleute, Gelehrte, Zauberer und städtische Würdenträger, die die Mischung aus guter Küche und diskreter Umgebung zu schätzen wissen. Auch Spadres, die Fechter und Leibwächter der großen Familien, kehren hier regelmäßig ein. Sie bleiben meist unter sich an festen Tischen, und auffällig oft trifft man die Leibwächter der Duganina Tinia Caronar in ihrer freien Zeit im Schwarzen Tauber an.

Das eigentliche Herz des Hauses schlägt jedoch in der Küche. **Fadilah** (35 Jahre, in sich ruhend, sorgfältig, flexibel) führt sie mit sicherer Hand und bemerkenswerter Kreativität. Sie versteht es, aus nahezu jeder Zutat ein schmackhaftes Gericht zu bereiten und verbindet dabei Einflüsse aus verschiedenen kulturellen Traditionen. Besonders versiert ist sie in der lidralischen und scharidischen Küche, doch auch chryseische Speisen finden sich regelmäßig auf ihren wechselnden Tageskarten. Unterstützt wird sie von mehreren jungen Aushilfen, während **Kyriake** (28 Jahre, geschwind, stur, verschwiegen), die im *Ladena de Chryses* aufgewachsen ist, als beständige Beiköchin an ihrer Seite steht. Die Qualität von Speisen und Weinen ist hoch - preislich anspruchsvoll, aber nicht überzogen - und trägt wesentlich zum Ruf des Hauses bei.

Die eigentlichen **Wirtsleute** hingegen bleiben im Hintergrund. Man sieht sie selten, und kaum jemand kennt ihre Geschichte. **Tinturo Serbellur** (36 Jahre, janusköpfig, eifersüchtig, stämmig), der Eigentümer des *Schwarzen Taubers*, ist ein Bastardsohn des Dugans Fracedro Caronar. Vor vielen Jahren erwarb sein Vater für ihn die Gaststätte und sorgt bis heute durch diskrete Kuriere - ausgewählte Spadres seines Vertrauens - für regelmäßige finanzielle Unterstützung und





Fadilah

den Austausch von Nachrichten. Nur Fadilah kennt die wahre Herkunft Tinturos.

Tinturo selbst ist eine zwiespältige Gestalt, hin- und hergerissen zwischen stillem Pflichtgefühl und bitterem Groll. Er fühlt sich vom Schicksal übergangen und gedemütigt, vor allem im Vergleich zu seiner Halbschwester Tinia, auf die er mit unverhohlener Eifersucht blickt. Seine Frau **Florula** (30 Jahre, treu, verwöhnt, fürsorglich), versucht ihn zu besänftigen und auf andere Gedanken zu bringen; häufig reisen die beiden durch das Duganat, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Florula, die selbst aus einfachen Verhältnissen stammt, weiß das Gold zu schätzen, das ihnen zufließt, und bemüht sich, aus dem Schattenleben mit ihrem Mann das Beste zu machen.

L30: Muschelbrücke (Ponte Conchado; *Poncondo*)

Die breite Muschelbrücke überspannt die Grenze zwischen Lorea und Zado und ermöglicht es den jungen Patriziern aus Lorea bequem die nautische Akademie Scuma zu erreichen, ohne eine Dragonella besteigen zu müssen. Am Fuß der Brücke stehen kleine Buden: winzige Papelerias bieten überteuertes Papier und Tinten (s. *»Zado«*) und Bauchladenverkäufer für Wein und Gebäck lauern dort, um den Studenten das allzu locker sitzende Geld aus der Tasche zu ziehen.

L31: Brücke der Lichter und Feuerplatz (Ponte Ferai, Piata Fuoco)

Diese stilvolle Brücke beim **Phönixtheater** wird zum Herbstkarneval *Caraljo Murcar* (s. *»Feste und Feiern«*) mit dutzenden Lampions geschmückt. Der Platz vor dem Phönixtheater, Feuerplatz genannt, ist mit glänzenden, nahezu spiegelnden Pflastersteinen ausgelegt. Er ist leicht abschüssig, da das Phönixtheater etwas erhöht liegt. Wenn bei einer der besonderen Theaterinszenierungen wieder einmal die thaumaturgischen Effekte des Theaters aktiviert werden, spiegelt der Platz das flammende Spektakel wie eine nasse Wasserfläche wider.

Auf dem Platz bieten häufig Maskenhändler „typisch lanitianische Masken“ aus dem Bauchladen an (von eher minderer Qualität). Es soll aber auch schon vorgekommen sein, dass sich unter diese Händler Wesen aus Specoltra oder Ilantias gemischt haben, deren Waren Nebeneffekte hatten. Die reichen Besucher des Theaters jedenfalls kaufen eher nicht von den Händlern auf dem Platz, sie haben für ihre Maskerade andere, luxuriösere Geschäfte oder die Mellada (s. *»Handel und Gewerke«*) zur Verfügung. Bei Reisenden oder Theatergästen von außerhalb ist das Angebot auf dem Platz aber sehr beliebt.

Unter der Brücke beginnt ein gut verborgener, feuchter Gang unter dem Platz hindurch bis zu einem geheimen Zugang zum Phönixtheater. In Ganoven-Kreisen heißt es, es würde weitere versteckte Tunnel geben, die in Richtung Thalassan führen, von denen mancher jedoch über die Zeit schon mit Wasser vollgelaufen sei.

Rigero

Rigero, der vergessene Südwesten Lanitias, ist ein Viertel, das atmet, aber kaum noch lebt. Leerstand und Verfall prägen das Bild, als hätte die Stadt selbst beschlossen, diesen Ort der Vergangenheit zu überlassen. Vor fast siebzig Jahren entflammte hier die Fuerta, ein Aufstand der Bürgerlichen, der in einen Bürgerkrieg mündete und die Grundfesten des Duganats erschütterte. Kaum war das Blut getrocknet, suchte eine Seuche die Stadt heim, der *Ilantische Schweiß*, wie sie von den Lanitianer genannt wird. Sie raffte Tausende dahin, vor allem unter den Mittellosen Rigeros. Seitdem ist Rigero nie wieder ganz zu sich gekommen.

Heute finden sich hier brachliegende Flächen, Kanäle, die von Algenteppichen bedeckt sind, eingestürzte Häuser, Ruinen und Wildwuchs, als versuche die Natur, sich das Elend einzuverleiben. Manche dieser Orte wurden zu Parks umgestaltet, doch selbst dort bleibt ein Hauch von Verlorenheit und Tristesse. Die Menschen in Rigero sind Außenseiter, Verlierer, Unerwünschte. Hierher zieht sich zurück, wer anderswo keinen Platz mehr findet. Nacht für Nacht flackern in aufgegebenen Gebäuden kleine Feuer auf, wo sich Bitter-

arme, Krüppel, Tagelöhner, Abanzzi, Gesetzlose und andere Ausgestoßene aufwärmen, bevor sie sich am Morgen in die reicheren Viertel schleppen, um zu betteln oder für ein paar Kupferstücke zu arbeiten.

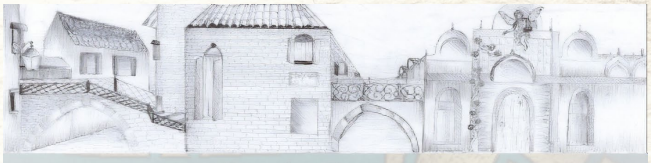
Doch Rigero ist nicht nur Elend, es ist auch ein Umschlagplatz für Dinge, die niemand sehen soll. Schmuggler, Strauchdiebe und Abanzzi operieren hier im Schatten. Gerüchte machen die Runde, die Hand des Bettlerkönigs von Thalassa reiche bis hierher, und wer lange genug in Rigero lebt, beginnt zu glauben, dass dies keine leere Legende ist. Die Scuspomar, jene lose, aber einflussreiche Gemeinschaft des Strandguts, zieht im Hintergrund die Fäden. Manchmal tauchen nachts unscheinbare Boote auf, beladen mit Waren aus der fernen chryseischen Metropole, bevor sie nach Dolo oder Ce weiterschippern.

Zahlreiche kleine Banden ringen um die Vorherrschaft und die besten, vor allem lukrativsten Plätze in Rigero. Dazu gehören die Scuspomar, aber ebenso Abanzzi-Sippen, wie die Crasna. Letztere unterhält eine gut geschützte Arena, in der verbotene Zweikämpfe abgehalten werden und hohe Wetteinsätze Menschen von jetzt auf gleich reich machen oder ruinieren können. Die bisweilen grausigen, ja makaberen Wettkämpfe ziehen durchaus ebenso Patrizier an, deren Hang zum Spektakel den Erfolg der Arena sichert. Unvorsichtige, die den Stadtteil nicht kennen, unsicher oder orientierungslos wirken, laufen schnell Gefahr Opfer einer Dieberei oder eines Überfalls zu werden.

Ein besonders seltsamer Ort ist die Lacartera, eine ummauerte und streng bewachte Stadtinsel mitten in Rigero. Hier leben verarmte Patrizier, die aus dem Goldenen Buch der Stadt gestrichen wurden, nun auf Staatskosten in würdiger Bedürftigkeit leben, stolz, aber unerwünscht und fast vergessen. Doch sie haben eine Stimme. Und einige Alte Häuser der Stadt kaufen sie sich, um ihre Interessen in der Senhoria durchzusetzen.

Im Norden grenzt Allorga an, ein Stadtteil, über den man sich in Rigero nur flüsternd unterhält. Manche behaupten, Allorga sei entrückt, ein Teil Lanitias, der faktisch schon in der Anderswelt liege. Häuser, die keiner mehr betritt. Fenster, hinter denen Schatten sich bewegen, obwohl niemand dort wohnt. Die Encuesta, Lanitias gefürchtete Sonderbehörde, patrouilliert hier täglich, denn Ilantia, die Anderswelt, scheint sich auszubreiten, leise, listig und langsam.

In Rigero sagen sich nicht nur Außenseiter gute Nacht, hier beugt sich die Wirklichkeit selbst, auf stille, unheimliche Weise. Ein Ort voller Geister der Vergangenheit, der Armut, der Gier und jener, die noch kommen könnten. Ilantias Griff scheint unaufhaltsam.





R1: Stadtinsel Lacartera

Das Quartier Lacartera macht von außen einen abweisenden und bedrohlichen Eindruck. Die Häuseraußenwände schließen direkt mit den angrenzenden Kanälen ab und besitzen sehr hoch liegende Fenster, von denen nicht wenige zusätzlich vergittert sind. Es gibt nur einen Zugang zur Lacartera, der wie ein Burgtor anmutet. Er liegt in einem vierstöckigen, die umliegenden Häuser überragenden Torhaus und hat eine hohe, dabei aber schmale doppelflügelige Pforte. Am Torbogen ist oben das Wappen der Stadt in den Stein gemeißelt. Im Torbogen halten jederzeit zwei Gardisten in schwerer, glänzender Rüstung und bewaffnet mit repräsentativen Hellebarden Wache. Im Torhaus sitzen Pförtner und Schreiber, die akribisch Buch führen über jeden Sack Mehl, jede Kiste Gemüse und vor allem jeden Besucher.

Hinter den Mauern zeigt sich ein überraschend ruhiges, pittoreskes Bild. Schmale, saubere Gassen ziehen sich zwischen den Häusern entlang zu einem Rundweg durch das Quartier. Ein hübscher Platz, begrünt mit Blumenkübeln, kletternden Weinranken, hochgewachsenem Goldregen und gekrönt von einem repräsentativen Brunnen liegt im Zentrum der Stadt-

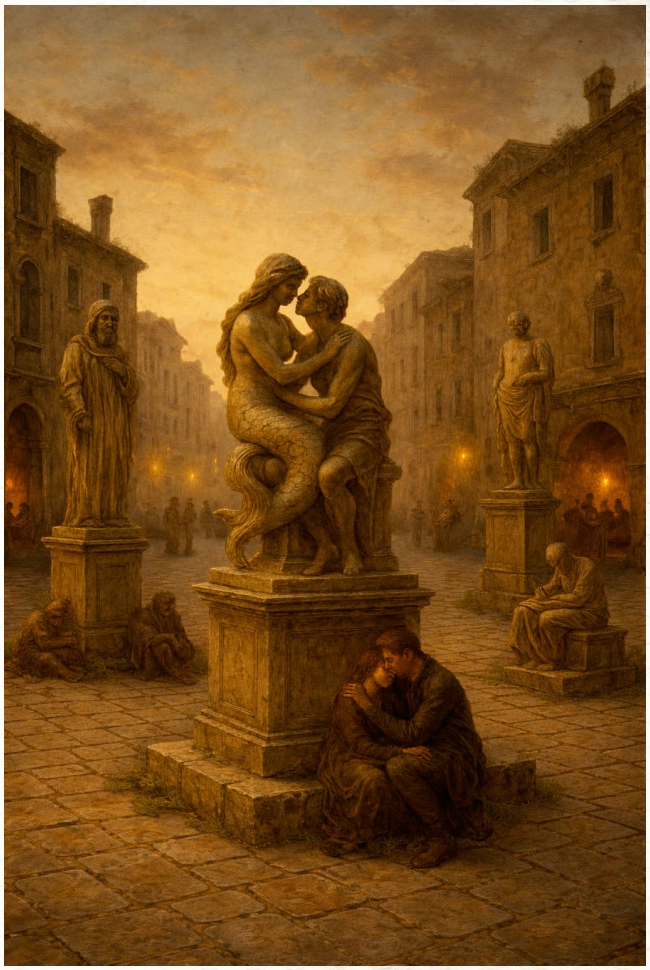
insel. Er führt kein echtes Brunnenwasser, sondern bietet stattdessen Wasserspiele, die über ein Pumpensystem und gebundene Elementare angetrieben werden. Allein seine Größe erinnert deutlich daran, dass dieser Platz nur ein Abglanz, eine mickrige Erinnerung an den Pomp und Prunk des Patriziats ist. Hier beraten die Seladres (verarmten Patrizier) über Angelegenheiten von Stand und Würde, tauschen Neuigkeiten aus und pflegen die zuweilen lächerlich wirkende Etikette, die ihnen geblieben ist. Unter den Bewohnern herrscht in den letzten Jahren der Name Scarlerón vor. Insbesondere die Eheleute **Innocenza** und **Saltingore Scarlerón** geben in politischen Gesprächen oft den Ton an und schreiten hoch erhobenen Hauptes zwischen den Häusern hindurch wie der leibhaftige Dugan durch seinen Palasses. Für Aufregung sorgt hartnäckig das Gerücht, der amtierende **Dugan Fracedro Caronar** habe einen Gesetzesentwurf in der Schublade, der die Versorgung der Lacartera deutlich einschränken soll.

Die Häuser besitzen nach innen wunderschöne und gepflegte Fassaden, glänzende Zierbalkone aus Messing und geölte Eichentüren, die nach innen führen. Das Duganat lässt sich die Unterbringung der Seladres etwas kosten. Das war schon immer so und ist wohl auch ein Grund, warum die meisten hier Lebenden wie selbstverständlich ihre Stimme der Senhoria (Staatsführung) geben, statt der Opposition anzuhängen. Zudem ist der Stimmenkauf bei den Seladres eine ihrer wenigen Einnahmemöglichkeiten, denn sie dürfen im Gegenzug für ihre Unterbringung in der Lacartera kein Gewerbe und keinen Handel mehr treiben.

Auch im Innenraum überwiegt ein etwas aus der Mode gekommener, aber herrschaftlicher Stil. Die Seladres wohnen in sauberen, wohlhabend möblierten und recht geräumigen Wohnungen. Sie erhalten drei Mahlzeiten am Tag, die sie in einem gemeinsamen Bewirtungshaus zu sich nehmen oder sich damit in ihre Wohnungen zurückziehen. Küchen und Wirtschaftsräume finden sich in den Wohnungen nicht. Jegliche Hausarbeit wird zentral von städtischen Angestellten übernommen. Mehrmals in der Woche verlassen Berge von Wäsche die Insel, werden außerhalb des Quartiers gewaschen, kommen zurück und werden zielsicher zurück zu den richtigen Bewohnern gebracht. Die Bediensteten in der Lacartera bleiben bei all diesen Tätigkeiten nahezu unsichtbar und pflegen den Anspruch von exakter Arbeit. Trotzdem bleibt insbesondere Diebstahl nicht aus, denn zu groß ist das Gefälle zwischen dem Luxus innerhalb und den prekären Verhältnissen außerhalb der Mauern.

R3: Baccio-Platz (Piata Baccio)

An diesem Platz treffen sich gerne die heimlich Verliebten, die sich nicht gemeinsam an anderen Orten zeigen sollten. Hier interessiert sich niemand für die Schmusenden, außer vielleicht ein paar Bettler oder ein paar Feiernde aus den umliegenden Tavernen. Auf dem Platz stehen Statuen, Bildhauerarbeiten von besonderer Kunstfertigkeit, die jedoch schon bessere Tage gesehen haben, vielfach weisen sie Schäden auf, einige hat der Zahn der Zeit hervorgerufen, andere sind auch mutwillig herbeigeführt worden. In früheren Zeiten war es Tradition, dass die Lehrlinge der großen Meister Menschen der Zeitgeschichte portraitierten und ihre Schöpfungen hier am Platz ausstellten. Auch heute noch können steinerne Abbilder bedeutender Personen der Historie Lanitias entdeckt werden. Besonders populär ist das Statuenensemble der Meerjungfrau, die einen hübschen Jüngling im Arm hat, der bereit ist sie zu küssen. Daher kommt auch der Name des Ortes: Kuss-Platz. Ebenfalls prominent ist eine Jakchos-Statue, die auf der anderen Seite des Platzes errichtet wurde, an der Weinpflanzen emporranken und die vor den Trümmern eines ehemaligen Tempels steht.



R4: Verfallenes Badehaus

Die Oberschicht hält es für ein hartnäckiges Gerücht, aber zwielichtige Gestalten wissen es besser: es gibt in Rigero ein baufälliges Badehaus, welches fest in der Hand der Obra (lanitianische Unterwelt) ist. Hier können sich die Unterweltbosse von Lanitia zum Geschäftemachen treffen, ebenso wie die kleinen Fische. Wenn man Informationen aus der Unterwelt braucht und nicht weiß, welche der Organisationen die Information hat, findet man im Badehaus sicher jemanden, der einem weiterhilft. Leider wird man zur Kenntnis genommen, wenn man sich hier blicken lässt, weswegen man gut



abwägen sollte, ob man das Badehaus aufsucht, falls man selbst etwas zu verbergen hat. Von Zeit zu Zeit lassen sich die Unterweltbosse hier mit besonders krassen Kämpfen Mann gegen Mann unterhalten, die Buchmacher nehmen dann besonders hohe Wetten an.

R8: Aschenbergpark (Favilmardín)

Dieser Park ist ein Ergebnis des Verfalls. Auf Mauerresten und in aufgelassenen Häusern sprießen Pflanzen und die Natur erobert diesen Teil der Stadt zurück. Vor etwa 20 Jahren wurden ganz viele Trümmer abgeräumt und ein Park geplant, um die Gegend wieder attraktiver zu machen und die zunehmende Kriminalität zurückzudrängen. Doch vergebens. Die Obra ist bis heute geblieben und der Park wird mangels Mitteln kaum gepflegt und verwildert zusehends. Trotzdem hat der Park eine gewisse Anziehungskraft, vor allem auf junge, abenteuerlustige Einheimische, die sich hier zum Feiern verabreden oder für ein ungewöhnliches Stelldichein. Zahlreiche Bettler nutzen den Park vor allem in der warmen Jahreszeit zum Übernachten und es heißt, Mitglieder der *Gemeinschaft des Strandguts* hätten de facto die Kontrolle über diesen.

R9: Arena/Tremezzo-Palast (Palasses Tremezzo)

Dieses alte, weitgehend verfallene Patrizierhaus dient heute der Crasna-Sippe (Abanzzi) als Treffpunkt und Einnahmequelle. Gut bewacht, finden hier, in einer aus Holzpfählen errichteten Arena, Kämpfe statt. Eintritt erhält nur, wer eine spezielle chryseische Münze oder einen Leumund vorweisen kann. Es besteht die Möglichkeit Wetten abzuschließen, sich gegen Gold fähige Kämpfer zu mieten oder auch gegen eine Gebühr Schlicht- oder Ehrenduelle abzuhalten. Die Crasna-Sippe hat durch das Betreiben der Arena einen Weg gefunden, ihre Traditionen zu pflegen und gleichzeitig eine ertragreiche Einkommensquelle erschlossen. Das Sagen hat hier **Salite**, ein intelligenter, feinsinniger Mann, der gleichzeitig der Famanth (ritueller Ehemann) der Shepantei der Crasna-Sippe **Giselle** ist. Auf einem Hausboot, das neben dem Gelände festgemacht wurde, wohnen ausgewählte Mitglieder der Crasna-Sippe.

R10: Handelshof der Nordländer (*Sucurte*)

Der Sucursal besteht schon lange, deutlich länger als der Niedergang dieses Stadtteils. Es gehören mehrere Gebäude dazu, auch eine kleine Werft, in der Schiffe repariert werden können. Da er auch sehr nah am natürlichen Hafen gelegen ist, haben sich die Godren nie nach einer Alternative

umgesehen, auch wenn die Nachbarschaft aktuell nicht den allerbesten Ruf hat.

Der Sucursal liegt fest in der Hand **godrischer Händler**, und das schon seit einigen Generationen. Albische und erainnische Händler sowie waelische Nicht-Godren müssen sich der Ägide und Führung des Godren **Asleif Snergordson**, nach seinem feuerroten Bart „Rotbart“ genannt (lanitianisch: Babosa) unterordnen. Er hält die Händler unter seinen Fittichen kurz und entscheidet, was, mit wem und wo gehandelt wird. Babosa nutzt zuweilen seine Kontakte zur **Obra**, um Verhandlungen zu beschleunigen und übervorteilt seine Schützlinge im Sucursal regelmäßig zu seinen eigenen Gunsten. Zu Verhandlungen und Geschäften stellt der Godre einen Prunk und Protz zur Schau, dass es Handelspartnern schwindelig wird. Behangen mit goldenen Ketten, Armreifen, Ohr- und Fingerringen, den massigen Leib in feinste Stoffe gehüllt und auf einem breiten Eichenholzstuhl waelischer Machart (der eher einem Thron gleicht), mit zwei großen (hechelnden) **Wolfshunden** rechts und links von ihm, empfängt er seine Gesprächspartner.

Babosa unterhält eine eigene illegale Schlägertruppe aus Landsleuten, die wie er selbst mit der Obra verbandelt sind und sich im Stadtteil aufführen, als wären sie Spadres.

R22: Pinte Schöne Edeldame (*Bella Donja*; 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 hat. 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 **Laranjo** 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*.

R23: Pinte Die Wandernde Münze (*La Moneta Migratora*; u2, v2)

Eine in Rigero gelegene Spelunke, die eine kleine Bühne bereithält. Getränke werden in hölzernen Humpen serviert, das rustikal-leckere Essen kommt auf runden Holzbrettern (zumeist ein ordentlicher Kanten Brot, Salami aus dem lieblichen Hinterland Enganador und in Fett gebratene Meeresfrüchte aus der Lagune). Die Spelunke wird von einem ehemals zur See gefahrenen Halbling namens **Jonni Grünbursche** (Jonathan Grünburg) als Wirt und seinem mürrischen Zwergenfreund **Harkin Treibholz** als Koch betrieben, der einstmals Zimmermann und Smutje auf dem gleichen Schiff war. Dieser Ort ist die beliebte Anlaufstelle nichtmenschlicher Besucher der Stadt, die sich hier auf **Karaoke** und Laienschauspiel auf der kleinen Bühne freuen können. Für solche Gäste bietet die Pinte auch einfache Schlafgelegenheiten im Hinterzimmer. Wer kein Mensch ist und etwas auf der Bühne zum Besten gibt, erhält ein Getränk aufs Haus. Menschen, die ohne Begleitung eines Nichtmenschen hier auftauchen, ernten unfreundliche Blicke bis hin zu offenen Beleidigungen von Seiten der Gäste. Es hält sich hartnäckig das Gerücht, diese Kneipe habe einen der seltenen Keller und man spricht hinter vorgehaltener Hand von Dutzenden Türen dort unten, alle mit massiven Vorhängeschlössern fest verschlossen. Es soll Abende geben, da ist die Kneipe zwar offen, aber die Wirtsleute nicht da. Dafür feuchte und schlammige Fußspuren überall auf dem Dielenboden. In solchen Nächten sollte man lieber wegbleiben.

R24: Das Schwarze Casino (Casinero; u-, v3)

Das **Casinero**, auch als *Casino Nero* bekannt, ist eine verbotene Glücksspielstätte im Norden Rigeros, unweit der Grenze zu Ce. Von außen wirkt das Gebäude wie ein gewöhnliches, etwas heruntergekommenes Wohnhaus, doch wer Einlass begehrt, benötigt eine Losung - ohne sie bleibt die Tür verschlossen. Hinter den Mauern verbirgt sich ein Ort, an dem das offiziell untersagte Brettspiel **Tabula** gespielt wird, ein Spiel, das viele Lanitianer eher als strategische Kunst denn als Glücksspiel begreifen.

Das Haus wurde auf Anweisung des zuständigen *Alestín* **Feligo** (52 Jahre, geschäftstüchtig, wachsam, gut vernetzt) - besser bekannt als „*El Capitano*“ - in eine Spielhalle umgewandelt. Feligo gehört zur *Comreda* und zieht im Hintergrund die Fäden. Den laufenden Betrieb überwacht **Gonzales** (35 Jahre, breit, skrupellos, weitsichtig), ein *Crisalide* und zugleich ein Cousin des Capitano, der mit ruhiger Hand für Ordnung sorgt. Unterstützt wird er von seinen Söhnen **Acazío** und **Orcheo**, die als Türsteher fungieren. Sie kontrollieren die Gäste, nehmen ihnen offen getragene Waffen ab - alles, was größer ist als ein Dolch, bleibt draußen - und achten darauf, dass nur eingelassen wird, wer dazugehört oder die richtige Parole kennt.

Anmerkung: *Alestín* und *Crisalide* sind Ränge in der *Comreda Noctina* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 169).

Im Inneren ist das Casinero ein Labyrinth aus kleineren Räumen, die ihren ursprünglichen Zweck nur noch erahnen lassen. Im ehemaligen Wohnraum stehen zwei Spieltische, vier weitere verteilen sich auf angrenzende Zimmer. Die Durchgänge sind oft nur mit groben Wolldecken verhangen, die wenig Privatsphäre, aber ausreichend Abschirmung bieten. Ein schmaler Raum dient als Durchgang und zur Versorgung: Hier werden einfache, kalte Speisen gereicht. Dahinter liegt ein Innenhof mit einer Rieselwand, die als notdürftige Latrine dient. Im Hauptraum säumen Fässer mit Wein und Bier eine Wand, und der stetige Lärm von Stimmen, Flüchen und Gelächter dringt bis auf die Straße hinaus.

Ein besonderes Merkmal des Casinero sind die Bedienungen - **Imani**, **Malaika**, **Onicha** und **Wakilia** -, dunkelhäutig, auffällig gekleidet und stets präsent zwischen den Tischen. Gegen entsprechendes Aufgeld bieten sie über den Ausschank hinausgehende Dienste an, was zum Ruf des Hauses beiträgt. **Wakilia** (37 Jahre, intelligent, sensibel, verantwortungsbewusst) hält schützend ihre Hand über die anderen jungen Bonkasu-Frauen (vgl. *Die Welt*, S. 119) und sucht insgeheim immer noch nach einem Weg aus dem Knechtschaftsverhältnis des Capitano zu entkommen.



Wakilia

Die Gäste stammen aus ganz unterschiedlichen sozialen Gruppierungen Lanitias: Kleinkriminelle, Handwerker, aber auch Bürger höheren Standes, die den Reiz des Verbotenen suchen.

Im Mittelpunkt steht das Tabula-Spiel, das seit etwa zehn Jahren durch ein Dekret des Dugans verboten ist. Offiziell darf es nur im privaten Rahmen und ohne Geldeinsatz gespielt werden. Viele vermuten, dass dieses Verbot auf Druck des Fünferrats der Dius Valiande zustande kam, der Tabula entschieden ablehnt – ob aus moralischen Gründen oder im Zuge politischer Absprachen, bleibt unklar. Das Casinero ignoriert diese Vorgaben bewusst. An ausgewählten Tagen im Mond finden hier heimliche Turniere statt, zu denen nur Eingeweihte Zutritt haben. Für einen Einsatz von fünf Silberstücken lockt ein beachtliches Preisgeld, das schnell den Besitzer wechseln kann.

R30: Pranchago-Brücke *(*Ponte di Pranchago*; Ponchago)*

Die Ponchago, die sogenannte Brücke des Feenfürsten Pranchago, spannt sich baufällig und überdacht über einen der trüberen Kanäle Rigeros und ist weit mehr als ein bloßer Übergang. Zwischen den schiefen Stützpfeilern und unter dem knarrenden Dach haben sich Mamolas niedergelassen, die hier ihre Körper offen zur Schau stellen, um Freier anzulocken. Mit entblößter Haut und bewusst inszenierter Erscheinung wird die Brücke zu einem Ort der Verführung. Hinter vorgehaltener Hand heißt es, manche von ihnen verkauften nicht nur ihre Gesellschaft, sondern auch die Geheimnisse ihrer Kunden, an die Schattenbünde (s. *»Obra, die Unterwelt«*) *Nothuns Gaben* oder die *Casero*, um sich ein paar zusätzliche Aguar (lanitianische Silberstücke) zu sichern.

Um die Ponchago rankt sich zugleich eine hartnäckige Sage: Der lebenslustige Naturgeist Pranchago soll hier ab und an höchstpersönlich erscheinen und sich unter den Mamolas jene auswählen, die ihm gefallen und sie in seinen Palast nach Specoltra entführen. Besonders die jungen Männer kleiden sich daher auffällig gut und präsentieren sich und ihre Mannespracht mit Stolz, in der Hoffnung, von ihm bemerkt und vielleicht aus ihrem entbehrungsreichen Leben herausgehoben zu werden. Manche schwören, es gebe bestimmte Nächte, in denen seine Gegenwart beinahe greifbar sei.

Den Priestern der Dius Valiande ist dieses Treiben ein Dorn im Auge, ihre Kritik ist unmissverständlich zu vernehmen. Sie missbilligen die Ausschweifungen, jedoch vor allem den wachsenden Einfluss Pranchagos und die stille Verlockung der Traumwelt Specoltra, die immer mehr Menschen - ob aus Sehnsucht oder Verzweiflung - in ihren Bann zieht.

Tezio

Das alte Stadtneuntel prosperiert wirtschaftlich aktuell dank zahlreicher Baustellen stark. Diatravische Kaufleute schaffen sich hier mit großen finanziellen Anstrengungen ein eigenes Refugium: eigene Lagerhäuser, Palasses, ein eigenes Badehaus und ein neues Arsenal. Politisch haben sie freie Bahn, da sie den Dugan finanziell in der Hand haben. Der Stadtteil war in keinem guten Zustand und viele Häuser marode, als der Dugan den diatravischen Handelsgesellschaften großzügige Baukonzessionen einräumte. Im Volksmund gilt Tezio als „verkauft an Diatrava“. Nichtsdestotrotz ziehen die Leute hierher – und beileibe nicht nur Diatraver – denn es gibt Arbeit für gutes Geld und die diatravischen Kaufleute sind großzügig.

Der ganze Stadtteil wird von den Baustellen beherrscht. In den Gassen und auf den Kanälen geht es geschäftig zu. Alles ist erfüllt von den hier arbeitenden Menschen, teilweise quillt Tezio geradezu über. Der **Obra**, der Unterwelt Lanitias, und vielen Traditionalisten in der Senhoria sind die Separationsbestrebungen der diatravischen Kaufleute - und insbesondere ihr Erfolg, der damit einhergeht, sich aus den beengenden Regeln der Lagunenstadt zu befreien - verhasst. Die Bewohner, und insbesondere die Diatraver, sehen sich nicht zuletzt daher Aggressionen der **Obra** ausgesetzt, die gegen ihren schwindenden Einfluss auf den Stadtteil vorgeht.



Auf den Baustellen gibt es häufig „Unfälle“ und Sabotage. Man vermutet den **Schatten des Schwertfischs** hinter einigen der Aktionen, denn die Kaufleute aus Diatrava, die statt nach Dolo ihre Waren lieber in ihre neuen Lagerhäuser in Tezio bringen, sind für den Schattenbund ein großes Ärgernis, das bekämpft werden muss.

Der Dugan wird von den diatravischen Kaufleuten unter Druck gesetzt, endlich etwas gegen die Kriminalität zu unternehmen. Irgendeine politisch sichtbare Maßnahme ist schleunigst gefragt. Aber wenn er sich gegen seine Sympathisanten in der Obra wendet, könnte sein Rückhalt dort zerbröckeln, wodurch sich wiederum die gesamte Obra gegen ihn zusammenschließen und einen Aufstand in der Unterwelt beginnen könnte. Diatrava wiederum droht damit, Soldaten aus der Hafenfestung von Dolo (D8) in Tezio zur Verbrechensbekämpfung einzusetzen. Das will die Cabeza von Tezio, **Amonea Badinjo**, unter allen Umständen verhindern.

T1: Baustelle des neuen Arsenal (Arnovo)

Im Norden von Tezio kann man den Umbruch von altem zu neuem Lanitia am deutlichsten spüren. Hier arbeiten viele Tagelöhner und Handwerker unter der Anleitung mehrerer Architekten auf einer riesigen Baustelle. Diese **Alacoros** genannten Arbeiter (von Neu-Vallinga „Ala“ für Flügel und „Corocoro“ für den Wappenvogel Diatravas) reißen alte Paläste und andere Bauten, teilweise noch aus der Gründerzeit Lanitias nieder um ein neues Arsenal zu errichten. Im Auftrag Diatravas soll das neue Hafenbecken größer und praktikabler werden als das alte in Dolo. Dafür fließt reichlich Geld und mehrere bestens ausgebildete Absolventen der Universität zu Diatrava leiten den Bau. Koordinator ist der Meister des neuen Arsenals, **Orlan Sabulo** (35 Jahre, kleinwüchsig, bedacht, umgänglich). Ein gebildeter, pragmatischer Mann, der erstaunlich unpolitisch und vor allem interessiert am schnellen Gelingen des Baus und am Wohlbefinden der Alacoros ist. Daher genießt er trotz seiner Größe auch bei den Arbeitern einen guten Ruf.

Doch nicht allen gefällt die diatravische Bauwut und in letzter Zeit häufen sich Unfälle und andere seltsame Vorkommnisse, so dass Gerüchte machen, wer hinter solchen Sabotagen stecken könnte.

T1a: Goldener Palast (Paladoro, früher Palasses Datoni - verlassen)

Der vor ein paar Jahrzehnten als prächtigstes Gebäude Lanitias gelobte Palasses hat seinen Glanz schon lange verloren (s. *»Handel und Gewerbe«*). Die blaue Farbe an der Fassade ist nur noch in Fetzen zu erkennen, das Gold herausgebrochen. Über die Jahrhunderte wechselte es so oft den Besitzer, dass man mittlerweile raunt, es bringe Unglück. Im Inneren ist kaum mehr etwas vorhanden, geschweige denn etwas aus Lamberto Datonis Zeit. In der Hoffnung an Teile seine legendären Vermögens zu kommen, wurde schon mehrfach alles komplett abgesucht. Das einzige halbwegs unverwüstete Zeugnis der goldenen Zeit ist das große steinerne Grab Datonis im Erdgeschoss. Damals waren Hausbestattungen im Adel noch üblich und seine Verwalterin wollte einen besonderen Ort des Andenkens schaffen.

Das Haus soll bald für den Bau des neuen Arsenals abgerissen werden. Eine schwere, doppelt gesicherte Tür schreckt Eindringlinge ab. Verwaltet wird das Gebäude vom Meister des neuen Arsenals, Orlan Sabulo, er besitzt auch den Schlüssel.

Noch ist der Paladoro im Besitz von **Baltasar Aranda e Griman** (G12), einem steinreichen Kunstsammler mit Vorliebe für morbide Ästhetik. Dieser hat bereits alle Kunstgegenstände beschlagnahmt, ließ auch eine Überführung des Grabes prüfen, überließ es dann aber der Priesterschaft Culsus. Der Patrizier steckt im Augenblick in Verhandlungen mit Diatrava über eine finanzielle Ablöse, damit der Bau endlich abgerissen werden kann. Hierbei ist auch der Sondergesandte für Diatrava involviert, da es Streitigkeiten über die Zuständigkeiten in Zusammenhang mit dem Grab gibt - keine der Seiten will sich mit der Culsu-Priesterschaft über die Einzelheiten auseinandersetzen müssen.

T3: Badehaus Diatravas Duft

Dieses Badehaus wurde erst vor wenigen Jahren fertiggestellt, um den diatravischen Kaufleuten Entspannung abseits des anstrengenden lanitianischen Patriziats und ihres berühmten lanitianischen Bades in Lorea (L8) bieten zu können. Der Bauplatz in Tezio wurde von den diatravischen Geldgebern strategisch gewählt, um den Stadtteil gegenüber Dolo aufzuwerten. Nun verfügt Tezio über ein Badehaus, das auch jeder bürgerliche Besucher gerne betreten darf - ganz anders als dasjenige in Lorea. Manch ein Kauffahrer fährt mit seinem Schiff mittlerweile zuerst Tezio an, bevor er Dolo ansteuert, um Waren auszuladen, Handel zu treiben und ein entspannendes Bad zu nehmen. Die zielstrebigen Diatraver genießen hier weniger den Luxus eines Badehauses als auch die Annehmlichkeiten gemeinschaftlicher körperlicher



Ertüchtigung nach chryseischem Vorbild. So gibt es neben den klassischen Bädern auch spezielle Räume zur körperlichen Ertüchtigung (Ringen, Gewichte, Gymnastik) und für Massagen - getrennt nach Geschlecht. Die Masseurin **TanTanLong** (28 Jahre, korpulent, kräftige Hände, geschwätzig) stammt aus Pelor (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 153ff.) und knetet die Gäste nicht nur durch, sondern gibt ihnen auch gerne Ratschläge zu ihrer Gesundheit mit auf den Weg.

Kaufmann **Saboro Carrada** (43 Jahre, spricht geschmeidig, kultiviert, liberal), der diatravische Betreiber des Hauses, hält gute Kontakte zum Wirt des *Braunen Sichlers* (T22), wovon beide profitieren. Zudem teilen sich beide die Kosten für eigene Straßenkehrer, die sich um die Kais und Brücken in ihrer Umgebung kümmern. So gelingt es ihnen, den häufig durch streunende Katzen und von ihnen verbreiteten Fischresten Herr zu werden, die in anderen Gassen zu einem echten Ärgernis werden können.

T4: Greifenhaus (Ca Grifo, Haus der Geheimloge der Schatzsucher)

Dieser alte Bau gehörte vor Jahrhunderten einem einflussreichen Zauberer und sein Bau geht weit in die Geschichte Lanitias zurück. Das Greifenhaus ist eines der ganz wenigen alten Häuser in Tezio, die noch nicht baufällig sind. Vorgeblich lebt hier der eigenbrötlerische Thaumaturg **Barbeo Cimerico** zurückgezogen und wenig auf Besucher erpicht. Bittsteller behaupten gar, sie wären „beschossen und verjagt“ worden, als sie das Greifenhaus aufsuchten. Trotzdem beobachtet man von Zeit zu Zeit, dass der Hausherr Besucher von einigem Wohlstand und Stand empfängt, meist zu abendlicher oder nächtlicher Stunde. In Wahrheit ist das Haus Eigentum und Treffpunkt der Geheimloge der Schatzsucher (vgl. *Säulen der Macht*), die nicht nur in Lanitia, sondern in vielen großen Städten in Serenea und Leonessa ihre Anhänger hat. Die Loge finanziert und organisiert riskante Unternehmungen mit hohem Gewinnpotenzial und versucht, ihre Ohren auch in Lanitia überall zu haben, wo es um Schatzsuchen geht. Mit ihren Brüdern und Schwestern in Parduna und Diatrava hält die lanitianische Dependance regen Kontakt, wenngleich jene grundsätzlich die instabile politische Lage in Lanitia für lästig halten. Cimerico soll ein ausgesprochener Katzenfreund sein, sagt man sich in Tezio. Zumindest passt dazu, dass die Dächer des Greifenhauses häufig Austragungsort von lautstarken Revierkämpfen der Vierbeiner sind.

Teil des Gebäudes ist ein verwilderter Garten, über den einige verwitterte Statuen wachen. Eine davon, ein Greif, soll zum Leben erwachen können, wenn Mitglieder einer bestimmten Familie (Garron) sich in der Lagunenstadt befinden und sich nicht gegen magisches Aufspüren schützen. Eine andere, ein hünenhafter Caballero mit Standarte, stürzte in den Kanal und ertränkte dabei eine Dragonella

nebst ihren Insassen, von denen eine einer alten Ritterfamilie des lieblichen Enganador angehörte. Warum auch immer, der Covendo sieht bei den Geschehnissen rund um das Greifenhaus keine Notwendigkeit, einzugreifen. Es kann damit zusammenhängen, dass das Haus vor Generationen einem genialen Automatenbauer gehörte, dessen Werke noch heute bei der Kanalreinigung eingesetzt werden, und Auswirkungen auf die Kunstwesen zu befürchten wären, würde man gegen das Haus oder den Garten vorgehen.

T5: Fechtsaal des Laran-Kultes (*Salagrimago*)

Der Fechtsaal der Schlichtung des Laran-Kultes, die sogenannte *Salagrimago*, ist ein ehrwürdiges, wehrhaft wirkendes Gebäude, dessen dicke Mauern nur von schmalen, schießschartenartigen Fenstern durchbrochen werden. Diese liegen hoch oben auf Höhe der umlaufenden Galerie und lassen nur gedämpftes Licht in die große Halle fallen, was dem Ort eine strenge, fast sakrale Atmosphäre verleiht. Das Anwesen wird vom Laran-Kult verwaltet und gilt als anerkannter Ort für die Austragung von **Schlichtduellen**.

Der eigentliche Saal ist weit und hoch, mit einer umlaufenden Galerie, von der aus Zuschauer das Geschehen gut überblicken können. Eine schmale Treppe führt von dort hinauf in ein niedriges Obergeschoss, in dem sich die privaten Kammern der hier ansässigen Priester befinden. Einer von ihnen ist stets im Saal anwesend, um über die Einhaltung der Regeln zu wachen und die Duelle im Sinne Larans zu richten.

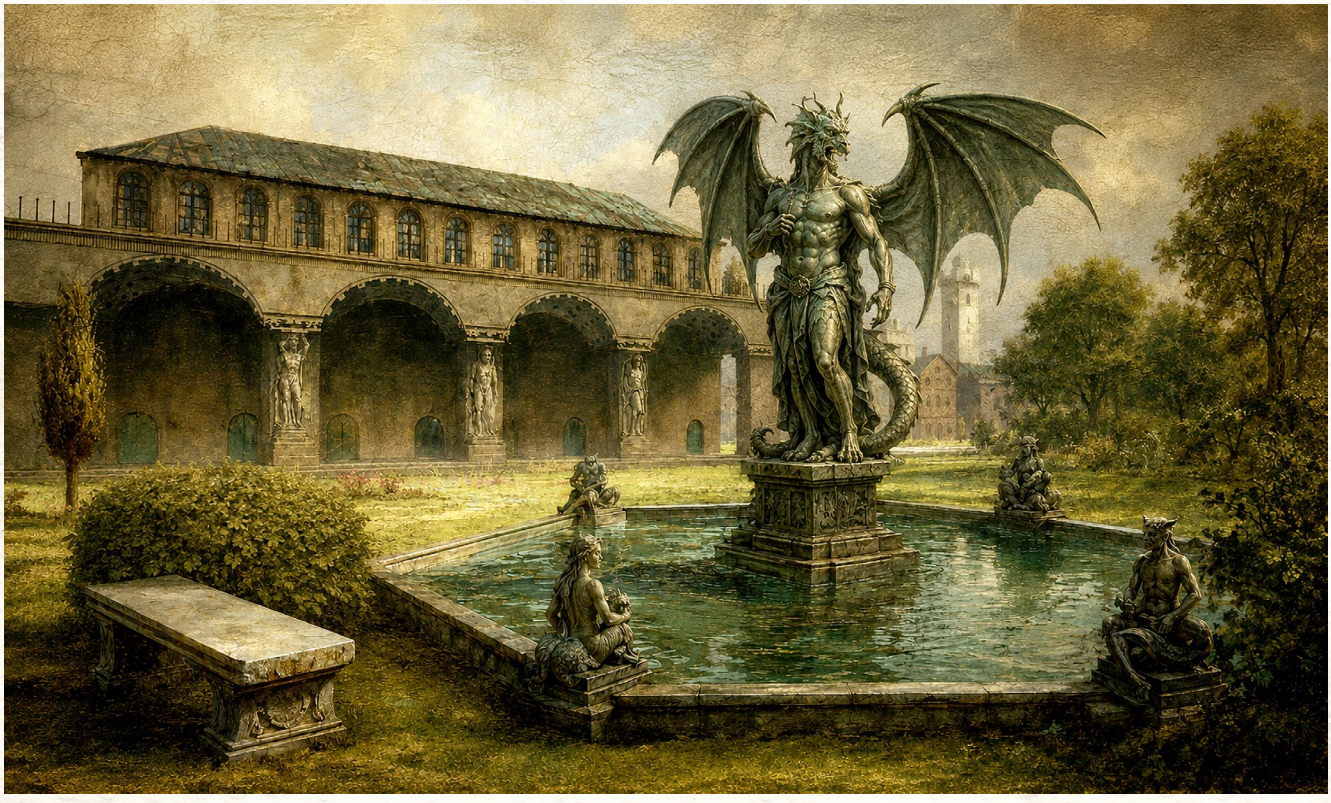
An das Hauptgebäude schließt sich ein wuchtiger, turmartiger Anbau an, in dem sich die Waffenkammer und eine kleine Kapelle befinden. In letzterer können Duellanten vor dem Kampf um den Segen Larans bitten, während die Waffenkammer selbst Gegenstand zahlreicher Gerüchte ist. Man sagt, dort würden außergewöhnliche Waffen aufbewahrt.

Hinter dem Gebäude erstreckt sich ein kleiner Park, der ebenfalls zum Gelände gehört. Zwischen alten Bäumen und geradlinigen Wegen erhebt sich eine etwa drei Meter hohe Statue, die Laran in seiner eindrucksvollen Doppelnatur zeigt: halb Mensch, halb Drache. Viele Besucher verweilen hier vor oder nach einem Duell, sei es zur Sammlung oder um Dank und Respekt zu zollen.

Zu den festen Gestalten der *Salagrimago* zählen drei Laranpriester, die hier regelmäßig anzutreffen sind und jeweils eine Kammer im Obergeschoss bewohnen: **Nicocolo Molandi** (45 Jahre, Genießer, besonnen, gesellig), der selbst in ernsten Momenten eine gewisse Gelassenheit ausstrahlt; **Rovigo Loyodes** (26 Jahre, Hitzkopf, athletisch, fair), dessen Temperament ihn gelegentlich näher an die Duellanten bringt, als es seine Rolle verlangt; und **Arlonza di Gosar** (34 Jahre, belehrend, kenntnisreich, attraktiv), eine ausgesprochene Waffennärrin, die jedes Duell mit wachem Blick verfolgt und ihr Wissen nur allzu gern teilt.

T7: Friedhofsinsel Ilmurta

Im Westen von Tezio liegt Ilmurta, die Friedhofsinsel Lanitias. Im Volksmund wird sie manchmal auch euphemistisch die „Insel der Schlafenden“ genannt. Sie ist komplett von einer etwa zwei Meter hohen Mauer aus rötlichen Ziegeln umgeben, die gleichermaßen Schutz vor neugierigen Blicken



und Hochwassern bietet. Nur ein einziger Anleger gewährt einen offiziellen Zugang auf die Insel der Toten: der Schädelpier. Namensgebend sind die, mit Vergänglichkeitsmotiven geschmückten, weiß getünchten Holzpoller. Ein kiesbestreuter Hauptweg führt vom Pier in die Mitte der Insel. Dort befindet sich auf einem kleinen Hügel eine Kapelle Culsus sowie direkt an der Rückwand ein Wohnhaus der wenigen lebendigen Bewohner der Insel. Hinter dem Wohnhaus liegt ein kleiner verwunschener Garten, in dem sich Weinreben zwischen einer Vielzahl an Blumen entlangranken.

Zahlreiche kleinere Pfade winden sich vom Hauptweg abweichend zwischen Gräbern, Beinhäusern (Ossuarien) und Urnenkrypten (Columbarien). Sie alle sind in verwirrender Unregelmäßigkeit verteilt. Grund dafür ist das hohe Grundwasser, welches Gräber nur an einigen Stellen möglich macht. Die meisten Toten werden eingeäschert und in einer der zahlreichen Urnenkrypten bestattet.

Zwischen den Grabstätten ragen hohe Zypressen und alte Eiben auf. An den anderen freien Stellen wuchern Rosmarin, Schierling, Weinraute sowie Afodill, sämtlich heilige Pflanzen Culsus. Streift man abseits der größeren Wege, liegt bald ein würziges Kräuteraroma in der Luft.

Eine detaillierte Beschreibung der Ilmurta und ihrer Bewohnerinnen findet sich im Abenteuer *»Kalte Wasser, kalte Herzen«*.



T10: Baustelle des neuen Handelshofs der Companja (Cursamerces novo)

Dieser Baugrund wurde schon vor einiger Zeit von der Companja de Onestadas e Mercatores (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S.166) erworben, die hier einen neuen Gebäudekomplex errichten will, um ihren völlig unterdimensionierten Bau in Dolo (D11) abzulösen. Die Baustelle ist noch nicht sehr weit fortgeschritten, denn regelmäßig passieren Unfälle und Sabotageakte auf dem Gelände. Gerüchteweise stecken die Nachtschwimmer hinter den Aktionen, die der hinter dem Cursamerces stehenden Comreda Noctina feindlich gesonnen sind. Entsprechend sind häufig Schlägertrupps der Comreda zur Bewachung der Baustelle abgestellt, für die der Job aber oft eine Strafe ist oder zumindest so angesehen wird, denn es ist meist überaus eintönig. Dadurch fallen diese Kerle oft durch Pöbeleien und arge Spielchen mit Passanten und Handwerkern auf und die Gardia de Nono wird regelmäßig gerufen - kann aber oft nichts gegen die Typen ausrichten, welche auf der Baustelle Hausrecht haben.

T22: Herberge zum braunen Sichler (Posada Ibignatto; u5, v4)

Der Braune Sichler ist das Wappentier Diatravas, danach ist die Herberge, die herausragende Schlafgelegenheiten anbietet, benannt. Dem sich hierher verirrenden Lanitianer mutet das saubere und aufgeräumte Haus steril und herzlos an, aber Gäste von außerhalb, insbesondere aus Diatrava, können im Sichler auf eine faire und unvoreingenommene Bewirtung vertrauen. Ohne das eingebildete Gehabe, das ihnen in Lorea oder Zado entgegengebracht würde, dafür mit ausgesuchtem, unauffälligen Luxus und erlesenen Speisen und Getränken. Der Hausherr **Lope Scumuél** (51 Jahre, Ästhet, redselig, groß gewachsen) ist mit dem Betreiber des Badehauses (**T3**) befreundet, was den Gästen beider Orte zugutekommt. Die Kais und Wege der näheren Umgebung sind immer sehr sauber, weil der Wirt eigene bezahlte Straßenkehrer unterhält.

T23: Haus der guten Schwester (Ca Busorella; ein Haus der Kurtisanen; u3, v-)

Dieses Haus teilen sich gut ein Dutzend Rosas und Adornos unter der Vermittlung der Hausherrin und Katzennärrin **Oghetta** (56 Jahre, verschwiegen, charmant, geduldig). Die Geschäfte laufen gut; die Qualität, die die Kurtisanen anbieten, liegt im mittleren Bereich. Bildung und Umgangsformen der Hausbewohner sind nicht immer mit denen der Rosas und Adornos vergleichbar, die in Zado der Oberschicht zu Diensten sind, aber in Tezio ist das nicht so bedeutsam wie auf der Hauptinsel. Immerhin sind die Zimmer sauber und angenehm eingerichtet und die Getränke alles andere als billiger Fusel. Ganz im Gegenteil betreibt das Haus einen unter **Weinkennern** sehr beliebten Ausschank mit hervorragenden Weinen. Auffällig ist die Dekoration der Schankstube mit Katzenmotiven in Form von Fresken, kleinen Statuetten,

bemalten Vasen und dezent bestickten Vorhängen. Überdies schleichen zwei anschmiegsame, gut gepflegte **Kater** (Fadele und Coso) um die Beine der Kunden und lassen sich gerne unter lautem Schnurren kraulen.

Die Patrizierfamilie **Fiorezza** hält dieses Gebäude schon lange in Unkenntnis der größtenteils diatravischen Besucher als Brückenkopf auf der Südinsel in ihrem Besitz. Der Plan ist, von hier aus das Immobilienvermögen der Fiorezza vor allem in Tezio auszubauen und lukrativ weiterzunutzen. Sie stehen damit in Konkurrenz zu diatravischen Spekulanten, die ebenfalls registriert haben, dass Tezio unter bürgerlichen Familien immer beliebter wird, seit Diatrava begonnen hat massiv in diesen Stadtteil zu investieren.

In den beeindruckend ausgebauten und komfortablen Räumlichkeiten des Dachgeschosses treffen sich insgeheim regelmäßig die Mitglieder der *Loge der Rosen* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 165) zu konspirativen Sitzungen. Dabei nutzen sie ein ausgeklügeltes System, wer wann, mit wem das Haus betritt, maskiert oder verkleidet versteht sich. Oft finden größere Treffen der Loge während des Caraljo statt.



Begräbnisse und Totenfeiern in Lanitia

Nur wenige, die in Lanitia sterben, kommen unter die Erde. Die Inseln bieten schlicht und ergreifend nicht genug Grund, um die Fülle an Gräbern zu beherbergen. Hochwasser sorgen für zusätzliche Probleme. Daher werden die meisten Toten Lanitias im Aschehaus der Culsu auf der Ilceta (Ascheinsel) in Copor (C15) verbrannt. Anschließend kommen sie entweder in individuelle Urnen oder in Sammelbehälter und dann in eine der vielen Urnenkrypten auf der Ilmurta. Für mehr Geld kann man seine Angehörigen allerdings auch in einem Beinhaus oder einem Erdgrab bestatten lassen. Wahrlich Wohlhabende leisten sich oft eine eigene Familienkrypta und alte Adelsfamilien bestehen teilweise sogar noch darauf ihre Toten in ihren prachtvollen Palasses zu bestatten.

Totenfeiern sind in Lanitia sehr individuell. Die Bestattung wird oft von einer offiziellen Person aus dem Culsukult begleitet, beispielsweise einer Priesterin oder einem Novizen. Je nach Wichtigkeit des Verstorbenen. Der Rahmen danach ist den Trauernden überlassen und variiert vom überbordenden Leichenschmaus bis zur strengen Kondolenzbekundung durch andächtiges Schweigen.

T24: Der letzte Ableger & Weinlokal Am Letzten Ableger (*Per Vastamo*; u-, v3)

Am östlichsten Zipfel Tezios ragt ein langer, dunkel angelaufener Pier mit weiß getünchten Pollern in die Lagune. Trotz guter Lage, um das Chaos der Kanäle in der Stadt zu umgehen, sieht man hier niemals einen normalen Bewohner Lanitias anlegen. Denn der Ableger ist den Toten vorbehalten.

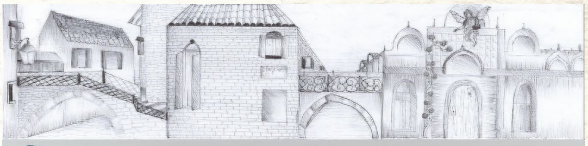
Von hier aus fahren die Totenbarken auf die Ilmurta, die Friedhofsinsel im Westen Lanitias. Weiß lackiert und mit einer Vanthfigur (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S.86 f.) als Bugzier sind sie schon von weitem zu erkennen. Gesteuert werden sie von, ebenfalls in weiß gekleideten Totendragoleros. Die rauen Gestalten sind eine verschworene Gemeinschaft. Sie haben ihr Leben ganz in Culsus Dienst gestellt und ein Schweigegelübde abgelegt. Manche gehen sogar so weit, sich dafür freiwillig Zunge herausschneiden zu lassen. Ihre Aufgaben ist es, die Toten bzw. die Asche derselbigen in der Stadt abzuholen und Angehörige zur **Ilmurta** überzusetzen. Es gibt stets zehn Totendragoleros, die normalerweise so lange ihren Dienst verrichten, bis sie es nicht mehr können oder selbst zum Passagier ihrer Barke werden. Eigentlich sind sie keine wirklichen Dragoleros, da die schlanken Boote für die Überfahrt zur Ilmurta untauglich sind, aber im sturen lanitianischen Volksmund hat sich der Begriff dennoch durchgesetzt.

Umgangssprachlich wurde der eigentlich namenlose Pier so rasch zum Per Vastamo (der letzte Ableger). Auffällig viele **Krähen** sitzen auf den Pollern und den nahen Dächern. Es wundert kaum, dass häufig von Sichtungen weißer Exemp-

lare, den Boten Culsus, berichtet wird. Eine Überfahrt zur Ilmurta kostet keinen festen Preis, man zahlt so viel, wie einem die Fahrt wert ist. Gedanklich so nah an Culsu, lockern selbst geizige Naturen hier ihre Börsen üblicherweise etwas großzügiger.

Direkt beim Pier befindet sich eine kleine, schmucklose Weinstube. Geführt von der alten *Mama* **Ijola** (66 Jahre, mollig, rüstig, zugewandt) finden hier sowohl trauernde als auch feiernde Angehörige ein passendes Ambiente. Die runzelig rüstige Wirtin ist eine Institution. Sie schmeißt den Laden allein und ist Köchin und Seelsorgerin in einem. Stets trifft sie die richtigen aufbauenden oder tröstenden Worte oder reicht einfach wortlos die Flasche. Dafür drücken die Gäste auch beide Augen bei den langen Wartezeiten für Essen und Getränke zu. Neben einer soliden Auswahl an Weinen gibt es einfache Antipasti und ein täglich wechselndes Nudelgericht. Für ein Kupferstück erhält man außerdem eine großzügige Schale voll Brotkrumen, um die Krähen am Pier und auf der Ilmurta zu füttern.

Ein großer Tisch in einer Nische nahe des Tresens ist den Totendragoleros vorbehalten. Sie nehmen hier quasi alle Mahlzeiten ein und haben sogar eigenes Geschirr. Viele Lanitianer glauben, dass es Unglück bringt, im Alltag Kontakt zu den gruseligen Gestalten zu haben. Sie haben ihre Unterkunft direkt im Nebengebäude, das an die Rückwand des Weinlokals angrenzt.





Zado

Zado zieht sich wie ein elegantes Band durch die Nordinsel Lanitias, vom grünen Basadonne-Park bis hinunter zum rauen Dolo, eingerahmt von der Serpe, dem großen Kanal, der an den Ufern dieses Stadtteils seine glitzernde Schleife zieht. Am Tag ist Zado ein Hort der bürgerlichen Mitte, ein Viertel der Gelehrten, Künstler, Baumeister, Studierenden und Zauberer, die hier ihren Platz zwischen Tempelschulen, Akademien und Ateliers gefunden haben. Es ist ein Ort der Bildung und des Maßes, wo Springbrunnen auf stillen Plätzen sprudeln, wo in kleinen Läden edle Gewürze, feine Stoffe oder seltene Schriften angeboten werden, und wo kunstvoll verzierte Fassaden im goldenen Licht des Nachmittags warm aufleuchten. Zudem ist Zado berühmt für die Buchbinderei (mit feinstem Büttenpapier aus Ce) und für die Steinmetzkunst. Kleine Geschäfte, sogenannte Papelerias führen alles, was der Student oder Gelehrte an den zahlreichen Schulen sich wünschen kann. Beschaulichkeit und Muße prägen den Alltag, und es scheint, als herrsche hier eine förderliche Ausgewogenheit zwischen Kontemplation und kultivierter Lebensfreude.

Doch Zado hat ein zweites Gesicht, und dieses offenbart sich mit der Dämmerung. Dann flackert das Licht greller Laternen im Süden des Stadtteils auf: Im Ladena deja Vid, einem Vergnügungsviertel, das Zügellosigkeit, Rausch und Ekstase verspricht. Glücksspiel, Feiern, Tanz, verbotene Duelle im Morgengrauen, und käufliche Lust in betörender Vielfalt locken jene an, die vergessen oder über Grenzen schreiten wollen. Die Lobría, ein verschwiegenes Syndikat mit Wurzeln in Diatrava, zieht hier geschickt die Fäden, schützt ihre Einnahmen mit diskreter Härte und lässt vieles geschehen, solange gezahlt wird und sich ihre Taschen füllen.



Die Fiorezzas, eine Familie, denen eine Vielzahl der Gebäude im Nono gehört, in denen Prostitution und Glücksspiel angeboten werden, halten ihre Häuser offen und die Hand ausgestreckt, während im Hintergrund das Gerücht umgeht, dass ein wollüstiger Sündenvampir die Bordelle heimsucht. Die Priesterschaften von Alpanu und Tin schlagen Alarm, spüren dem Monster nach und fordern eine Hinrichtung der Kreatur. Doch verpuffen diese Rufe weitgehend im Nachtwind, übertönt von Gelächter, Musik und dem Gluckern der Serpe.

Z1: Kapelle des heiligen Botacho Brondalban *(Capelha Botacho Brondalban; Capelha Boban)*

An einem beschaulichen Platz in Zado liegt diese für ihre detailgenauen Aktporträts weit über die Landesgrenzen hinaus berühmte - in manchen Gegenden der Küstenstaaten auch eher berüchtigte - Kapelle (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 63). Verliebte Nachtschwärmer haben sie für sich entdeckt. Immer wieder kommt es zu Streitigkeiten mit der Priesterschaft des Nothuns, weil Liebespaare die Kapelle als Treffpunkt wählen, um dort heimlich ein Stelldichein zu feiern.

Wenn die Schifffahrtssaison im Frühling eröffnet und das **Schiffsfest** (*Festelanaus*) mit großem Pomp gefeiert wird, ist es Sitte auch den Heiligen Botacho zu ehren, der ein reisender Priester des Nothuns war und von dem es heißt, er hätte sogar *Lamaran* umsegelt. In der Kapelle sollen angeblich seine Gebeine aufbewahrt werden, manche behaupten, die Aufzeichnungen über seine große Reise seien hier zu finden, doch bisher war noch keine Suche von Erfolg gekrönt.

Am Myrkdag des *Monats der ersten Ausfahrt* (Bärenmond) bildet sich am frühen Abend eine Schlange vor der Kapelle. Nach und nach nehmen die Herren, allesamt Mitglieder der *Comreda Noctina*, im Inneren der Kapelle Platz, nachdem sie mit ihrer linken Hand langsam über ein Fresko gestrichen haben, welches unzählige kleine Falter zeigt, die zum Oberen Ozean aufstreben. Anschließend erklingt durchdringender Männergesang aus der Kapelle. Neugierige werden nicht eingelassen. Es handelt sich um eine geschlossene Gesellschaft.

Z4: Ca Tessari

Hier liegt das Stadthaus der bekannten *Rosa* **Guja Tessari**. Guja Tessari ist dafür bekannt, Beziehungen zu einflussrei-

chen Parteigängern der Caronars zu pflegen. Es wird behauptet, dass zuweilen sogar der Dugan an ihren Lippen hing. Aber ihr wurden in der Vergangenheit auch absichtlich falsche Informationen untergejubelt, um auf diese Weise den Caronars Schaden zuzufügen. Das Stadthaus der Rosa wird ihr von der Partizierfamilie Fiorezza großzügig zur Verfügung gestellt, was man allerdings nur durch einen Besuch in der Verwaltung der Stadt herausfinden kann. Guja Tessari selbst gibt den Namen ihrer Gönner nicht freiwillig heraus.

Z6: Platz des Kraken (Piata Polpo; *Piaplo*)

Dieser Platz am westlichsten Zipfel des Stadtneuntels Zado wird von der übermannsgroßen Statue eines vielarmigen Kraken dominiert. Diese uralte Statue aus wetterfestem Stein ist der Culsu geweiht und blickt aus riesigen Augen Richtung Südwesten. An dem Platz wohnen seit alter Zeit die Schiffbaumeister von Lanitia. Ihre Häuser muten bisweilen in die Jahre gekommen an, stellen aber einen gewissen Wohlstand zur Schau, der für die Gassen am Hafen herausragend ist. Zu ihnen gesellt sich das wohl älteste Gebäude des Platzes, der *Palador Sefarinas* (ein turmartiges Gebäude, einer alten Zaubererfamilie ohne noch lebende Nachkommen).

In der Nähe dieses Platzes sollen die Gründer Lanitias an Land gegangen sein. Traditionell wurde hier seit Jahrhunderten in einer feierlichen Zeremonie die Neuaufnahme von Patriziern in das Cartoro, das Goldene Buch der Stadt, vorgenommen. Diese Tradition haben die Caronar-Dugane geändert, sodass sie nun im Palast der Senhoria stattfinden - was einigen alten Familien nicht behagt.

In der Nähe des Platzes befindet sich eine Gasse, die von den Lanitianern nur „**der Kranich**“ genannt wird. Abgeleitet ist der Name von einem alchemistischen Destilliergerät, das diese Bezeichnung trägt. In dieser Gasse wohnen traditionell zahlreiche Zauberer, darunter auch einige einflussreiche Mitglieder des Konvents.

Z8: Basadonne-Park (Säulentheater)

In Zado gelegene Parkanlage eines verstorbenen Stadtpatriziers mit Wegen, gesäumt von Steinbüsten und -statuen. Die Familie Basadonne ist nahezu ausgestorben, ihr letzter Sproß ist ein greiser Selado und lebt in Lacartera. Der Park befindet sich schon lange im Besitz der Stadt und zählt wie der Thalassan zum Erbe des Goldenen Zeitalters in Lanitia und wird von der einfachen Bevölkerung und den Patriziern gleichermaßen geschätzt. Im Basadonne-Park finden gelegentlich Theatervorstellungen unter freiem Himmel statt, die unter den Patriziern der Stadt als „interessanter Geheimtipp“ und für den lanitianischen Geheimdienst als potenzielle Keimzelle von Aufrührern und Volksverhetzern gelten. Die Stücke, die teilweise von Laiendarstellern, teilweise von professionellen Schauspielern (die auch im renommierten Phönixtheater spielen) aufgeführt werden, fokussieren sich, analog zu den neuerdings beliebten Novelas, auf jungen Helden, stellen Obrigkeit und Geistlichkeit als alt, verstockt und lächerlich dar. Man spricht bei den Veranstaltungen vom „Säulentheater“.

Z10: Valianischer Handelshof (Palaviande; Niederlassung)

Der valianische Sucursal wird öffentlich nicht so genannt. Stattdessen spricht man vom „valianischem Palast“ (Palasses Valiande oder Palaviande). Die prunkvolle Niederlassung valianischer Händler verfügt über eigene Gärten und ein eigenes Badehaus, das nur Valianern und ihren Gästen freisteht. Es gibt ebenso einen Tempel für die Baales Valianis, eine sehr teure Herberge und ein valianisches Bankhaus. Letzteres ist im Palast genannten Gebäude untergebracht. Das Sucursal war früher in Allorga angesiedelt und ist hier in Zado sehr repräsentativ direkt an der Serpe wiedererrichtet worden. Es liegt gegenüber des Arromardins, des Schützenparks (G8 an der Serpe). Valianer, die im Sucursal ein Kontor einrichten wollen, müssen - typisch valianisch - eine sehr hohe Pacht sowie eine aus lanitianischer Sicht exorbitante Aufnahmegebühr entrichten. Überall auf dem Gelände begegnet man ungewöhnlich feisten Tin- und Nothunsstatuen, die offenbar den Wohlstand Valians repräsentieren sollen.



Z11: Ca Griman

Das private Anwesen des einflussreichen **Fedel Griman**, Leiter des Ramis Sigillis in Lanitia soll über eine Reihe exotischer Sicherheitsmechanismen verfügen und strahlt damit

für die *Liganadores* (s. *»Obra, die Unterwelt«*) eine große Faszination aus. Aufmerksame Beobachter können hin und wieder bemerken, dass aus einer kleinen Fensterluke geflügelte Kreaturen entweichen. Es sind Dämunkuli, die für den alten Griman, auf Spähflug gehen. Neben einigen Dienern leben in dem Haus an der Serpe noch **Brunona**, Fedels Frau sowie ihr Sohn **Aluinjo**. Die ältere Tochter **Myrejla** lebt in Tura, mit ihr besteht ein regelmäßiger Briefkontakt.

Z13: Haus der roten Vorhänge (Ca delle Cortine Rocce; - u4, v4)

Das Haus der Roten Vorhänge ist ein beliebter Treffpunkt unter Patriziern, die unerkannt und geduldet ihren Wünschen und Gelüsten nachgehen wollen, die sie anderswo aufgrund ihres Standes nicht ausleben dürfen oder können. Hinein gelangt nur, wer zuvor von der Gastgeberin **Marinella** eingeladen wurde. Sie spricht aber gern und schnell eine Einladung aus, wenn sie darum gebeten wird. Das Haus finanziert sich, indem von den Gästen unverschämt hohe „Spenden“ erhoben werden und durch Wucherpreise bei Speis und Trank. Dafür bietet es die Diskretion und den Stil, den seine Gäste wünschen. Natürlich gibt es im Haus auch Rosas und Adornos, wie **Coco**, der beiderlei Geschlechtern zugetan ist, allerdings bringen viele Gäste ihre Gespielen und Gespielinnen selbst mit. Das Anwesen gehört der Patrizierfamilie Fiorezza.

Z21: Gasthaus und Bordell Zum Feurigen Hengst (*Posada Semental Focoso*; u2, v2)

Das *Semental Focoso* befindet sich im ehemaligen Ca (Stadthaus) einer verarmten Patrizierfamilie, die den Aussagen der Nachbarn nach einst mit Pferden gehandelt hat. So finden sich immer noch steinerne Pferdeköpfe an Giebel und Hausecken und in der Fassade. Die Patrizierfamilie Fiorezza ließ es über Strohmänner kaufen und unterhalten, die ihrerseits mit der Lobría Geschäfte machen. Im Wassergeschoss (EG) befindet sich die geräumige Gastwirtschaft, die mit Trensen, Jochs und Sätteln ausgeschmückt ist sowie über eine kleine Arena für Ring- und Messerkämpfe verfügt. Letztere besteht aus einem Strohhaufen am Boden, der von einem roten Kreis umrandet ist. Hier treten Profis aus Lanitia für ein Preisgeld gegeneinander an. Natürlich kann darauf gewettet werden! Überhaupt ist das Glücksspiel im *Feurigen Hengst* zuhause. Hierzu begibt man sich ins Zwischengeschoss (1. OG), dem sogenannten Casino, wo Karten-, Würfel- und Geschicklichkeitsspiele (wie Fingerstechen) um Geld gespielt werden können. Wer Pech im Spiel hat, kann hier auch die Nähe einer der Prostituierten beiderlei Geschlechts suchen, um sich im obersten Stockwerk in einem der farbenfroh ausgestalteten Zimmer zu vergnügen. Die meisten Räume haben sogar einen kleinen schmiedeeisernen Balkon. Der Feurige Hengst ist ein beliebter Treffpunkt der Spadres einiger Patrizierfamilien, die sich hier regelmäßig treffen. Das Klientel setzt sich für gewöhnlich aus Durchreisenden, Handwer-



Arlejo Torfuno

kern und Kämpfern zusammen. Die Wirtin und Puffmutter **Ricordana Setimbrazzo** ist eine reiche und mächtige Frau im Stadtteil und kann jederzeit auf mehr als ein Dutzend professionelle Kämpfer zurückgreifen, die ihr noch ein oder zwei Gefallen schulden.

Z22: Weinlokal Zum Goldenen Teller (Del Piatto Aureo, Piattreo; u2, v3)

In einer eher ruhigeren Gegend Zados findet man unter einem kunstvoll bemalten Wirtshausschild mit einem goldenen Teller auf tiefblauem Grund eine einladende Fassade aus warmem, honigfarbenem Holz, verziert mit kunstvollen Schnitzereien von Füllhörnern und Weinranken. Bunte Glasfenster werfen fröhliches Licht auf die Gasse und den Kanal davor, aus dem Inneren klingt fröhliches Gelächter und Musik. Das Innere des Gasthauses ist ebenso angenehm gestaltet, mit geschnitzten Möbeln, bunten Kissen und Teppichen.

Manche sagen, Wirt **Arlejo Torfuno** (52 Jahre, Glatze, fröhlich, loyal) aus Tevarra serviere die saftigste und knusprigste gebackene Ente der Stadt. Kenner bestellen sie als „Anatrostanas“ (Anatra arrosto all’ananas), die Spezialität des Hauses: mit frischer süßer Ananas garniert. Zu Trinken gibt es farbenfrohe und häufig stark alkoholische Brände, die mit geheimen Zutaten aus der Zaubersalzwerkstatt Valermis (s. *»Blumen der Lagune«*) versetzt sind und gelegentlich magische Effekte hervorrufen. Zwischen belebten Gassen, edlen Patrizierhäusern und den Tempelschulen gelegen, zieht diese Taverne Gäste aus allen Schichten an - von neugierigen Studenten über Künstler und wohlhabende Bürger bis hin zu Handwerksmeistern, die den Abend in guter Gesellschaft ausklingen lassen wollen. Hinter der fröhlichen Fassade verbirgt sich aber eine weitere Facette: das Gasthaus steht unter der Kontrolle der Comreda, die das *Piatto Aureo* auch als Umschlagplatz für ihre weniger legalen Geschäfte nutzt, insbesondere zum Drogenhandel. Die Kontrolle über die Taverne ist allerdings hart umkämpft - noch vor einem Jahr war das Gasthaus in der Hand der Lobría, die versucht, es zurückzugewinnen und dazu eigene Leute in die Belegschaft eingeschleust hat.

Eine Gruppe von Dichtern nutzt regelmäßig den *Goldenen Teller* für ihre diskreten Treffen in einem der populären Hinterzimmer des Wirtshauses (s. *»Blumen der Lagune«*). Dort wird unter progressiven Künstlern und Freunden gern lebhaft über Politik, notwendige gesellschaftliche Umwälzungen, das Leben in Lanitia und die Weinpreise diskutiert (s. *»Gesellschaft, Politik und Recht Lanitias«*). Einer der Dichter, Matteo, schreibt außerdem Theaterstücke für ein **studentisches Nachtlokal**, den *Feuervogel* (Z26), in Zado. Zwar handelt es sich dabei in der Regel um geschlossene Veranstaltungen, die von Studenten organisiert werden, doch mit den richtigen Kontakten und etwas Glück - oder wenn einen der Türsteher für unverdächtig hält - kann nahezu jeder in den Genuss der dort aufgeführten, zumeist die aktuellen politischen Verhältnisses beleuchtenden, Theaterstücke kommen.

Z23: Taverne Freunde der Nacht (*Los Amigos della Noche*; u3; v3)

Diese fröhliche Bar ist mit bunten Bändern und farbenfrohen Gemälden geschmückt. Die Tische und Stühle sind zierlich und elegant, aber robust genug für den Betrieb. Das Essen ist lecker und der gut gelaunte Wirt **Diego Cigaro** kann mit einigen seltenen Weinen aufwarten, wenn er danach gefragt wird. Hier ist tagsüber wenig los, das Restaurant erwacht erst in den späten Abendstunden so richtig zum Leben. Häufig spielen Musiker auf, darunter sogar bekannte lidralische Trobadore. Eine kleine Freifläche lädt zum Tanzen ein und die Tische und Stühle sind schnell beiseite geräumt, wenn es dafür zu eng wird.

Z24: Weinlokal Zum Silbernen Weinglas (*Copa Argento De Vino*; u2, v4)

Die gehobene Gaststätte hat einen sehr guten Ruf für hervorragende Weine und ein gediegenes, traditionell lanitianisches Ambiente. Das Lokal wird oft und gerne Besuchern von außerhalb empfohlen, die im Stadtteil für einen etwas gehobeneren Preis gut speisen und trinken wollen. Gleichzeitig ist das Copa aber auch der geheime Treffpunkt der *Jamaestra*, einem kleinen lanitianischen Schattenbund. Wirt **Pedro Aquilas**, von allen nur Don Pedro gerufen, ist ein netter Mann, der nichts mit dem Bund zu tun hat und sich über die vielen Leute wundert, die mit verschwörerischer Miene ihn ständig nach „du-weißt-schon-was“ fragen. Seitdem er einen teuren Rotwein so benannt hat, läuft sein Geschäft übrigens noch besser.

Z27: Taverne Das Tabakfässchen (*Boticelli Tabaco*; u-, v4)

Vor wenigen Jahren eröffnete das Halblingspaar **Zania Rosenstamm** (27 Jahre, pausbäckig, frech, neugierig) und **Bromel Birkenblatt** (24 Jahre, lockenköpfig, gutgläubig, fröhlich) gemeinsam die Taverne Tabakfässchen. Eigentlich waren die beiden nur zur Durchreise in Lanitia, fanden aber so sehr Gefallen an der Lagunenstadt, dass sie blieben. Bromel bewirtet die Gäste und führt nebenher einen florierenden Handel mit Pfeifenkraut (s. O10: Handelshof der Fernen Länder). Freudig bietet er Gästen auch die Möglichkeit, seine Ware direkt im Restaurant zu testen, von Zeit zu Zeit gibt es exklusive Verkostungsabende. Zania ist Herrin über die Küche und eine wahre Zauberin der Töpfe und Pfannen. Stets inspiriert von den wechselnden Zutaten der Saison, Rezepten aus ganz Midgard und ihrer schnell einsetzenden Langeweile wechselt das Menü sehr häufig. Einige Klassiker wie das „Lanitianische Kompott“ sind aber stets erhältlich, zu groß das Monieren der Gäste, wenn sie diese nicht mehr anbietet. Seit seiner Eröffnung hat sich das Tabakfässchen stadtweit recht schnell einen Ruf unter Feinschmeckern sowie Pfeifenliebhabern erarbeitet. Aber auch Studentinnen, einfache Arbeiter oder andere Leute aus der Nachbarschaft sind

stets willkommen und immer wird mindestens ein Tisch für eben jene freigehalten.

Das Tabakfässchen ist in einem unauffälligen schmalen Reihenendhaus untergebracht, der Gastraum ist recht eng, aber sehr gemütlich eingerichtet. Auf einer Empore gibt es ein von schweren Vorhängen begrenztes Separée, in dem Bromels Tabakverkostungen stattfinden, man aber ansonsten auch diskrete Privatsphäre finden kann.

Z30: Kristallbrücke (Ponte Cristalina; *Pontalina*)

Die Kristallbrücke ist eine mit Hilfe von Magie geformte Bogenbrücke über den großen Kanal Serpe. Sie ist ein Triumphbau, der als Zeichen des Sieges über Diatrava im Jahr 2160 nL eingeweiht wurde und die den Nordteil von Zado mit Lorea verbindet. Durch den Brückenbogen können sogar große Segelschiffe fahren und in der Morgen- und Abendsonne funkelt die Brücke in allen Farben des Regenbogens.





Anhänge

Kleines Bestiarium

Gimnofion

Der Gimnofion ist ein etwa 15 Meter langes, amphibisches Schlangenwesen aus Ilantia, das an eine riesige, geringelte Wasserschlange erinnert. Mit scharfen Zähnen und einer Giftdrüse ausgestattet, nutzt es ein Seitenlinienorgan und seinen ausgeprägten Geruchssinn zur Orientierung. In seiner Heimat dient der Gimnofion gelegentlich sogar als Reittier. Wird das Wesen schwer verletzt (weniger als die Hälfte der LP) zieht es sich schnell zurück und taucht ab, um zu entkommen. Sein Gift wirkt lähmend und setzt mit Verzögerung ein.

Gimnofion	Grad 18		
LP 5W6+5	**AP** 7W6+12	OR	
St 85	Gw 90	In 25	B 18/30
Abwehr+15	Resistenz+13/15		

Angriff: Biss+10 (1W6-1 & Gift+10: Lähmung) - Raufen+10 (1W6) - *Erdrücken*

»Zaubern+14:« *Nebel wecken*

Flügelmenschen

Die Flügelmenschen sind Kunstwesen aus Specoltra, die einen verspielten Sinn und ein kindliches Gemüt besitzen. Sie gehorchen dem Feenfürsten Pranchago und können Lanitia besuchen, wenn viele Lanitianer träumen - ergo meistens nachts. Sie sehen aus wie schlanke menschenähnliche, kindgroße Wesen, tragen goldene Maskenhelme, die den ganzen Kopf umschließen, und edle Gehröcke aus eng beschriebenem Papier. Aus ihrem Rücken wachsen Flügel aus mehrfach gefaltetem Papier.

Flügelmensch	Grad 2		
LP 1W6+2	**AP** 2W6+4	OR	
St 20	Gw 80	In 40	B24 (fliegend, gleitend)
Abwehr+12	Resistenz+11/12		

Angriff: Bloße Hand+6 (1W6-4), Raufen+5 (1W6-4) - *Fliegend*

Bes.: Kann fliegen, schweben und gleiten; kann innerhalb von 1 Runde zwischen Specoltra und Lanitia wechseln

Molchlinge

Diese Kreaturen aus Ilantia ähneln aufrecht auf zwei Beinen gehenden Kröten und Fröschen. Wenn sie Kleidung tragen, imitieren sie damit oft die lanitianische Mode. Sie beherrschen eine eigene Sprache aus Glucks-, Zisch- und Quaklauten. Daneben sprechen sie leidlich Neu-Vallinga, aber es ist schwer, ihr spuckendes Geblubber zu verstehen. Ihre Haut ist robust und schützt sie auch ohne Rüstung vor

einfachen Verletzungen (TR). Ihr Speichel bzw. eine Drüse auf ihrer Zunge enthält ein Lähmgift, das sie auch benutzen, um damit ihre Waffen zu bestreichen. Während männliche Molchlinge einen eher gedrungenen Körperbau mit massigem Kopf haben, sind Molchlingfrauen größer und schlanker als ihre männlichen Vertreter.



Molchling	Grad 3		
LP 3W6+1	**AP** 3W6+4	TR	
St 50	Gw 90	In 30	B18
Abwehr+14	Resistenz+14/16		

Angriff: Waffe+8 (Schaden nach Waffe) Klaue+6 (1W6-2) oder Zungenberührung+8 (*Lähmung*) - *Anspringen*

Bes.: Kann Kontrollbereiche von Gegnern ignorieren; können über ihre Zunge ein lähmendes Gift übertragen, haftet auch an Waffen, breitet sich langsam aus (1W6+2 Min); empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

»Zaubern+15:« *Zaubersprung* (auf sich selber), *Macht über das Selbst*

Kranichleute (auch Reiher- oder Storchleute)

Diese Naturgeister Ilantias sind weitgehend nachtaktiv, haben einen humanoiden Körperbau mit langen Vogelbeinen und verfügen über beachtliche Schnäbel und riesige, spiegelnde Augen, die im Dunkeln einfallendes Licht reflektieren. Viele von ihnen favorisieren Lederkleidung, lange Gewänder und Kopfbedeckungen, die an große Zaubererhüte aus Märchen und Sagen erinnern. Sie gelten als fähige Zauberer, können sich in einen Menschen oder Vogel verwandeln und dünsten in ihrer gewöhnlichen Gestalt einen Hauch von Pestilanz aus, der wie ein *Hauch der Verwesung* wirkt. Die geselligen Kranichleute kommen selten allein. Häufig trifft man sie in kleinen Verbänden an, aber manche leben auch als Solitäre. Es gibt verschiedene Spielarten dieser Vogelwesen, die sich auch von ihren Spieldaten und angeborenen Fähigkeiten unterscheiden (können). Einige sind bessere Flieger, andere können gut schwimmen oder tauchen.

Kranichmann/-frau	Grad 6		
LP 3W6+1	AP 4W6+4	LR	
St 50	Gw 80	In 50	B18
Abwehr+14	Resistenz+16/16		

Angriff: Lange Scharfe Klauen+9 (1W6-2) oder Waffe+10 (variabel); Raufen+8 (1W6–4)

Bes.: Können in ihrer normalen Gestalt Luftsprünge machen und einige Meter fliegen; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

»Zaubern+16:« *Hauch der Verwesung* (permanent in gewöhnlicher Gestalt), *Katzenaugen*, *Verwandlung* (in Menschen oder Vögel), *Windstoß*

Zaubern+16: eine Auswahl an *Sprüchen*, typischerweise aus den Kategorien *Beherrschen*, *Bewegen*, Dweomer, *Formen*, *Verändern, Wilder Dweomer* und *Zerstören*

Tiefenkrebs

Diese gewaltigen Krebse sind Wanderer zwischen den Welten. Sie kommen ursprünglich aus der Anderswelt Ilantia und haben sich inzwischen in der Lagune Lanitias ausgebreitet. Ihr geisterhaft wirkender Chitinpanzer ist transparent und lässt schnell erkennen, was der Krebs zuletzt verspeist hat. Manchmal verschluckt er auch Unverdauliches, was dann für längere Zeit in seinem Körper zurückbleibt, bis es sich irgendwann doch zersetzt.

Tiefenkrebs (riesig - Grad 20)

25 LP, 40 AP - PR - St 125, Gw 50, In t30, B 24 / 18 im Wasser

Angriff: 2 × Schere+10 (2W6+2, bei schwerem Treffer *Festhalten*), gegen Festgehaltene Biss+14 (1W6+1 & *Verlangsamen*−Gift), Raufen+10 (2W6+1)- Abwehr+15, Resistenz+14/15

»Zaubern+16:« *Erkennen von Leben*, *Sehen in Dunkelheit*

Kleines Arkanum

Verglasen

Gestenzauber der Stufe 8

Verändern → Feuer → Erde

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: var
Ursprung: schwarzmagisch

Scheitert der WW:Resistenz, überzieht sich der Körper des Opfers mit einer harten glasigen Schicht, die ihn unbeweglich werden lässt, gleichzeitig jedoch dessen Rüstungsschutz um eine Schutzstufe erhöht. Das Opfer des Zaubers hat ab der **zweiten Runde** der Wirkungsdauer, die Möglichkeit, den gläsernen Panzer durch Körperkraft von Innen heraus aufzusprengen. Dazu steht ihr ein PW+20:Stärke zu. Das Glas wird von Runde zu Runde spröder und brüchiger und erleichtet in der Folge ein Aufbrechen der gläsernen Kruste (in jeder Folgerunde wird der Prüfwurf daher um 10 erleichtert).

Zaubersalze der Werkstatt Valermis im Spiel

Zaubersalze müssen in der Regel **selbst hergestellt** werden. Die Produkte der Werkstatt umgehen diesen Zwang mit **Zugabe von Urin oder Blut** - das muss der Käufer aber bereitstellen. Die Salze können dann direkt erworben und genutzt werden.

Einige einfache Salze (**Stufe 0**) können auch **ohne vorheriges Lernen** angewendet werden, erfordern jedoch weiterhin eine Aktivierung durch *Zaubern* (*ungelernt* mit **+3**). Sie gelten daher als magische Artefakte, die sich aber wie Zaubersalze verwenden lassen. Daher werden auch die unten folgenden Regelblöcke wie Zaubersalze aufgeführt.

Da die Zaubersalze der Werkstatt eine schlechtere Qualität haben, gilt bei ihnen bereits eine **2** beim **EW:Zaubern** als **kritischer Fehler**.

Die Rezepturen der Zaubersalze werden von der Werkstatt streng geheim gehalten. Daher sind sie nicht als für Spielfiguren normal lernbare Zauber vorgesehen. Natürlich steht es Spielleitungen aber frei, Charakteren Zugriff darauf zu geben. Hierbei bieten sich auch ein oder mehrere Abenteuer rund um die Werkstatt an. Die „Stufe 0 Zaubersalze“ gelten zum Lernen als normale Zaubersalze der Stufe 1.

Bannsalz

Gedankenzauber der Stufe 5

Zerstören → Metall → Magan

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 10 min

Wird ein magisches Objekt mit diesem Salz bestreut, verliert es für die Wirkungsdauer seine magischen Wirkungen. Allerdings muss der aktivierende Zauberer dafür ein **Zauberduell** gegen den magischen Gegenstand (üblicherweise **Zaubern+20**) gewinnen. Magie mit göttlichem, druidischem oder bardischem Ursprung lässt sich mit dem *Bannsalz* nicht unterdrücken.

Bildsalz

Gedankenzauber der Stufe 0

Beherrschen → Magan → Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Bild o. ä.
Wirkungsdauer: 10 min

Bestreut man ein **Gemälde**, eine Zeichnung, eine Karte oder eine vergleichbare, flache Abbildung mit diesem Salz und dazu einen **Spiegel** oder ein poliertes, hochwertiges Glas mit



diesem Zaubersalz, so erscheint es an der nächsten Wand in **vielfach vergrößerter Form**. Ausrichtung des Spiegels und dessen Entfernung zum Bild bestimmen die Wand und die Größe der Projektion - je näher Spiegel oder Glas am Bild, desto größer die Projektion. Im Gegensatz zu einer Spiegelung oder einem Lichtbild verhindern Personen oder Objekte zwischen Wand und Glas oder Spiegel nicht die Entstehung der Projektion. Auch spielt die Entfernung der Wand für die Größe der Projektion keine Rolle. Ist eine Person oder ein Objekt zwischen Spiegel bzw. Glas und Wand aber groß genug, um eine einigermaßen gleichmäßige Fläche für das Bild zu bieten, dann werden sie zur neuen Projektionsfläche.

Explosionssalz

Gedankenzauber der Stufe 4

Erschaffen → Feuer → Feuer

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 m²
Wirkungsdauer: 0

Dieses orangefarbene Salz **explodiert** bei der Aktivierung. Eine Portion Zaubersalz sorgt nur für eine kleine Explosion, die im Wirkungsbereich **1W3 Schaden** verursacht, gegen den Rüstung schützt. Das besondere aber ist, dass mehrere Portionen dieses Salzes gleichzeitig mit nur einem **EW:Zaubern** aktiviert werden können. So potenziert sich der Schaden erheblich. Jede weitere Portion kostet erneut **1 AP**, sorgt aber für **einen weiteren Quadratmeter Wirkungsbereich**. Zudem erhöht sich der **Schaden ab 5 Portionen auf 1W6 auf dem zentralen Feld**. Danach steigt der Schaden **je 5 Portionen um 1W6**. Wie bei einer *Feuerkugel* gilt dieser Schaden aber nur für das zentrale Feld. **Je Meter Entfernung sinkt der Schaden um 1W6**. Alle Portionen des Zaubersalzes müssen auf dem gleichen Feld sein, der Wirkungsbereich breitet sich aber mit weiteren Portionen kreisförmig aus - nach 5 Portionen ist der Wirkungsbereich 1 m Umkreis, für je 5 weitere Portionen erhöht sich der Umkreis um einen Meter. Aktuell ist es **nicht sicher mehr als 30 Portionen gleichzeitig** zu tragen - das Salz hat irgendwann die Angewohnheit, von selbst in die Luft zu gehen.

Feuersalz

Gedankenzauber der Stufe 8

Erschaffen → Feuer → Feuer

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 m²
Wirkungsdauer: 1 min

Das Zaubersalz wirkt wie ein *Flammenteppich* (vgl. *Das Arkanum*, S. 85).

Frostsalz

Gedankenzauber der Stufe 0

Formen → Eis → Erde

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 m³
Wirkungsdauer: 1 h

Mit dem Salz bestreute Objekte werden sofort um **30° gekühlt**. Das Frostsalz sorgt für die restliche Wirkungsdauer dafür, dass die Objekte stets 30° kälter gehalten werden als die Umgebung. In den Küchen der hohen Herren und edlen Restaurants wird es neben Eis eingesetzt, um Lebensmittel gekühlt zu halten. Da es jedoch schwer ist, mit dem Salz eine genaue Temperatur zu halten, sind die Möglichkeiten dafür begrenzt.

Geistersalz

Gedankenzauber der Stufe 6

Erschaffen → Eis → Luft

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 6 m Umkreis
Wirkungsdauer: 10 sec

Das *Geistersalz* verleiht **Geistern eine Stimme**. Sie verursachen im Wirkungsbereich Geräusche wie körperliche Wesen.

Glanzsalz

Gedankenzauber der Stufe 0

Formen → Feuer → Erde

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: Augenblick
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 m²
Wirkungsdauer: 12 h

Bestreut man eine Fläche oder Objekte mit dem *Glanzsalz*, so beginnen diese nach Aktivierung verführerisch **zu glänzen und zu funkeln**. Metallene Objekte wirken plötzlich blitzblank poliert und äußerst wertvoll, Edelsteine funkeln viel klarer als noch zuvor und Holz strahlt eine edle Wärme aus. Auf Wesen hat das Salz keine Wirkung, auch wenn es manch

einer versucht hat, aber bestreut man damit Kleider, so erhält der Träger einen **Bonus von 2** auf *Anführen*, *Beredsamkeit* und *Verführen* - zumindest in Bezug auf Leute, die sich von solcherlei Glanz beeindrucken lassen.

Glossar

Adorno (Pl. Adornos) - Schmuckstück, Edelprosituierter, der als kultivierter Begleiter dient

Aguja - „die Nadel", ein kleine Gruppe Auftragsmörder aus dem Umfeld der Schneider und Sticker

Alacantes - Lagunenakademie der eindrücklichen Verzauberungen, konventseigene Ausbildungsstätte

Alacoros - Arbeiter des neuen Arsenals, von Neu-Vallinga „Ala" für Flügel und „Corocoro" für den Wappenvogel Diatravas

Allorga - ein Nono (Stadtteil) von Lanitia, der an Ilantia gefallen ist.

Amangua - Lagunenkönigin, Herrscherin Ilantias, in der Anderswelt

Agrypha - im Krieg der Magier versunkene Ruinenstadt in der Mündung des Isada

Aguata - Hochwasser

Arromardin - Schützenpark im Stadtteil Gira

Arrondistrital - Verwaltungsgebiet des Konvents, für das eine der 12 anerkannten Niederlassungen der Küstenstaaten zuständig ist

Avogadro - Oberster Ankläger, Vorsteher der Encuesta

Bertone (Pl. Bertones) - Zuhälter der Mamolas

Bibliotheka Ceveta - öffentliche Bibliothek des Konvents

Bibliotheka Magea - Bibliothek des Konvents, in der überwiegend Zauberbücher und Schriften über magische Phänomene gesammelt werden, die nicht öffentlich zugänglich ist

Brauner Sichler - Ibisvogel, Wappentier Diatravas

Briveralbaum - Rosa blühender Baum aus dem Enganador, wichtiger Bestandteil des Lanitianischen Kompotts

Ca - Haus

Cabeza de Nono (Pl. Cabezas) - Stadtteilvorsteher, zugleich Bürgermeister und Polizeichef eines Stadtneuntels mit einem Sitz in der Kammer der Zwölf Gewählten

Camonda - Staatsbank Lanitias

Cartoro - Goldenes Buch, Auflistung aller Adelsfamilien Lanitias

Caraljo - Maskenfest, findet einmal in jeder Jahreszeit statt: vernale (Frühjahr), estio (Sommer), murcar (Herbst), aloano (Winter)

Casero - kriminelle Bande in Rigero, die weitgehend aus sippenlosen Abanzzi besteht

Castodianzos - Palastgarde im Palasses di Senhoria

Cavezo (Pl. Cavezos) - Alte Häuser, etwa ein Dutzend besonders einflussreicher Familien

Colzinadores - Zauberer, die den magischen Zwölften für den Konvent eintreiben

Comyda descenes - Bühnenspiel, Weiterentwicklung der Comyda delarte, weniger regelgeleitet, mehr Improvisationselemente

Comyda canza - Theaterform, in der die Texte gesungen werden

Conmino - der Kleine Rat, die Staatsführung (Regierung) im engeren Sinne

Conoblo - der Große Rat, die Versammlung aller Patrizier des Duganats, ab 25 Jahren

Cortiganas/Cortiganes - Kurtisane (w/m), Prostituierte, die in Bordellen ihre Dienste anbieten

Cursamerces - Handelshof der Companja de Onestadas e Mercatores

Cursasenes - Sucursal von Leonessa

Coindad Gosares - Fünferrat der Priesterschaft, eine Vertretung von jeder Gottheit (jeweils der Grancoinhor/Hohepriester)

Dius Valiande - die valianischen Gottheiten

Doloni - Bund der Werftarbeiter des alten Arsenals

Doze - Kammer der Zwölf Gewählten, eine eine Mischung aus Gericht, Verfassungsschutz und Nachrichtendienst

Dragonella, die - längliches, lanitianisches Boot, ähnlich der venezianischen Gondel

Dragole, die (Pl. Dragoles) - Schifferlied

Dragolero (Pl. Dragroleros) - Dragonellafahrer

Dugan/Duganea - ursprünglich gewähltes Oberhaupt Lanitias

Elcorria - heller Komet/Götterbotin Larans, an deren Erscheinen sich das Datum des Caraljos orientiert

Encuesta - Staatlicher Untersuchungshof, verantwortlich in Fragen staatlicher Sicherheit und schweren Verbrechen wie Mord und Vergewaltigung

Enganador - fruchtbares Land im Süden Lanitias

Fes Valiande - der Glaube an das valianische Pantheon

Festelanaus - Schiffsfest im Monat der ersten Ausfahrt (Bärenmond)

Fodenza - lanitianische Feuerwehr

Forcea Leon - Löwenbund, eine Gruppe von rebellischen Aktivisten, die sich gegen das etablierte System wehren und auch vor Anschlägen nicht zurückschrecken

Fuerta - gewaltsame Ausschließung der Bürgerlichen aus dem Großen Rat, die in einem Bürgerkrieg gipfelte

Gamos del Mar - Großes Fest um die Vermählung mit dem Meer zu zelebrieren

Gardia - Stadtteilwache

Gonfalon - (Söldner-)Heerführer

Gralia - kurz für Gran escuola di Lanitia, Universität der Stadt

Grancoinhor/Grancoinhora - Hohepriester/Hohepriesterin eines Kultes der Dius Valiande

Ilantia - Teil der Anderswelt in den Spirituellen Gefilden, das Reich Amanguas

Ilmurta - Friedhofsinsel im Osten Lanitias

Ilpaja - Vogelinsel im Süden Lanitias

Inquino (Pl. Inquinos) - lanitianisch für Besatzer, Bezeichnung der ursprünglichen Bewohner Valerbas für diatravische Neusiedler

Isada - Großer Fluss, der in der lanitianischen Lagune mündet

Jamaestra - Diebeshaken, kriminelle Organisation in Lanitia

Lacarmaga - Großzügige, nichtöffentliche Konventsinsel im Stadtteil Copor

Lacartera - Stadtinsel in Rigero auf der verarmte Patrizier unter Betreuung wohnen

Ladena - Eine spezifische Gegend (Kiez/Veedel) eines Stadtneutels (Nono)

Ladena de Chryses - kleines Viertel innerhalb von Dolo, in dem vorwiegend Chryseier leben

Ladena Scatore - ehemaliger Fischerort im Süden des heutigen Stadtteils Copor

Ladena de la Vid - Vergnügungsgegend in den Stadtteilen Dolo, Zado und Gira

Laficia - Kanzleischule, Ausbildungsort künftiger Verwaltungs- und Behördenmitarbeiter

Laguna Lorea - Großer Prachtkanal in Lanitia

Lapágia - Große vom Nothunskult veransteltete Lotterie, in der man u.a. einen Sitz in der Senhoria gewinnen kann

Lareya - Hafenbecken der lanitianischen Nordinsel

Liganadores - Bund von Einbrechern, die sich der kriminellen Aktivität mehr aus Nervenkitzel, denn aus finanziellen Nöten hingeben.

Liscale - Buch der Steuerzahler, im Volksmund auch Buch der Schande genannt

Lobría - Verbrecherorganisation mit engen Kontakten nach Diatrava

Lomiadores - Loge der Träumer, ein Geheimbund, der ohne religiöse Tabus Mysterien aufdecken möchte

Mamola - Straßenprostituierte/r

Marunoelja - Nachkommen zwischen Menschen und Naturgeistern, oftmals mit magischen Fähigkeiten, im Volksmund auch *Marschengänger* genannt

Mera - Schwarzmarkt Lanitias, in Ce gelegen

Mervelgaza - ein Bund von Zauberern, der eine Zaubersalzmanufaktur betreibt

Nodanes - Nachtschwimmer, eine Schmuggler-Organisation der Obra

Nono - Stadtneuntel und gleichzeitig Verwaltungsbezirk

Nothunsmond - Vollmond mit besonders starkem Hochwasser, meist in den Wintermonaten

Obra - Gesamtheit der Unterweltorganisationen Lanitias

Obrasilar - Der Schattenrat, eine vermittelnde Institution zwischen den Unterweltgruppen

Omcesda - Schatten des Schwertfischs, Unterweltorganisation, auf Schutzgelderpressung in Copor und Dolo spezialisiert

Palador - Wohnturm

Palasses - Herrschaftliches Haus

Palendo - Niederlassung des Konvents für öffentliche Angelegenheiten in Lorea

Pantanal - Sumpfgebiet im Delta des Isada

Parquetto - exklusiver Saal voller Annehmlichkeiten in der Seehandelsbörse

Pendeon - Tempel, der allen fünf Hauptgottheiten der Dius Valiande geweiht ist

Piata - Platz

Ponte - Brücke

Pranchago - Amanguas Sohn, Feenfürst der Traumwelt Specoltra

Rastradoren - Hexenjäger, magisch geschulte Ermittler

Rosa (Pl. Rosas) - Rose, Edelprosituierte, die als kultivierte Begleitung dient

Relodor - Uhrturm von Copor

Schauerleute - Arbeiter, die die Ladung von Schiffen verräumen

Scotario - Einladerbund, kriminelle Organisatio, die sich auf Fälschungen spezialisiert hat

Scuma - nautische Akademie, heute Teil der Gralia

Scuspomar - Gemeinschaft des Strandguts, Gruppe von Bettlern und Kleinkriminellen, die Dinge aus den Kanälen fischt und enge Beziehungen zum Bettlerkönig von Thalassa pflegt

Segralaso (Pl. Segralasos) - Sekrätere der Seehandelsbörse, verwalten u.a. Termine und Verkäufe

Seladres - verarmte Patrizier

Senhoria - Staatsführung, im engeren Sinne, der Dugan und der Kleine Rat, in der weiteren Bedeutung „die da oben“ oder die politischen Kammern in ihrer Gesamtheit

Serpe - Großer Kanal in Lanitia

Spadre (Pl. Spadres) - Söldner, meist im Dienst von Patriziern

Specoltra - Traumwelt Lanitias in den Spirituellen Gefilden

Sucursal (Pl. Sucursi) - Handelsniederlassung (Handelshof) in Lanitia

Sucursal Estralu - Sucursal von Serenea und Palatinea

Thalassan - Großer Stadtplatz im Zentrum Loreas

Tibal - von Lanitia eingesetzte Verwalter

Tistatentadores - kunstaffine Zauberer, die sich mit verzauberten Bildern und magischer Tusche befassen

Triacine - Bürgergericht

Trizos - als „Drillinge“ bekannte Inselgruppe im Osten Lanitias

Wassergeschoss - so wird in Lanitia das Erdgeschoss genannt







Kalte Wasser, kalte Herzen

Einstimmung

Ein ungewöhnlich kalter Winter hält Lanitia fest im Griff. Der Caraljo aloano ist schon zu Ende gegangen und den Feiertagen folgt eine seltsam unbewegte Zeit. Fast scheint es, als ob die ganze Stadt auf etwas zu warten scheint. Wie bei einer Schneekugel kurz vor dem Schütteln. Zwar tummeln sich die Leute in den vielen Gaststätten vor prasselnden Feuern, doch die Sorge vor einem der berüchtigten Winterhochwasser oder gar einem Nothunsmond schwingen auch hier meist angespannt mit. Dann rieselt tatsächlich der erste Schnee. Und kurz darauf färbt er sich blutrot.

Generelles

Kalte Wasser, kalte Herzen ist ein detektivisch-mystisches Abenteuer in Lanitia. Es ist für vier bis sechs Spielerfiguren der Grade 1-5 geeignet, lässt sich jedoch auch leicht für höhere Grade anpassen. Neben einer grundsätzlichen Neugier an ihrer Umgebung sollten die Charaktere Hilfsbereitschaft und Eigeninitiative mitbringen. Für Gläubige der Dius Valiande, insbesondere Culsus kann das Abenteuer eine besondere Erfahrung werden.

Nützliche Fertigkeiten im Abenteuer sind: *Beredsamkeit*, *Landeskunde (Küstenstaaten), Gassenwissen, Spurensuche, Zauberkunde*

Das Abenteuer eignet sich eher für erfahrene Spielleitungen, da die Detektivarbeit sehr frei ist und man die Übersicht über die Aktivitäten der Gruppe und den sich daraus ergebenden Konsequenzen behalten muss.

Einleitung & Übersicht

Kalte Wasser, kalte Herzen ist eine Geschichte von Kränkung und furchtbaren Rachefantasien.

Der Weinhändler **Maginjo Roca** stammt aus dem lanitianischen Bürgertum und baute hier seine Geschäfte auf. Er ist ein vollwertiger Maestro der lanitianischen Weinhändlergilde. Vor 10 Jahren wurde er in einem äußerst gewinnbringenden Geschäft von seinem Konkurrenten **Luan Nunes** übervorteilt. Gerüchte machten sich breit, dass Luan Nunes die Oberhäupter der Gilde mit Bestechung auf seine Seite gebracht hätte, aber dies konnte ihm nie nachgewiesen werden. Maginjo Roca zog sich kurz darauf erfüllt mit Rachegedanken aus Lanitia zurück. Zwar blieb er weiter Mitglied

der Gilde, war aber hauptsächlich in Tevarra tätig, kam nur zu den nötigsten Treffen und ließ sich ansonsten von seiner Tochter vertreten. Seine Rachegedanken schwelten in all den Jahren weiter und lange feilte er an einer geeigneten Möglichkeit es nicht nur Nunes, sondern auch den anderen, seiner Meinung nach verderbten Gildenmitgliedern zurückzuzahlen und gleichzeitig mit voller Macht wieder ins Geschäft einzusteigen. Wie ein guter Wein reifte dieser Plan über die Jahre hinweg, genährt von Hass und ist nun bereit ausgeführt zu werden. Allerdings soll dieser edle Tropfen für seine Verkoster nicht bekömmlich sein…

Zum Vollmond des letzten Monds im Jahr findet das traditionelle Jahresfest der Weinhändlergilde statt. Hier müssen alle vollwertigen Maestros anwesend sein, es gibt Ernennungen, Verkündungen, Beschlüsse und Bestrafungen. Und hier setzt Maginjo Rocas Plan an. Er betrog seinen alten Rivalen Luan Nunes im Frühsommer absichtlich, eine falsch deklarierte Lieferung, nichts völlig Gravierendes. Dann ließ er den Betrug über einen einfachen Dieb und bestochene Beamte auffliegen, alles so fingiert, dass es nach einem Unglück aussah. Luan Nunes sprang sofort darauf an und brachte den Fall vor das Gildengericht. Die Vorstände ließen Maginjo Roca daraufhin zur Hauptversammlung vorladen. Luan Nunes beauftragte sogar extra den Rechtsgelehrten **Anselmo Carvalho**, um das Verfahren auch sicher zu gewinnen. Ihm fehlen noch einige letzte Unterlagen aus Tevarra, die ihm zu Beginn des Abenteuers von einer der Spielfiguren gebracht werden. Maginjo Roca hat ebenfalls einen Anwalt engagiert, jedoch ist ihm klar, dass er chancenlos ist, und genau das ist seine Absicht. Er weiß unabhängig davon, wie hoch die Strafe ausfällt, er wird für die Nacht der Versammlung symbolisch in die Gildenzelle geworfen werden und so vom traditionellen Anstoßen ausgeschlossen sein.

Und genau dort gipfelt der wahrhaft böse Teil des Plans. Beim Anstoßen zum Höhepunkt der Versammlung wird stets der exklusivste Tropfen Lanitias ausgeschenkt; der „Vino del Murta“. Eine ganz besondere Lese von der Friedhofsinsel Ilmurta. Maginjo Roca hat ebenjene Lese vergiften lassen und will sich so aller vollwertigen Weinhändler der Gilde mit einem Schlag entledigen. Ihm als einzigem Maestro würde dann der Gildenvorsitz und der Wiederaufbau zufallen.

Ohne Unterstützung würde dieser diabolische Plan nicht gelingen. Maginjo Roca fand Hilfe bei einer kleinen, gewissenlosen Verbrecherorganisation in Lanitia, den Ratalca (Kanalratten). Sie bestehen fast ausschließlich aus Verstoßenen („Ratten“) anderer Unterweltorganisationen, vor allem der Comreda. Momentan versuchen sie sich langsam zu etablieren und eigene Geschäftsfelder aufzutun. Da kommt ein lukrativer Auftrag gerade recht. Ausgeführt wird die Aufgabe von **Ciosa**, einer ebenso fähigen wie mysteriösen Assassinin, die von den ihrigen nur „**Vanth**“, nach den Botinnen Culsus genannt wird. Sie besorgte das Gift und überzeugte den Friedhofsgärtner und Winzer auf der Ilmurta

Abenteuerdaten

Grade: 1–5, aber einfach variierbar

Schauplätze

Schwarzer Tauber - Eine gemütliche Gaststätte in Lorea (L25)

Ilmurta – Die mystische Friedhofsinsel westlich Lanitias (T7)

Alte Wäscherei - Eine abgebrannte Wäscherei mit kriminellem Hintergrund (C9)

Palasses Scarletto - Palast und Hauptsitz der lanitianischen Weinhändlergilde in dem das Abenteuer sein Ende findet (G14)

Wichtige Figuren

Lhella – Junge Priesterin der Culsu, die einem teuflischen Plan auf der Spur ist und dadurch Opfer eines Attentats wird.

Maginjo Roca – Ehrgeiziger Weinhändler, der voll Rachsucht all seine Kollegen umbringen will.

Etharia – Hohepriesterin auf der Ilmurta, so konzentriert auf die Toten, dass sie von den Lebenden nur wenig mitbekommt.

Murello – Friedhofsgärtner und Winzer mit tragischer Vergangenheit.

Graffaco – Griesgrämiger Totengräber, der den Stein ins Rollen gebracht hat.

Der Tio von Dolo – Noctinador der Comreda in Lanitia, besorgt um den Ruf seiner Familie.

Pelamid – Auftragsmörderin der Comreda, die dieses Mal niemanden umgebracht hat und falsch beschuldigt wird.

Ciosa – Gotteslästernde Assassinin, die ihre ganz eigenen Pläne verfolgt.

Quirino – Geschickter Spion, der im Lauf des Abenteuers sein Gewissen findet.

Biagro de Soto – Anführer der Ratalcas

mittels magischer Täuscherei, das Gift in den Wein zu geben. Bei der Kontrolle bemerkte sie, dass **Lhella**, eine junge Culsupriesterin durch Zufall erstaunlich nah dran war, die Vergiftung aufzudecken. Rasch beschloss sie, Lhella kurzerhand zu beseitigen. Um zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen, will sie zugleich noch Spuren zur Konkurrenz legen, der Comreda Noctina. Sie verkleidet sich als eine ihrer Meuchlerinnen und gibt sich ungewöhnlich wenig Mühe unauffällig zu sein.

Bei diesem Mordanschlag startet das Abenteuer für die Spielfiguren. Sie können ihn zwar nicht verhindern, aber ggf. schnell genug eingreifen, um Lhella am Leben zu erhalten. Doch die junge Priesterin ist in einem komatösen Zustand und nicht ansprechbar. Nur mysteriöse Notizen auf einem Pergament geben Hinweise darauf, welcher Sache sie auf der Spur war.

An ihrer Statt machen sich nun die Abenteurer auf die Suche, dabei müssen sie unter der verwirrenden Anzahl an Hinweisen die richtigen deuten, während die Zeit drängt. Nur drei Tage bleiben bis zur Versammlung der Weinhändlergilde. Zentraler Punkt sind Recherchen auf der Friedhofsinsel Ilmurta und in der lanitianischen Unterwelt. Während all dem werden sie von **Quirino**, einem Spion und eigentlich kleinem Fisch der Ratalcas beobachtet. Eigentlich endet sein Auftrag schon früh, doch seine Neugier lässt ihn nicht los und nach und nach reimt er sich den Plan von seinem Boss und Ciosa zusammen. Vom Gewissen gepackt, will er schließlich die Seite wechseln und den Abenteurern helfen. Doch die Ratalcas kommen ihm zuvor, lassen Quirino verschwinden und stellen den Abenteurern eine äußerst gefährliche Falle in einer abgebrannten Wäscherei.

Können sie der Falle entkommen, gilt es den unglücklichen Quirino zu retten. Dabei sind eisige Kälte und ein Hochwasser, wie es die Stadt schon lange nicht mehr gesehen hat, zusätzliche Hürden.

Beim Finale im Palast der Weinhändlergilde entscheidet sich schließlich, ob die Abenteurer schnell genug waren, um dem traditionellen Anstoßen zuvorzukommen. Ansonsten gibt es in Lanitia bald deutlich weniger Weinhändler und Maginjo Roca triumphiert.

Voraussetzungen

Um direkt eine Verbindung zur Weinhändlergilde und dem Gerichtsprozess herzustellen, sollte eine der Spielfiguren wichtige Gerichtsunterlagen an **Anselmo de Carvalho**, den Anwalt von **Luan Nunes**, überbringen. Am besten bietet sich das an, falls die Gruppe oder einzelne Abenteurer zu Beginn des Abenteuers erst nach Lanitia kommen.

Die Spielleitung sollte sich einen passenden Grund ausdenken, wie die Gruppe bzw. eine Spielfigur als Bote ausgewählt wird. Beispielsweise könnte der Bote **Tiago** ein alter Bekannter sein, der auf seinem Weg von Räubern schwer verletzt worden ist. Da die Dokumente aber unbedingt vor dem **Ljosdag im Trollmond** ankommen sollen, braucht er eine vertrauenswürdige Person, um die letzte Strecke zurückzulegen. Details zu dem Gerichtsfall weiß Tiago nicht, lediglich, dass es dringlich ist.

Anselmo de Carvalho soll sich im Gasthaus Zaubergarten (G24) einquartiert haben.

Zeittafel

Vor 10 Jahren - Tragischer Tod Violas

Vor 10 Jahren - Maginjo Roca wird von Luan Nunes übervorteilt

Frühsommer diesen Jahres - Maginjo Roca initiiert seinen Plan, betrügt Luan Nunes und lässt den Betrug auffliegen

Tag –14 (Elfttag 1. Trideade Trollmond) - Ciosa täuscht Murello auf der Ilmurta

Tag –10 (Ersttag 2. Trideade Trollmond) - Brand in der alten Wäscherei in Ce

Tag 0 (Elfttag 2. Trideade Trollmond) - Beginn des Abenteuers im Schwarzen Tauber, Abends Attentat auf Lhella

Tag 1 (Zwölfttag 2. Trideade Trollmond) - einsetzender Schneefall

Tag 2 (Dreizehnttag 2. Trideade Trollmond) - Recherchen

Tag 3 (Ljosdag 2. Trideade Trollmond) - Agualta/Nothunsmond, Mittags Falle der Ratalcas, Abends Finale im Palasses Scarletto

Die Zeittafel beschreibt den wahrscheinlichen zeitlichen Ablauf. Sollten die Abenteurer unerwartet früh oder spät an kritische Informationen gelangen, kann sich der Ablauf des Abenteuers ändern. Die Spielleitung muss dann anhand der gegebenen Informationen improvisieren. Beispielsweise könnte Marginjo Rocas Plan schon vor der Hauptversammlung vereitelt werden, dann kommt es gar nicht zum Finale im Palasses Scarletto.

Kaminfeuer

Die erste Szene dient dem entspannten Start ins Abenteuer und gegebenenfalls dem Kennenlernen der Gruppe. In einer entspannten Gasthausatmosphäre können ein paar Gerüchte erhascht und sogar ein eskalierender Streit geschlichtet werden.

Das Abenteuer beginnt in der **Baccaria** *La Sordo Nera* (Schwarzer Tauber, L24), einem gutbürgerlichen Gasthaus in Lorea. Es handelt sich um eine Weinstube, Essen und Trinken sind von hoher Qualität und weder günstig noch maßlos überteuert. Die wenigen verfügbaren Gästezimmer entsprechen leicht gehobenem Standard, sind sauber, bieten jedoch weder Luxus noch Exklusivität. Die Köchin Fadilah ist zugleich eine aufmerksame Gastgeberin, die Gäste meist aus der Mittelschicht. Häufig kehren Spadres ein, Fechter der edlen Familien, die allerdings eher unter sich an ihren Stammtischen bleiben. Das zweistöckige Gasthaus ist Teil eines Häuserblocks um den „Adria Sordo", einem kleinen Platz, der von einem Säulengang gerahmt wird.

Der Kamin knistert und verströmt behagliche Wärme, Gäste strömen nach und nach in den Schankraum, bald schon hängt die Garderobe voll schwerer Wintermäntel. Fadilah schenkt am Tresen heißen Gewürzwein aus, damit man sich rasch aufwärmen kann. Aufmerksame Abenteurer können im Lauf des Abends verschiedene Gerüchte aufschnappen, indem sie lauschen (*Wahrnehmung (Hören)*) oder sich unterhalten (*Gassenwissen*, *Beredsamkeit*). Die Spielleitung kann frei entscheiden, ob sie einzelne oder alle Gerüchte verwendet. Viele werden später im Abenteuer noch aufgegriffen, während andere nur der Stimmung dienen.

Gerüchte & Gerede

- Es sei ein besonders kalter Winter und die Gefahr von Fluten hoch. Verschiedentlich kann man Konversationen wie diese hören: *„So kalt war es wirklich schon lange nicht mehr!" „Aye, wir können nur hoffen, dass es keinen Nothunsmond gibt…"* Mit Nachfragen oder *Landeskunde* kann man erfahren, dass „Nothunsmond" eine Lanitia-spezifische Bezeichnung ist: Es kommt hier besonders im Winter immer wieder zu sogenannten Agualta (Hochwasser). Man sagt, diese Ereignisse seien bei Vollmond am stärksten. Ein Mond mit besonders starkem Agualta wird Nothunsmond genannt.

- Von einem Tisch mit Spadres man folgendes Gespräch erlauschen: *„Im Norden Loreas und der Umgebung vom Fischmarkt riecht mans immer noch! Muss wirklich ne ordentliche Rauchsäule gewesen sein." „Mhm, können froh sein, dass die Gardia und die Fodenza ausnahmsweise mal schnell ihre weichen Hintern hochbekommen haben." „Jau, ich bin mal gespannt, ob die Klamotten von den Matrosen jetzt noch mehr stinken als sonst."* Der letzte Satz geht in ein gemeinschaftliches Lachen über. Erkundigt man sich, erfährt man, dass vor vier Tagen eine Wäscherei in Ce abgebrannt ist. Glücklicherweise konnte das Feuer unter Kontrolle gebracht werden, bevor es auf benachbarte Gebäude übergesprungen ist.

- Zwei wohlbetuchte ältere Damen unterhalten sich an einem Tisch in der Ecke, während sie kleine Panettone mümmeln und an ihren Weingläsern nippen. Sie unterhalten sich leise, dennoch bekommt man einige Wortfetzen mit: *„Ja ja wirklich, der Dugan soll ein riesiges Gemälde von dieser Rizzardi in seinen Palast gehangen haben." „Rizzardi, sagt mir gar nichts. Aber vielleicht sollte ich mich mal danach umhören. Über unseren Dugan kann man ja einiges sagen, aber er hat einen ganz guten Riecher für die schönen Künste." „Kein Wunder, die Leute kaufen ihm ja alles nach." „Hm, erkundigen werde ich mich trotzdem mal nach dieser Rizzardi, vielleicht kann man sie ja noch für ein kleines schniekes Werk engagieren."*

- Auch mit einer guten *Landeskunde* oder *Etikette* ist der Familienname Rizzardi unbekannt. Es handelt sich tatsächlich um eine neue, aufstrebende Künstlerin (s. *»Bünde«*).

- Ein kleiner Tisch mit Händlern fachsimpelt darüber, wann wohl die Sturmsaison zu Ende geht und die erste Frühlingsausfahrt möglich ist. Die letzte Ausfahrt wäre dieses Jahr doch überraschend früh gewesen. Sie halten bei diesen Temperaturen selbst Eis auf der Lagune für möglich.

- Zwei Gäste treten in die Schenke und befinden sich in einem aufgeregten Disput. Beide wirken wie Handwerker oder Händler der Mittelschicht. Der eine von ihnen redet energisch auf seinen Kumpan ein: *„Und wenn ichs dir sage, in meinen ganzen Jahren hab ich noch nie so viele von diesen Biestern gesehen. Das ist ne wahre Plage!"* Der andere erwidert abwiegelnd: *„Ach Quatsch, Kasimir und die andern Kanalkatzen packen das mit links. So wie die sich sonst um die Fischreste schlagen, können die auch jagen." „Pah, du hast ja keine Ahnung! Wenn die nen Weg in den Kornspeicher finden, sind wir geliefert. Was denkst du, wie dann die Preise in die Höhe schnellen."* Dann setzen sie sich an einen kleinen Tisch an der Seite des Raumes und dämpfen ihr Gespräch. Spricht man sie darauf an, so erzählen sie bereitwillig und voll besorgter Abscheu, dass in diesem Winter ungewöhnlich viele Ratten in der Stadt unterwegs sind.

Ein misstrauischer Spion

Der Weinhändler Maginjo Roca hat ein ausgesprochen misstrauisches Gemüt. Daher heuert er zusätzlich einen Spion der Ratalcas an, um überwachen zu lassen, dass auch wirklich alle Unterlagen für den Gerichtsprozess in Lanitia landen. Über Kontakte außerhalb der Stadt weiß er, dass sich die Papiere im Besitz der Abenteurer befinden. So kommt es, dass die Gruppe schon am ersten Abend im Schwarzen Tauber beobachtet wird:

In einer Ecke des Schankraums hat sich **Quirino** (s. *»Dramatis Personae«*) in Verkleidung eines leicht rundlichen Händlers gemütlich gemacht. Er ist ein geübter Spion, hat verschiedene Verkleidungen parat (**Verstellen+16**) und kennt viele Tricks unauffällig an jemandes Fersen zu bleiben (**Gassenwissen+18**). Durch einen magischen Ohrring ist es ihm obendrein möglich, auch entfernte Gespräche zu belauschen. Ihn zu bemerken wird schwer und ist nur bei einem Grundverdacht mittels *Wahrnehmung*, *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen* gegen sein *Gassenwissen* möglich.

Da Quirino sich auch ein Zimmer für die Nacht genommen hat, bekommt er das Attentat mit. Und an dieser Stelle wird seine Neugier geweckt. Er selbst weiß nämlich, wie alle Ratalcas, abgesehen von Ciosa und Biagro de Soto, dem Anführer der Gruppe, nur von einem rentablen Auftrag, kennt aber keinerlei Details.

Während er die Abenteurer in der kommenden Zeit beobachtet, bekommt er unweigerlich mehr und mehr Details ihrer Recherche mit. Er konzentriert sich gemäß seines Auftrags auf die Person, die die Gerichtsunterlagen mit sich führt. Aber auch nach erfolgreicher Übergabe an Anselmo Carvalho kann er nicht von der Gruppe lassen. Die Sache hat sein neugieriges Naturell geweckt, er ahnt, dass seine Leute in die Sache verwickelt sind und möchte nun wissen, was dahintersteckt.

Die Spielleitung kann Quirino immer wieder in verschiedenen Verkleidungen auftauchen lassen, die Abenteurer dürfen sich wiederholt beobachtet fühlen. Allerdings ist Quirino sehr vorsichtig und setzt seine Sicherheit zumindest meist über seine Neugier.

Später im Abenteuer kombiniert er dann vermutlich noch vor den Abenteurern die Hintergründe des üblen Plans und will daraufhin die Seiten wechseln (s. *»Ein Spion auf dem Friedhof«*).

Ein Duell mit Tücken

Im Lauf des Abends entspinnt sich am Tresen plötzlich ein lautstarker Disput. Einer der Spadres, **Domenico Faudez** (24 Jahre, gewachster Schnurrbart, hitzköpfig, eitel), blafft einen buntgekleideten jungen Mann an. Dann kippt ein Weinglas, befleckt beide mit rotem Rebensaft, daraufhin eskaliert die Situation endgültig und wenige Atemzüge später fordert der Spadre sein Gegenüber zum Duell auf. Der Buntgekleidete, ein Abanzzi namens **Tambranes** (31 Jahre, loyal, leidenschaftlich, guter Schütze, für mehr Infos s. *»Lanitianisches Komplott«*), lässt sich nicht lang bitten. Mit erfolgreicher *Menschenkenntnis* können Spielfiguren bemerken, dass der Abanzzi nicht so selbstsicher ist, wie er sich gibt, sondern schwitzt und sein Blick kurz nervös umherfährt. Die meisten Spadres und ein paar wenige Schaulustige verlassen daraufhin mit den beiden Streithähnen das Gasthaus und umringen die beiden auf dem Adria Sordo.

Gehen die Abenteurer ebenfalls mit nach draußen, bekommen sie mit, wie nach Sekundanten für das Duell gesucht wird. Es soll mit Degen bis zum ersten Blut ausgetragen werden. Während Domenico Faudez direkt jemand zur Seite steht, findet Tambranes zunächst niemanden. Hier bietet sich die Möglichkeit für eine der Spielerfiguren, dem Abanzzi zu helfen. Passende Fertigkeiten dafür sind *Fechten* oder *Landeskunde*. Bei einem Duell achten die Sekundanten darauf, dass die Regeln eingehalten werden und alles fair vonstatten geht. Springt keiner der Abenteurer als Sekundant ein, übernimmt einer der anderen Spadres mit übertrieben gespieltem Mitleid die Aufgabe.

Das Duell startet in jedem Fall explosiv und unerwartet, denn Tambranes landet schon nach wenigen Sekunden mit einem gewagten Ausfall einen Treffer an Faudez Oberschenkel. Blut tränkt den Stoff seiner Hose. Der Abanzzi grinst breit und setzt schon zu Jubel an und dreht sich halb weg, doch statt aufzugeben, will der geschlagene Spadre erbittert nachsetzen. Hier können die Spielerfiguren eingreifen und den wütenden Duellanten zur Raison bringen. Geeignet sind dafür beispielsweise *Fechten*, *Raufen* oder Magie, um einen Treffer in den Rücken von Tambranes zu verhindern, oder *Anführen* und *Beredsamkeit*, um Domenico direkt davon zu überzeugen, dass er verloren hat. Ist eine Spielfigur Tambranes Sekundant, ist sie prädestiniert einzuschreiten. Haben nur Freunde des hitzköpfigen Domenicos die Positionen als Sekundanten besetzt, halten sie ihn nicht auf, je nachdem versuchen sie sogar das Duell so aussehen zu lassen, als hätte Tambranes unehrenhaft gekämpft und verloren. Schreiten die Abenteuer aber erfolgreich ein, kommen auch die umstehenden Spadres schnell zur Vernunft und ziehen Domenico davon. Einige erweisen dem siegreichen Tambranes sogar eine knappe Geste des Respekts.

Haben sich die Abenteurer auf die Seite von Tambranes geschlagen und ihn erfolgreich vor Schlimmerem geschützt, so zeigt er sich dankbar und ist gern bereit ein paar Runden springen zu lassen. Er ist ein lebensfroher Mann, interessiert an Abenteuergeschichten und gibt bereitwillig Auskunft, dass er aus einer Abanzzisippe in Ce stammt. Die Hilfe zahlt sich später im Abenteuer noch aus.

Irgendwann geht auch dieser vergnügliche Abend zu Ende und langsam alle Gäste nach Hause. Die Abenteurer sollten am besten alle, zumindest aber zu Teilen im Schwarzen Tauber nächtigen.

Nebelhatz

Mitten in der Nacht, schlägt **Ciosa** bzw. „Vanth“, die Attentäterin der Kanalratten zu. Sie ist auf der Hatz nach **Lhella**, der Culsupriesterin, die nicht nur eine erstaunlich rasche Kombinationsgabe, sondern auch einen ausgeprägten *Sechsten Sinn* besitzt. Die seltsamen Ereignisse und Erfahrungen ließen ihr keine Ruhe, weswegen sie noch spät in der Nacht zu einem befreundeten Alchemicus aufbrach, um das Pulver zu untersuchen lassen. Die Meuchelmörderin sah ihre Chance, doch Lhella spürte, dass sie in Gefahr war und rannte los, gerade als Ciosa zum Meuchelmord ansetzen wollte. Statt leise und wie geplant in der Gasse vor dem Adria Sordo umgebracht zu werden, stürmt Lhella nun mit einem atemlosen Schrei auf den Platz.

Von dem Schrei können die Abenteurer wach werden, mit angeborener *Wachgabe* schreckt man automatisch auf, ansonsten muss ein **EW+4:Wahrnehmung (Hören)** gelingen (sollte jemand um etwa zwei Stunden nach Mitternacht noch wach sein, nimmt diese Person den Schrei direkt wahr). Die Fenster der Gästezimmer gehen in Richtung des Platzes, daher kann man nach dem Erwachen direkt hinausschauen und gegebenenfalls -klettern. Im Licht des fast vollen Mondes, der zwischen Wolkenfetzen hervorlugt, können die Abenteurer folgendes beobachten:

Es ist eine eiskalte Nacht, feiner Nebel liegt über den Gassen und Plätzen. Eine Frau in hellen Gewändern stolpert hastig über den Adria Sordo. Sie gibt erstickte Rufe von sich, mit etwas Fantasie ist ein „Hilfe“ zu erlauschen. Dann blitzt ein silberner Streif auf und trifft sie im Bein. Sie strauchelt und stürzt zu Boden. Eine dunkel vermummte Gestalt nähert sich der zu Boden Gegangenen schnell, in ihrer Hand blitzt wieder etwas Silbernes und sie beugt sie über die Frau.

Die Abenteurer werden Zeugen, wie Lhella von einem Wurfmesser getroffen wird und Ciosa dann versucht, sie umzubringen. Dies können die Abenteurer verhindern, indem sie die Meuchlerin bei ihrer Arbeit stören und verscheuchen. Dabei kommt es darauf an, wann die Abenteurer erwachen und wie schnell sie handeln. Die Spielleitung muss hier improvisieren und auf die Vorschläge der Spieler eingehen. Zu bedenken ist, dass sich die Abenteurer in ihren Betten vermutlich nicht mit Waffen und Rüstungen niedergelegt haben. Die Szene findet etwa 20 Meter Luftlinie entfernt von den Fenstern des Schwarzen Taubers statt.

Grob kann man sich an folgendem Ablauf orientieren:

- Runde 1: Lhella stürmt schreiend auf den Platz – Abenteurer mit *Wachgabe* erwachen, andere **EW:Wahrnehmung (Hören)+4**.
- Runde 2: Lhella bekommt ein Wurfmesser ins Bein und stürzt zu Boden.
- Runde 3: Ciosa rennt zu Lhella und beugt sich über sie.
- Runde 4: Ciosa gibt Lhella einen ersten gezielten Messerstich, da Culsu ihre schützende Hand über sie hält, stirbt sie nicht direkt, sondern fällt ins Koma.
- Runde 5-7: Ciosa durchsucht Lhella.
- Runde 8: Ciosa bemerkt, dass Lhella noch nicht ganz tot ist und gibt ihr einen zweiten Stich.
- Runde 9: Ciosa flieht.

Dieser zeitliche Ablauf kann bei Bedarf angepasst werden. Wichtig ist, dass die Abenteurer von dem Mordanschlag erfahren und das Lhella danach entweder ins Koma fällt oder tragischerweise ganz stirbt. Ebenso sollte Ciosa entkommen. Ihr ist es zwar recht gesehen zu werden, sie trägt ja Verkleidung. Allerdings möchte sie keinesfalls in ein Handgemenge verwickelt oder gar ergriffen werden. Sobald sie ernsthaft gestört wird, flieht sie daher, selbst bevor sie ihr Werk ganz zu Ende gebracht hat. Durch ihre Kenntnis der Gassen und ihre magischen Fertigkeiten sollte ihr die Flucht problemlos gelingen. Insbesondere sollte man klarstellen, dass das Opfer des Anschlags dringend Hilfe braucht, falls es nicht schon zu spät ist.

Untersucht man Lhella, kann man feststellen, dass sie schwer verletzt ist und aus einer Wunde in ihrem Bein sowie in ihrer Brust Blut sickert. Sie hat das Bewusstsein verloren. Spielfiguren mit *Heilkunde* oder *Erste Hilfe*, die sie untersuchen, bevor der tödliche Stoß erfolgt, können feststellen, dass sie einen Stich knapp am Herz vorbei erhalten hat. Sie ist in Ohnmacht gefallen und muss dringend stabilisiert werden. Das ist mit erfolgreicher *Erster Hilfe* oder einem Heilzauber möglich. Allerdings bleibt sie in kritischem Zustand und ohnmächtig,



Grund dafür ist, dass Lhella schon von dem gekonnten Stoß eigentlich getötet worden wäre. Doch Culsu hielt ihre schützende Hand über sie. Allerdings schwebt die Priesterin in einem ohnmächtigen Zustand zwischen Leben und Tod. Dies können die Abenteurer nicht ändern, Besserung kann ihr nur im Tempel angedeihen. Falls sie nicht selbst darauf kommen, wird Fadilah, die Wirtin des Schwarzen Taubers diesen Hinweis geben, sobald sie Lhella als Priesterin Culsus erkennt.

Falls die Abenteurer den nächsten Arzt herbeiholen möchten, wissen sie mit erfolgreichem Gassenwissen, Landeskunde oder indem sie jemanden Ortskundigen fragen, dass **Dandolo Tiziano** am nächsten wohnt (Z9). Der Medicus ist ein aufstrebender Bürgerlicher, der am liebsten einflussreiche Adeligen behandelt (vgl. *»Schicksalhafte Brücken«*). Klopfen die Abenteurer, öffnet ein alter Hausdiener, der mit genug Überzeugungskraft überredet werden kann, seinen Herren zu wecken. Dieser ist jedoch alles andere als erfreut, mitten in der Nacht wegen irgendeiner Lapalie gestört zu werden. Macht man ihm jedoch begreiflich, dass es sich um einen Mordanschlag auf eine Dienerin Culsus handelt (**EW:Beredsamkeit**), so schwindet seine Trägheit und er macht sich schnell mit einer Arzttasche auf den Weg. Der Ruhm, der bei so einer ungewöhnlichen Tat winkt, ist starke Lockung. Beim Tatort angekommen, kann er Lhella ebenfalls stabilisieren und verabreicht ihr allerlei Mittel. Nach einer ganzen Weile stellt er dann aber fest, dass sie „sich in Culsus Hand befinde“ und ihr nicht mehr Medizin, sondern nur noch Gebete weiterhelfen könnten.

Nächtliche Erkenntnisse

Je nachdem wie nah die Abenteurer der Attentäterin kommen bzw. wie gut sie diese beobachten (**EW:Wahrnehmung (Sehen)**), können sie verschiedene Dinge an ihr wahrnehmen:

- Die Person hat eine sportliche, schlanke Gestalt und ist etwa 1,70 m groß.
- Sie trägt eine schwarze, maßgefertigte Lederrüstung unter einem schwarzen Kapuzenmantel. Der Mantel ist so geschnitten, dass er bei schnellen Bewegungen wenig in die Quere kommt.
- Über dem rechten Auge trägt sie eine schwarze Augenklappe, ihre Wange darunter ist stark vernarbt.
- Die Hüfte der Person ist für einen Mann ungewöhnlich schmal.
- Untersucht man nach dem Anschlag die Stellen, an denen die Person stand bzw. entlang rannte, kann man in zwei

schlammigen Pfützen Fußabdrücke finden. Sie sind nicht besonders groß (vergleichbar mit Schuhgröße 36) und stammen von gut gearbeiteten Schuhen (**EW–2:Spurensuche**).

Auch bei Lhella kann man verschiedene Dinge finden.

- Sie ist eine junge Frau von etwa 20 Jahren, hat dunkelbraune, zu einem hastigen Dutt gebundene Haare und helle Haut. Ihr ebenmäßiges Gesicht ist von Schmerz und Panik zu einer Grimasse verzerrt.

- Sie trägt eine weiße warme Wollrobe mit Kapuze und vielen Taschen.
  → Es handelt sich um die Robe einer Culsupriesterin (**EW:Landeskunde, EW:Zauberkunde**).

- In ihrem Bein steckt ein Wurfmesser. Auf diesem sind ein stilisierter Falter sowie sieben Striche darunter eingeprägt.
  → Der Falter ist ein Erkennungszeichen der Comreda Noctina (**EW:Gassenwissen**, **EW–2:Landeskunde**).

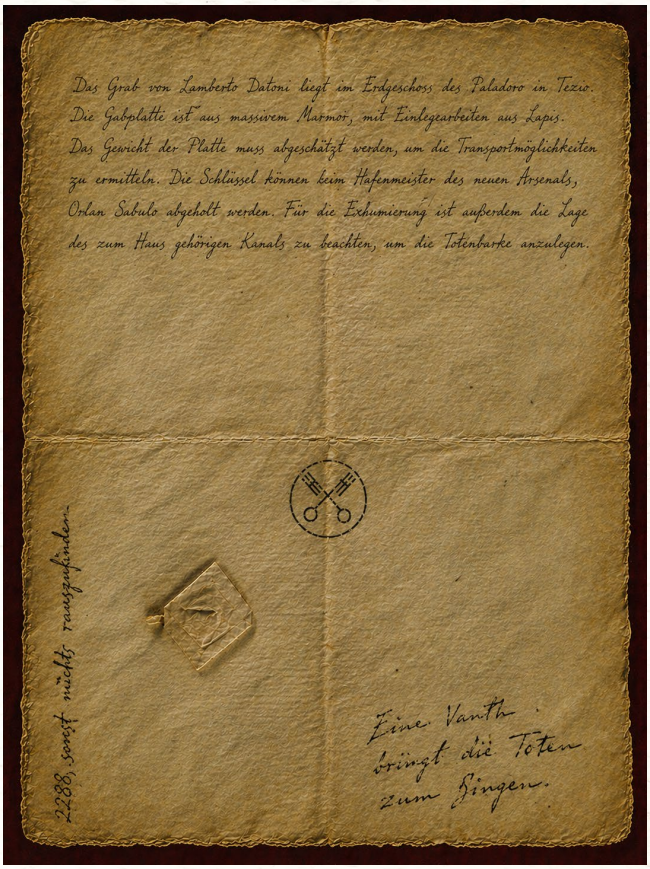
- In ihrem Mund befindet sich eine zusammengeknüllte und etwas angekaute Pergamentseite (s. Bild). Sie ist selbst dann dort, wenn die Gruppe erst sehr spät eingreift und Ciosa genug Zeit hat, um Lhella zu durchsuchen und sorgsam zu ermorden. Denn die Priesterin hat sich bei ihrer Flucht geistesgegenwärtig das Dokument mit den wichtigen Notizen in den Mund gesteckt, so dass die Meuchlerin es bei ihrer Suche übersieht.

- Unter ihrem Arm geklemmt, halb von ihr begraben liegt ein kleiner Schreibkoffer. Darin befinden sich eine weiße Schreibfeder in silberner Verkleidung, zwei Tintenfässchen, einige Bögen Pergament und ein kleines Büchlein mit Gebeten und Anrufungen Culsus. Hat Ciosa genug Zeit, Lhella zu durchsuchen, nimmt sie den Koffer mit.

- Um ihren Hals trägt sie einen weißen Quarzkristall an einer dunklen Lederkette. In die Gemme eingeschnitten ist ein stilisierter Schlüssel. Hat Ciosa genug Zeit, zertritt sie die Gemme.
  → Die Schlüsselgemme ist ein typisches Erkennungszeichen für Culsupriesterinnen, sie schützt ihren Körper bis zur Bestattung vor Verfall (**EW:Landeskunde**, **EW:Zauberkunde**).

- An ihrem Gürtel befestigt ist eine kleine Geldkatze mit 12 GS, 7 SS und 22 KS. Hat Ciosa genug Zeit, nimmt sie den Beutel mit.

- In einer Gewandtasche an der Innenseite ihrer Robe ist eine kleine, mit Kräutern gefüllte Metallkugel, ein Gewürzapfel. Ein Eichhörnchen auf drei Kugeln ziert ihn und er verströmt einen angenehmen ätherischen Geruch. Hat Ciosa genug Zeit, nimmt sie den Gewürzapfel mit.
  → Das Wappen ist vom Handelshaus der bürgerlichen Stoffhändlerin **Sylvana Renjok** (**EW:Etikette**, **EW:Geschäftssinn**, **EW-4:Landeskunde**).



Ein Auftrag

Höchstwahrscheinlich werden die Abenteurer Lhella früher oder später zum Tempel bringen. Hierbei bietet sich das Pendeon der Dius Valiande, direkt beim großen Nothunstempel räumlich am besten an (L3).

In den ehrwürdigen Hallen angelangt, werden die Abenteurer mit ihrem Notfall von Novizen zügig zum ranghöchsten Culsupriester des Tempels gebracht: Dem ehrwürdigen **Federghi Memmo** (105 Jahre, Rauschebart, nihilistisch, abgebrüht). Federghi ist uralt - jenseits der 100 Sommer - entsprechend viel hat er in seinem Leben schon gesehen. Und so lässt er sich selbst von der höchst ungewöhnlichen Situation, die die Abenteurer zu ihm bringen, nicht aus der Ruhe bringen. Stoisch gibt er den Novizen Anweisungen, wie sie Lhella zu betten haben und wendet sich erst dann ohne Hast und mit voller Aufmerksamkeit an die Abenteurer.

Trotz seines hohen Alters hat er noch immer eine gute Auffassungsgabe und erkennt den Ernst der Situation: Ein Attentat auf eine Culsupriesterin ist quasi ein Angriff auf die Göttin

selbst. Insbesondere nachdem der **Grancoinhor**, der Hohepriester Nothuns vor nicht allzu langer Zeit ebenfalls unter höchst seltsamen Umständen verstorben ist (s. *»Glauben und Kulte«*). Wenn diese Nachricht sich in der Stadt verbreitet, könnte es zu großen Unruhen in der Bevölkerung kommen. Er lässt sich diese Schlussfolgerung aber nicht anmerken, sondern bittet die Spielfiguren in unverändertem Tonfall, ob sie sich nicht der Untersuchung des Attentats widmen könnten. Schließlich hätten sie damit schon angefangen. Außerdem sei es ein Zeichen Culsus, dass ausgerechnet sie Lhella zur Hilfe gekommen waren. Selbstverständlich würden sie vom Tempel angemessen entlohnt werden. Um die Bevölkerung nicht unnötig zu verunsichern, wäre ein diskretes Vorgehen aber wünschenswert. Nehmen die Abenteurer den Auftrag an, so händigt er ihnen einen gesiegeltes Pergament aus, dass bestätigt, dass sie im Auftrag der Culsupriesterschaft unterwegs sind.

Sollten die Abenteurer auf die unpassende Idee kommen, nach einer genauen Höhe der Belohnung zu fragen oder zu feilschen, so versichert Federghi Memmo, dass ihre Mühen in jedem Fall angemessen entlohnt werden.

Federghi Memmo kann Auskunft geben, dass Lhella tatsächlich eine junge Culsupriesterin ist. Etwas ungewöhnliches, an das er sich erinnert ist, dass sie aus einer bürgerlich-ausländischen Familie stammt. Ihre Mutter ist die moravische Stoffhändlerin **Sylvana Renjok**. Ihre Aufnahme in den Dienst Culsus wurde damals intern recht kontrovers diskutiert, doch sie ließ keinen Zweifel an ihrer Glaubensstärke. Lhella leistet ihren Dienst auf der Ilmurta, der Friedhofsinsel und ist dort der Hohepriesterin **Etharia** unterstellt. Er selbst – Federghi – dient Culsu hier im Pendeon und ist daher über das aktuelle Tagesgeschäft nicht unterrichtet. Entsprechend kann er auch keine hilfreichen Hinweise zur Entschlüsselung von Lhellas mysteriösem Brief liefern (lediglich erklären, was eine Vanth ist (s. *»Die Totengöttin und ihre Dienerinnen«*).

Nach einer Untersuchung Lhellas stellt er ebenfalls fest, dass sie zwischen Leben und Tod schwebt und nur die Göttin selbst sie noch hält. Er versichert für sie zu beten, kann aber nicht versprechen, ob und wann sie wieder aus dem Koma erwacht.

Die Suche

Nehmen die Abenteurer den Auftrag vom Tempel an, werden sie vermutlich als nächstes verschiedenen Informationen hinterherjagen. Im folgenden Kapitel sind dazu diverse Anlaufstationen und Szenen aufgeführt. Je nachdem, welche Dinge die Gruppe bemerkt bzw. gefunden hat, werden einige davon ganz übersprungen.



Lhella

Die Gerichtsunterlagen

Inmitten des Trubels rund um das Attentat sollten die Abenteurer nicht vergessen, die Gerichtsunterlagen bei dem Anwalt **Anselmo Carvalho** (30 Jahre, verschlagen, zynisch, Herzensbrecher) abzugeben. Immerhin ist diese Aufgabe sehr leicht zu bewältigen. Man findet Anselmo, einen schneidigen Turaner mit breitem Federhut und spöttischem Lächeln zu quasi jeder Tageszeit in seiner Unterkunft, dem Gasthaus Zaubergarten (G24). Dort nippt er an einem Weinglas und zeigt sich hocherfreut über die Unterlagen. In Plauderstimmung deutet er an, dass dieser Prozess ein Zuckerschlecken wird. Nur selten in seiner Karriere hat er einen solch eindeutigen Fall vertreten. Insbesondere jetzt, da er alle Zeugenaussagen beisammen hat.

Erzählen ihm die Abenteurer von dem mysteriösen Mordanschlag, gibt er sich interessiert, man merkt aber schnell, dass er in Gedanken wohl weiter an seiner Rede für den Prozesstag feilt.

Mama Renjok

Wollen die Abenteurer Lhellas Mutter, der Stoffhändlerin **Sylvana Renjok** (s. *»Dramatis Personae«*), einen Besuch abstatten, werden sie bei ihrem Kontor am *Pallan* (Wollplatz)

in Tezio fündig. Die Dame gewährt ihnen umgehend eine Audienz, so sie glaubhaft von Lhellas Schicksal berichten können. Umgehend weicht die Härte der kalkulierenden Händlerin der Sorge einer moravischen Mutter. Sie empfängt die Gruppe in ihrem Arbeitszimmer, hinter einem großen Holzschreibtisch. Außer einigen kleinen Holzschnitzereien an den Möbeln ist alles in dem Raum schlicht und funktional.

Sylvana fragt sofort ausgiebig, was geschehen ist und was die Abenteurer wissen. Sie macht keinen Hehl daraus, dass sie Lhellas Betätigung in der Priesterschaft für einen großen Fehler hält, und dass dies mit einem „anständigen“ Beruf sicher nicht passiert wäre. Zu dem Attentat und möglichen Hintergründen kann sie jedoch nicht wirklich etwas beisteuern. Seit Lhella sich entschieden hatte Culsu zu dienen, spätestens seit ihrer Priesterweihe, hat sie kaum mehr Kontakt zu Sylvana. Es ist schon etwa zwei Monde her, seit sie sich das letzte Mal kurz gesehen haben. Immerhin kann sie bestätigen, dass die Handschrift auf dem kryptischen Pergament von Lhella stammt. Falls sich die Abenteurer bei ihr nach einem fähigen Alchimisten erkundigen, so kann sie auf **Vicenco Grifo** (s. *»Der Alchemicus«*), einen Freund der Familie, verweisen. Er wohnt im Norden Loreas, nahe des Scharidischen Succursals (C23). Tatsächlich passt dies gut zu der Richtung, in die Lhella nachts unterwegs war. Sie kann der Gruppe einen Brief an Vicenco mitgeben, so dass er im Bilde ist.

Sylvana ist überaus interessiert an der Aufklärung des Verbrechens, insbesondere möchte sie, dass der Attentäter und damit die Gefahr für ihre Tochter dingfest gemacht wird. Es wird deutlich, dass sie den Tempel nicht für fähig hält, in dieser Sache erfolgreich zu ermitteln. Daher bietet sie den Abenteurern bei erfolgreicher Aufklärung des Falls **500 GS** pro Person. Wenn diese klar machen, dass sie bereits vom Tempel angeheuert wurden, knurrt sie *„Na auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn. Soll euch mein Geld noch mehr motivieren.“*



Sylvana Renjok

Winter in Lanitia

Der lanitianische Winter ist im Normalfall relativ mild, wie im Rest der Küstenstaaten auch. Es gibt jedoch Ausnahmen, und in diesem Jahr zeigt er sich von einer besonders harschen Seite. Bereits tagsüber sind die Temperatur nur bei null Grad und nachts fallen sie weit in den Frostbereich. Für gestandene Nordländer ist das nichts Besonderes, für die lanitianische Bevölkerung jedoch eisig. Sie meiden die Kälte nach Möglichkeit und ziehen sich in ihre eigenen vier Wände oder eine der zahlreichen Gaststätten zurück, wo sie sich an prasselnden Feuern wärmen. Selbst die sonst so belebten Hafengegenden wirken geradezu ausgestorben, da mit den Winterstürmen kaum Schiffe ein- und auslaufen. Die unzähligen Feuer sorgen für einen schweren, in der ganzen Stadt präsenten Rauchgeruch, wie er sonst nur in Copor zu finden ist.

Ab dem zweiten Tag des Abenteuers fällt Schnee, der sogar liegen bleibt und den prächtigen Palasses, den unzähligen Dächern und den Dragonellas auf den Kanälen weiße Kronen verleiht. Ein ungewöhnlicher Anblick für die Lagunenstadt. Bald fliegen die ersten Schneebälle, helles Kinderlachen und empörte Damenrufe hallen durch die Gassen.

Wiederum ein typisch-lanitisches Phänomen im Winter ist tief hängender Nebel, der sich insbesondere in der Nacht wie ein Tuch über die Kanäle und Straßen legt und Lanitia ein noch mystischeres Aussehen verleiht.

Berüchtigt in den Wintermonaten sind zudem die Agualtas, die Hochwasser. Alle paar Jahrzehnte kann es sogar dazu kommen, dass der Isada im Mündungsgebiet der Lagune zufriert und das Eis in die Stadt gedrückt wird, wo es erhebliche Schäden anrichten kann.

Diesen Winter sind ungewöhnlich viele Ratten in der Stadt unterwegs. In fast jeder dunklen Gasse sieht man sie herumwuseln, die Kälte treibt sie in die Nähe der wärmenden Feuer, in Vorratskammern und in Bootsschuppen. Die Kanalkatzen sind geradezu überfordert von dem Überangebot. Insbesondere wenn die Abenteurer in zwielichtigeren Gegenden wie Dolo und Ce unterwegs sind, kann man die Ratten immer mal wieder auftauchen lassen.

Pergament

Auf dem Pergament, das Lhella bei ihrer Flucht intuitiv in ihren Mund steckte, verfasste sie zunächst ihre Notizen zu der Grabverlegung von Lamberto Datoni. Als sie dann währenddessen auf die seltsamen Ungereimtheiten auf der Ilmurta stieß, krakelte sie hastig Notizen auf das Pergament, welches sie sowieso zur Hand hatte. Ebenso vernähte sie darauf das weiße seltsame Pulver, auf welches sie bei ihren Nachforschungen stieß, um alles beieinander zu haben.

Das Pergament ist zerknüllt und mit Speichel verklebt, lässt sich aber bei behutsamem Umgang noch gut lesen. Untersucht man es fachkundig (**EW:Fälschen**, **EW:Geschäftssinn**) oder bringt es zu einer Fachperson, beispielsweise einer Papiermacherin, kann man feststellen, dass es von guter Qualität und recht frisch (in den letzten 7 Tagen) beschrieben wurde.

Das Pergament unterteilt sich in einen sehr ordentlich geschrieben Absatz im oberen Teil, einem seltsam-aufgenähten Pergamentstück sowie einer Zeichnung in der Mitte und krakeligen Notizen am unteren Rand. Mit erfolgreichem **EW–4 Schreiben (Neu-Vallinga)** lässt sich erkennen, dass alles in derselben Handschrift verfasst ist, auch wenn die Notizen im unteren Teil sehr unsauber hingekrakelt wurden.

Unter dem aufgenähten Teil befindet sich etwas Verformbares mit der Konsistenz von feinem Sand oder einem Pulver. Die Naht ist sehr eng und ordentlich gesetzt. Trennt man sie vorsichtig auf, kann man darunter eine teelöffelgroße Menge eines geruchlosen weißen Pulvers finden (s.u.).

Weißes Pulver

Das seltsame weiße Pulver ist feinkristallin und völlig geruchlos. Mit aufwendigen alchimischen Untersuchungen (**EW–6:Alchimie**) können die Abenteurer oder ein fähiger Alchemicus folgendes herausfinden:

- Es handelt sich um ein äußerst potentes Speisegift auf der Grundlage von Culsukraut, auch bekannt als Schierling.
- Durch alchimische Aufbereitung ist es geruch- und geschmacklos
- Es greift die inneren Organe an, wirkt nach Einnahme innerhalb von fünf Minuten und ist schon in kleiner Menge tödlich. Man kann schlimmere Auswirkungen verhindern, indem man das Opfer schnell genug zum Ausspeien bringt.
- Ein Gegengift lässt sich anhand der kleinen Probe nicht herstellen.

Bisamapfel

Der Bisamapfel, den Lhella bei sich trug, ist ein sehr kunstvolles Exemplar: aus Messing und Silber gefertigt, mit einer mechanischen Vorrichtung zum Öffnen und dem Familienwappen der Renjoks (Eichhörnchen über drei Kugeln). An der Rückseite ist eine kleine Unterschrift eingraviert mit etwas Mühe (**EW:Schreiben (Neu-Vallinga)**) lässt sie sich als „**Cerinjo**“ entziffern. Fragt man sich erfolgreich herum (**EW:Gassenwissen**) oder wendet sich an Sylvana Renjok, kann man herausfinden, dass dies die Unterschrift des

Bisamäpfel

Bisamäpfel sind kleine tragbare, meist kugelförmige Behälter zum Aufbewahren von Duftstoffen. Man trägt sie in Kopfnähe an oder unter der Kleidung. Alle Möglichkeiten, den fauligen Geruch der Stadt und Lagune zu übertünchen, sind überaus willkommen und so ist es kein Wunder, dass die Bisamäpfel oft Verwendung finden. Obendrein kommt der Aberglaube, dass angenehme Düfte Krankheiten, Dämonen und Wesen aus Ilantia abwehren sollen, was die Popularität noch steigert.

Es gibt unzählige verschiedene Varianten, die von einem einfachen in Stoff gepackten Kräuterbündel bis zu feinstem Ambra, aufbewahrt in einem juwelengeschmückten Goldkunstwerk, reichen. Unter Adeligen sind aufwendige, kostspielige Modelle und Gerüche in den letzten Jahren zu einem modischen Accessoire geworden. So soll eine der Töchter des Dugans (die Leute sind sich unsicher welche) sogar schon mit über 10 Bisamäpfeln an ihren Gewändern herumspaziert sein. Auch mit magischen Varianten, die die Düfte länger konservieren, soll in den Werkstätten Copors experimentiert werden.



Erbauers, Vicenco Cerinjo, einem Tüftler und Alchemicus ist (s.u.).

Die duftende Kräutermischung in dem Bisamapfel besteht aus Rosmarin und Weinraute (s. *»Kräuterkunde«*).

Der Alchemicus

Der Tüftler und Alchemicus **Vincenzo Cerinjo** (60 Jahre, zerstreut, zauselig, gebildet) ist ein alter Freund der Familie Renjok. Auf der Jagd nach Zutaten reiste er früher viel und lernte bei einem Aufenthalt in Moravod die Schwester von Sylvana Renjok kennen. Er half ihr aus einer finanziellen Notlage, wofür Sylvana Renjok ihm später immer wieder über ihre Handelskontakte Dinge besorgte.

Seine Werkstatt liegt im Nordosten Ces, nahe des Scharidischen Succursals (C23). Unscheinbar von außen ist das Innere am treffendsten mit kreativem Chaos zu beschreiben. Überall türmen sich alchimische Aufbauten, Bücher, Tiegel, Glasgefäße, seltsame Metallobjekte und verschiedenste Kräuter, Pulver und Essentien. Schon das Eintreten ist kurios;



Vincenzo Cerinjo

an der Türhalterung ist ein Dudelsack mit einem Blasebalg und einer thaumaturgischen Hand installiert. Öffnet sich die Tür, erklingt pfeifend-brummend eine kurze Melodie - eine Erinnerung an eine Reise nach Alba.

Vincenzo selbst passt perfekt zu seinem Laden, wirr und sympathisch zugleich changiert der alte Strubbelkopf zwischen Genie und Wahnsinn. Erfährt er von Lhellas Schicksal, strotzt er direkt vor Hilfsbereitschaft, auch wenn er einige Momente braucht, um zu verstehen, dass Lhella kein kleines Mädchen mehr ist. Die Herausforderung ist es, ihn fokussiert bei der Sache zu halten, immer wieder hat er wilde Gedankensprünge und fängt direkt mit abstrusen Theorien an, wer hinter der Sache stecken könnte. Neben allgemeinen Hinweisen zu Alchimie und Kräuterkunde kann Vincenzo Cerinjo vor allem das weiße Pulver analysieren. Dafür braucht er einen vollen Tag.

Schlüsselwappen

Spielfiguren, die sich sehr gut mit lanitianischer Heraldik auskennen, können das Symbol auf dem Pergament erkennen (**EW–2:Etikette**, **EW–6:Landeskunde**). Die zwei gekreuzten Schlüssel stammen von der Familie **Gabrales**. Einst eine angesehene Patrizierfamilie, die viele begabte Alchimisten und Mediziner hervorbrachte, sind sie mittlerweile als Seladres in Armut und Bedeutungslosigkeit versunken (**EW:Etikette**, **EW–4:Landeskunde**). Diese beiden Informationen lassen sich ansonsten auch im Tausch gegen 10 GS bei einem Heraldiker, Historiker oder in der Bibliotheka Ceveta im Palendo (L7) herausfinden.

Hört man sich anschließend in zwielichtigen Kreisen nach jemandem aus der Familie Gabrales um, der mit alchimischen Substanzen oder gar Giften handelt, wird man mit einem erfolgreichen **EW–2:Gassenwissen** an **Marmetto Gabrales** verwiesen. Als ehemaliger Medicus handelt er unter der Hand mit verschiedenen „Mittelchen“.

Man kann ihn in einer verhältnismäßig großzügigen Maisonettewohnung auf Lacartera, der Insel der gefallenen Adeligen in Rigero, auffinden (R1). Marmetto (71 Jahre, griesgrämig, nachtragend, ungebrochen) ist eine gebeugte Gestalt mit wirren Haaren, vollem grauen Bart und grauen Augen, in denen noch immer der Stolz eines Adeligen flackert. Schildert man ihm das Anliegen, so tut er zunächst so, als ob er von nichts Dementsprechendem wisse. Nur geschickte Überzeugungen (**EW–2:Beredsamkeit**, **EW–2:Verhören**) bringen ihn zum Reden. Insbesondere fürchtet er eine genauere Untersuchung durch den Culsu-Kult oder die Magiergilde. Daher lässt er sich rückversichern, dass er sein Wissen nur teilt, wenn er danach aus der Angelegenheit herausgehalten wird.

Unter diesen Bedingungen schildert Marmetto, dass vor etwa einem Mond eine düstere Kapuzengestalt mit einem besonderen Anliegen zu ihm kam: er sollte ein hochpotentes, geruch- und geschmackloses Gift herstellen bzw. alchimisch potenzieren. Die passenden Zutaten hatte die Person nämlich schon alle dabei. Sie zahlte dafür eine Summe, bei der er das Geschäft nicht ablehnen konnte. Zu seiner Kundin kann er lediglich sagen, dass es sich um eine Frau mit beunruhigendem Blick aus fahlweißen Augen gehandelt hat (Ciosa).

Auf Druck der Abenteurer oder gegen Bezahlung lässt Marmetto Gabrales sich auch darauf ein, ein Gegengift anzufertigen. Für dieses braucht er allerdings mindestens 24 Stunden.

Erscheinung der Mörderin

Erkundigt man sich in den Kaschemmen, dunklen Gassen oder anderen zwielichtigen Gegenden der Stadt nach einer einäugigen Mörderin in dunkler Rüstung, so hört man bei erfolgreichem **EW-2:Gassenwissen** den Namen **Pelamid** (offensichtlich ein Tarnname, Pelamiden sind unscheinbare Fische, die oft in den Netzen der lanitianischer Fischer landet). Auf sie passe die Beschreibung, sie sei in entsprechenden Kreisen als talentierte Meuchelmörderin bekannt. Mit **EW-4:Gassenwissen** findet man sogar heraus, dass sie meist für die Comreda arbeiten soll. Und mit **EW-6:Gassenwissen**, dass sie momentan bei einer Abanzzisippe in Ce untergekommen sein soll. Die Recherche dauert etwa 6 Stunden und kostet 10 GS an Bestechungs- und „Freundschafts“geld.

Messer

Betrachtet man das Messer ganz genau, kann man am Griffende eine kleine Punze erkennen. Mit etwas Fantasie stellt sie einen feuerspuckenden Drachenkopf dar. Fragt man sich dazu in der Stadt herum (**EW:Gassenwissen**, **EW:Geschäftssinn**), so wird man an **Rovenna**, eine Schmiedin im Süden Copors verwiesen.

Dort findet man eine schmucklose Werkstatt in einem kleinen Hinterhof vor. Kein Schild oder andere Werbung verweist darauf, sodass man ohne Nachfragen kaum den richtigen Ort findet. Die Schmiede wirkt auf den ersten Blick sehr einfach. Eine Esse, ein Amboss und nur wenige Werkzeuge. Doch fachkundige Blicke können erkennen, dass alles von hoher Qualität und genau ausgewählt ist. Rovenna (31 Jahre, kräftig, kunstfertig, grantig), eine muskulöse Frau mit vielen Brandnarben und einer ledernen Schürze, ist keine große Rednerin. Sie kann nicht sonderlich gut mit Menschen umgehen, das Chaos sozialer Interaktion ängstigt sie. Dafür liebt sie Metalle umso mehr und ist eine Künstlerin an der Esse. In vielen Dingen ist sie erstaunlich naiv und denkt, einem Kind gleich, oft nicht weiter als es sie betrifft. So kann sie sich gar nicht vorstellen, dass mit ihren schönen Waffen auch Blut vergossen wird.

Umso erstaunter reagiert sie auf den Verdacht der Abenteurer. Es braucht einige Überzeugungsarbeit (**EW:Beredsamkeit**, **EW:Verhören**), um ihr Informationen zu entlocken. Insbesondere da sie eigentlich nicht darüber redet, wer bei ihr bestellt. Versichert man ihr aber glaubhaft, beispielsweise mit einem ernstgemeinten Schwur auf die Götter, dass ihr Werk einer Dienerin der Culsu (fast) den Tod gebracht hat, rückt sie aber mit der Sprache raus. Sie erinnert sich noch an den seltsamen Auftrag. Es war vor etwa einem Jahr, als eine Frau mit nur einem Auge und einem seltsamen „Abanzzi-Akzent“ zu ihr kam und ein besonderes Messerset orderte: Neun Wurfdolche mit je einem Schmetterling und einer aufsteigenden Anzahl an Strichen auf dem Griff. Die Person nannte keinen Namen, bezahlte aber sehr gut.



Pelamid

Sucht man mit den anderen Informationen gezielt nach **Pelamid**, so kann man in Ce, genauer gesagt auf dem Schwarzmarkt Mera fündig werden. Pelamid, die eigentlich **Kiarra** heißt, lebt dort ein bürgerliches Leben als Näherin in einer Abanzzi Sippe. Kaum jemand ahnt etwas von ihrem Doppelleben als geschickte Auftragsmörderin. Dieses Talent brachte sie vor einigen Jahren mit dem Tio von Dolo zusammen, mit dem sie sich auf Anhieb gut verstand. So entstand eine tiefe Verbundenheit und enge geschäftliche Zusammenarbeit.

An sie heranzukommen ist jedoch sehr schwer, da die Abanzzi Schnüffler in ihrer Gegend gar nicht leiden können. Nur mit viel Umsicht (**EW-4:Gassenwissen**) oder einem guten Kontakt innerhalb der Abanzzi Gemeinschaft ist es möglich. Hier bietet sich beispielsweise Tambranes, der Fechter aus dem Schwarzen Tauber an, falls die Abenteurer ihm am ersten Abend geholfen haben. Suchen sie seinen Kontakt, bietet sich auch direkt *»Die Tarotkarte«* an. Die Abenteurer müssen aber garantieren, Kiarra nicht direkt feindlich gegenüberzutreten, denn niemand kann sich vorstellen, dass sie eine solche Tat begangen hat.

Gelangen die Abenteurer tatsächlich zu Pelamid/Kiarra (28 Jahre, entstellt, feinsinnig, nachdenklich), so finden sie eine

schlanke, unscheinbare Gestalt auf einem bunten Hausboot vor. Dort ist sie umgeben von verschiedenen Stoffstücken, die sie zu bunten Röcken und Gewändern vernäht. Im Kontakt mit Fremden trägt sie stets einen dünnen Schleier, um ihr von Narben entstelltes Gesicht nicht zu entblößen. Sie wirkt angespannt, aber keinesfalls panisch (**EW:Menschenkenntnis)**. Befragt man sie zu der Tat, so streitet sie eine Beteiligung vehement ab. Ihre zweite Berufung als Auftragsmörderin hingegen leugnet sie nicht, sobald sie erkennt, dass die Abenteurer sowieso schon darüber Bescheid wissen. Zeigt man ihr ihr Wurfmesser, so erklärt sie, dass sie selbiges vor einigen Monden in einem Kanal verloren hat und leider nicht wiedererlangen konnte. Sie wäre sehr froh, es wiederzubekommen, war es doch eine Spezialanfertigung. Gleichzeitig kann sie sich nicht erklären, warum man ihr aktuell eine solche Tat zuschieben sollte und vor allem wer dahinterstecken könnte. Sie hält es eher für wahrscheinlich, dass jemand gegen die Comreda vorgehen möchte. Daher empfiehlt sie ein Gespräch mit dem **Tio von Dolo**. Auf Wunsch kann sie auch einen entsprechenden Kontakt herstellen.

Tarotkarte

Diese Begegnung bietet sich an, falls die Abenteurer am ersten Abend im Schwarzen Tauber dem Abanzzi **Tambranes** geholfen haben. Passend ist zum Beispiel ein Aufenthalt in Ce oder Lorea. Den Abenteurern entgegen kommt eine einfache Dragonella, Passagierin ist eine alte, runzelige Frau in bunten Tüchern, am Ruder steht Tambranes. Freudig macht er die Alte auf die Abenteurer aufmerksam: „*Seht Mütterchen, dort sind die ehrbaren Helden, die mir gestern gegen das Pack beigestanden sind*“. Die Alte gestikuliert und Tambranes lenkt das Boot zu den Abenteurern. Mit rauer, rauchiger Stimme stellt sich die Frau als **Maretta** (89 Jahre, kaputter Kehlkopf, entrückt, großmütterlich) vor und spricht dann sehr direkt: „*Habt Dank! Ihr seht aus, als ob ihr einen Hinweis für eure Zukunft gebrauchen könnt. Hier, ich lege euch eine Karte.*“ Dann zieht sie einen großen Stapel mit Tarotkarten hervor, mischt und zieht eine. Die Karte zeigt eine Ziege, die gelbe Blumen statt Augen hat. Maretta meint dazu:

„*Sie steht für Meckern, Unersättlichkeit, Hexerei, Herde, Agilität, Nützlichkeit, Frieden, Würde, Geschicklichkeit, Robustheit, Beute sein und Neugier. Doch ich spüre, dass euch diese Deutungen nicht so betreffen wie üblich. Schaut euch die Karte lieber gut an. Sie zeigt viel mehr, wenn man bereit ist zu sehen.*“

Dann, ebenso plötzlich, wie sie aufgetaucht sind, fahren Tambranes und Maretta weiter, der Abanzzi schenkt der vermutlich etwas verwirrt dreinblickenden Gruppe noch ein aufmunterndes Lächeln.

Die Karte ist tatsächlich nicht klassisch als Tarotkarte zu deuten, sondern ein Hinweis auf die Schlüsselfigur auf der Ilmurta, dem Gärtner Murello. Nicht nur spricht er leicht meckernd, auch wachsen ihm ganz ähnlich der Ziege Blumen aus einem Auge.



Comreda Noctina

Mittels Landeskunde und Gassenwissen können die Abenteurer recht schnell Informationen über die **Comreda Noctina** im Allgemeinen und in Lanitia gelangen (vgl. *»Comreda Noctina«* & *Das Spiel der großen Häuser* S.168 ff.). Die wichtigsten sind:

- Die Comreda Noctina („Bruderschaft der Nachtfalter“) ist eine Verbrecherorganisation aus Tevarra, insbesondere in ihrem Kernland kontrollieren sie fast alle Bereiche des organisierten Verbrechens.

- Fünf verschiedene „Familien“ mit unterschiedlichen Erkennungszeichen unterteilen Mitglieder der Comreda in verschiedene „Geschäftsbereiche“.

- Mitglieder der Comreda sind oft sehr fromm, insbesondere gilt ihre Verehrung Nothuns. Aber auch andere Gottheiten der Dius Valiande werden geachtet.

- In Lanitia ist die Comreda kleiner und nicht so strikt organisiert, im Besonderen ist die Unterteilung in die unterschiedlichen Familien kaum gegeben.

- Geführt wird die „Familie“ in Lanitia von dem berüchtigten Tio (Onkel) von Dolo. Er hat ein enges Netz aus Beziehungen und Gefälligkeiten gesponnen. Das Kerngebiet ist das Hafenviertel Dolo.

- Mit anderen Verbrecherorganisationen Lanitias, im besonderen der Diatrava-nahestehenden Lobria ist die Comreda sehr verkracht. Kein Wunder, weitete sie doch in letzter Zeit ihren Einflussbereich erheblich aus.

Konkretere Informationen, wie aktuelle Ziele oder Konflikte der Comreda, das Verhältnis zu Pelamid, ein Zusammenhang mit dem Attentat o.ä. lassen sich nicht so einfach in Erfahrung bringen. Bevor es dazu kommen kann, dreht die Comreda den Spieß um:

Denn falls sich die Abenteurer in den Gassen Lanitias nach der Comreda oder Pelamid erkundigen, bekommt der Tio früher oder später Wind davon. Je nach Vorgehen der Abenteurer sickert auch durch, dass sie mehr über das Attentat wissen. Von diesem erfährt der Tio schon am Morgen danach, seine Kontakte reichen bis in den Tempel. Die Angelegenheit ist ihm sehr ernst, er durchblickt, dass hier der Ruf seiner „Familie“ ernstlich geschädigt werden könnte. Daher entschließt er, sich persönlich um die Angelegenheit zu kümmern.

In einem passenden Moment, nachdem sich die Abenteurer über die Comreda erkundigt haben, erhalten sie eine Einladung des Tio. Überbracht wird sie von seinem Neffen Tonti, einem gepflegten Lidralier, etwa Mitte 20, in der Kleidung eines einfachen Hafenarbeiters. Er sagt sein Onkel, der Tio möchte sie gerne sprechen, um ein Missverständnis aus der Welt zu schaffen, man habe ein gemeinsames Ziel. Tonti macht klar, dass es überaus unhöflich wäre, die Einladung abzulehnen und hat auch schon eine Dragonella bereitstehen, um die Gruppe nach Dolo zu begleiten. Mitten im Gewirr des Hafens bringt er sie zu einem kleinen unscheinbaren Haus und bittet die Abenteurer, ihre Waffen abzugeben und Augenbinden anzulegen. Dies alles geschieht mit einer zuvorkommenden Höflichkeit, gleichzeitig lässt der Unterton erkennen, dass es ausgesprochen dumm wäre, sich anders zu entscheiden.

Mit verbundenen Augen werden sie einige Male im Kreis gedreht und anschließend über einen Steg und eine kurze Dragonellafahrt in ein anderes Haus gebracht. Dort erwartet sie **Ignazio Castures**, besser bekannt als **Tio von Dolo** (s. *»Comreda Noctina«*), an einer reich gedeckten Speisetafel in einem großzügigen gemütlichen Raum mit prasselndem Kamin. Der rüstige Mann mit verstrubbelten grau melierten Haaren, tiefen Falten und einem schlichten Gewand wirkt ganz und gar nicht wie der Boss einer berüchtigten Verbrecherorganisation, eher wie ein freundlicher, leicht tattriger Onkel. Er begrüßt die Abenteurer, bittet sie Platz zu nehmen und zuzugreifen. Tonti bleibt im Raum stehen und schenkt dem Tio wie den Abenteurern hervorragenden Wein und klares Wasser ein. Lehnen die Abenteurer Speis und Trank ab oder sind skeptisch, ob möglicher Gifte, so reagiert der Tio empört und versichert bei den Göttern, dass seine Gäste an seinem Tisch keinerlei Heimtücke fürchten müssen. Tatsächlich ist das Essen vorzüglich, verschiedene lanitianische Spezialitäten sind in Perfektion zubereitet und auch der Tio bedient sich, wenn auch nur vereinzelt und in kleinen Portionen.

Nach einer höflichen Vorstellung, ein paar allgemeinen Floskeln und Kommentaren zum eisigen Wetter kommt der Tio schnell zum Punkt: Dem Attentat auf Lhella und den Erkundigungen der Abenteurer.

Er macht klar, dass er nichts, aber auch gar nichts mit einer solch gotteslästernden Schandtat zu tun hat. Und auch niemandem aus seiner „Familie“ etwas derartiges zutraut. Sollte sich etwas Gegenteiliges herausstellen, so wäre er völlig enttäuscht! Vielmehr vermutet er, dass jemand beabsichtigt ihn und seine Familie mit Schmutz zu überziehen. Da er dies



Tonti

auf keinen Fall geschehen lassen kann, schlägt er den Abenteurern vor zu kooperieren. Geschickt versucht er dabei den Abenteurern Informationen zu entlocken. Zwar kennt er vom Tempel das grobe Geschehen, aber keine Details. Sein Ziel ist es möglichst viel zu erfahren. Er ahnt, dass die **Ratalcas** möglicherweise hinter der Sache stecken, haben seine Leute doch erst kürzlich die unter deren Kontrolle stehende Wäscherei in Brand gesteckt. Dies möchte er den Abenteurern aber nach Möglichkeit nicht verraten. Zum einen, um selbst wenig preiszugeben, zum anderen, um sie nicht in ihrer Suche zu beeinflussen.

Fragen der Abenteurer beantwortet er ehrlich, allerdings kann er zu dem Attentat selbst kaum etwas beitragen. Lediglich zu Pelamid: Er bestätigt, dass Erscheinung und Messer zu ihr passen, traut ihr eine solche Tat aber nicht zu. Er besteht darauf, die Angelegenheit selbst mit Pelamid zu klären und die Abenteurer über das Ergebnis zu informieren. Falls die Abenteurer sich offensiv nach Pelamid umgehört haben, hat sich der Tio auch schon vor dem Gespräch bei der Meuchlerin erkundigt, ob sie in das Attentat involviert war.

Er kann den Abenteurer also direkt oder nach einem halben Tag versichern, dass Pelamid weder die Mörderin ist noch sonst etwas mit der Tat zu tun hat. Das verwendete Messer gehört allerdings wahrscheinlich wirklich ihr. Sie hat es bei einer „Erledigung“ in einem Kanal verloren.

Insgesamt ist der Tio ehrlich interessiert die Tat aufzudecken, nicht nur, weil er eine Kompromittierung der Comreda befürchtet, sondern auch aus ehrlicher Götterfürchtigkeit. Dazu ist er bereit, den Abenteurer mit Informationen und in begrenztem Maß auch anderer Unterstützung zu helfen. Er möchte vor allem wissen, wer dahintersteckt. Falls die Abenteurer die Gegenseite direkt ausschalten sollten, noch besser. Je nach Gesprächsverlauf, macht der Tio deutlich, dass sich eine befristete Zusammenarbeit für beide Seiten lohnen könnte.

Sollte sich die Gruppe der initialen Einladung entziehen, hält der Tio sie für sehr verdächtig und lässt sie eng überwachen. Nehmen die Abenteurer die Einladung an, kommen aber auf die dumme Idee, sich in den Vorbereitungen oder während dem Gespräch mit dem Tio Gewalt oder Magie zu benutzen, so reagiert der Tio mit ganzer Härte. Er selbst ist ein zäher Knochen und in seinem Kerngebiet in Dolo hat er diverse Rückversicherungen in Form von Magie und dutzenden kampfbereiten „Familienmitgliedern“.

Möchten die Abenteurer selbst mit der Comreda in Kontakt treten, so empfiehlt der Tio in der *Pinta Ancora rosado* (D25) einen heißen Grog zu ordern, um die kalten Fischerhände wieder aufzuwärmen. Auf die Frage „Wie war der Fang?“, soll man dann mit „Ganz gut, fünf volle Netze Brassen“ antworten, dann können die Informationen fließen.

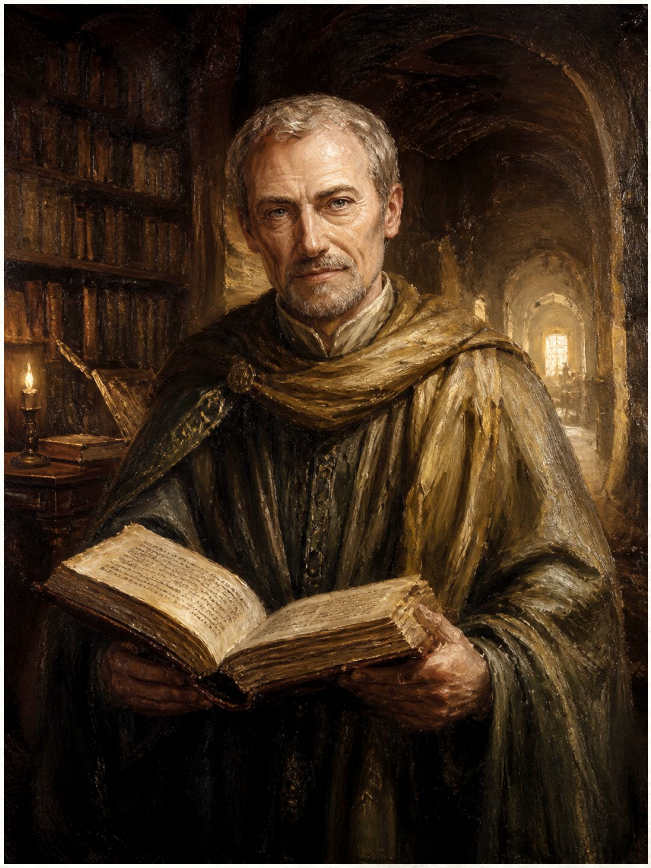
Tut man im rosigen Anker wie geheißen, so wird man vom Wirt in den Nebenraum geführt, wo man bald Gesellschaft von einem hochrangigeren Mitglied der Comreda, beispielsweise Tonti bekommt, und das Anliegen klären kann.

Bibliothek

In der Bibliotheka Ceveta im Palendo (L7) können verschiedene Informationen eingeholt werden. Gerade was Allgemeinbildung, Geschichtliches und lanitianische Spezifika angeht, ist die Bibliothek gut aufgestellt. Die Nutzungsgebühr beträgt 5 GS pro Tag, dafür helfen der Biliothekar **Gubrin Toraseno** (50 Jahre, penibel, ruhig, vernarrt in Wissen) oder einer seiner Novizen gerne bei der Suche nach dem passenden Buch.

Fündig wird man unter anderem zu:

- Den verschiedenen Kräutern
- Dem Schlüsselwappen der Familie Gabrales
- Lamberto Datoni
- Grundlegende Infos zu der Totengöttin und ihren Dienerinnen



Gubrin Toraseno

Die Totengöttin und ihre Dienerinnen

An Wissen rund um die Totengöttin Culsu kann man unter anderem mittels *Landeskunde*, *Zauberkunde*, einem Besuch im Tempel oder der Bibliothek gelangen. Für detaillierte Nachfragen vgl. *Das Spiel der Großen Häuser* S. 86 f. & S. 108 ff.

- Vanths sind die jugendlichen Totengeleiterinnen Culsus. Sie bringen die Seelen Verstorbener durch die Unterwelt und erscheinen meist als junge Frauen in weißen Gewändern und mit großen Krähenschwingen. In den Händen halten sie ein Buch oder eine Schriftrolle in der die guten und schlechten Taten des Verstorbenen aufgeführt sind. Desweiteren können sie sich in weiße Krähen verwandeln.

- Culsu wird in den Küstenstaaten meist als Herrin der Unterwelt verehrt, so auch in Lanitia. Für den städtischen Bereich ist ihr Aspekt als Unnachgiebige Rächerin, der erbarmungslosen Schicksalsgöttin nachrangig.

- Die Culsupriesterschaft in Lanitia verteilt sich auf das Pendeon und kleinere Stadtteiltempel. Der bedeutendste Ort des Kults in der Stadt ist aber wahrscheinlich die Friedhofsinsel Ilmurta. Etwas weiter weg auf der Insel Gosar ist zudem ein mächtiger Standort des Culsuordens (vgl. *»Vendramina und die Trizos«*)

Kräuterkunde

Infos über die Kräuter, auf die die Gruppe im Lauf des Abenteuers stoßen kann, lassen sich über Pflanzenkunde, Heilkunde, bei einem Kräuterkundler oder in der Bibliotheka Ceveta herausfinden.

Culsukraut, in anderen Kulturen auch als Schierling bekannt, ist eine unangenehm nach Mäuseurin stinkende Pflanze. Sie ist hochgiftig und führt zu einem qualvollen Tod bei vollem Bewusstsein. Im Volksmund heißt es, je gottgefälliger das Leben, desto weniger Schmerzen muss man beim Tod durchs Culsukraut erleiden. Diese Tatsache gab der Pflanze zum einen ihren Namen, zum anderen wird sie daher gelegentlich als Hinrichtungsmethode in besonders schweren Fällen genutzt.

Rosmarin, auch Tau des Meeres genannt, ist in Lidralien quasi universell beliebt - als Würzmittel, Duftstoff, Medizin oder Räuchermittel für religiöse Handlungen. Insbesondere soll er Krankheiten und böse Geister fernhalten. Daher gilt er auch als eine der heiligen Pflanzen Culsus. Bei Beerdigungen trägt jeder einen Zweig Rosmarin, nicht zuletzt um den Gestank des Todes zu überdecken.

Weinraute ist eine Heilpflanze, die gegen Augenleiden und Fieber hilft. Zudem soll sie vor Bösem Blick und Geistern schützen. Sie riecht stark ätherisch, schmeckt bitter und ist neben dem medizinischen Nutzen vor allem als Duftmittel beliebt.

Affodill ist eine weitere heilige Pflanze Culsus. Die wunderschönen, sternförmigen Blüten sind eine beliebte Symbolik der Göttin. Ihre stärkehaltigen Knollen sollen als Wegzehrung Verstorbenen den Übergang ins Totenreich erleichtern. Bei Begräbnissen werden die Blütenstängel abgeschnitten, in Öl getränkt und einer Fackel gleich verbrannt. Sie gedeiht insbesondere auf Friedhöfen, in Culsus Unterwelt sollen ganze Felder davon überwuchert sein. Pulver aus den getrockneten Wurzeln werden oft gegen Hautkrankheiten eingesetzt.



Lamberto Datoni

Der offizielle Auftrag von Lhella und somit quasi der gesamte obere Absatz des Pergaments hat mit dem Anschlag auf sie nichts zu tun und ist somit eine falsche Fährte. Dennoch können die Abenteurer verschiedenes über **Lamberto Datoni** herausfinden und so ihr Wissen über die lanitiani-

sche Geschichte mehren. Bei umfassender Recherche kann die Spielleitung dies mit einem **PP:Landeskunde (Küstenstaaten)** belohnen. Ausgiebige Informationen zu Lamberto Datoni und seinem ehemaligen Palasses, dem **Palodoro** finden sich weiter vorne im Band (*»Die Statue von Lamberto Datoni in Gira«* & T1a). Hier folgt eine kurze Zusammenstellung:

- Lamberto Datoni war ein umtriebiger Kaufmann, der im Goldenen Zeitalter Lanitias lebte und einge für den Handel revolutionären Entdeckungen machte
- Er starb steinreich ohne Erben und verteilte sein Vermögen an wohltätige Stiftungen. Noch immer gibt es Gerüchte, dass ein Teil seines Geldes irgendwo versteckt ist.
- Sein ehemaliger Hauptsitz, der Goldene Palast, Palodoro galt einst als prachtvollstes Gebäude Lanitias. Doch die prunkvolle Fassade ist längst abgeblättert und nun steht der Palasses kurz vor dem Abriss. Er muss dem Neuen Arsenal (T1) weichen.
- Das Grab Lamberto Datonis befindet sich im Erdgeschoss des Palodoros. Damals waren Hausbestattungen unter Patriziern noch üblich. Es soll im Zuge des Abrisses auf die Ilmurta verlegt werden.
- Verwalter des Hauses ist der Meister des Neuen Arsenals, **Orlan Sabulo**, er besitzt auch den Schlüssel zum Gebäude und hat schon kurz mit Lhella über die Verlegung gesprochen.

Die Insel der Schlafenden

„Und draußen auf der Insel vor der Stadt,
da schlafen die Toten"

Die Friedhofsinsel Lanitias, Ilmurta, im Volksmund auch manchmal als „Insel der Schlafenden" bezeichnet, ist der Schlüssel zu dem Rätsel, das Lhella hinterlassen hat. Zum einen kann hier mehr über sie selbst herausgefunden werden, vor allem aber kann man ihren kryptischen Notizen auf den Grund gehen und **Murello**, dem Gärtner und Winzer der Insel, auf die Schliche kommen. Er wurde von Ciosa in die Irre geführt und vergiftete den Vino del Murta.

Um auf die Insel zu gelangen, braucht man entweder ein eigenes Boot oder lässt sich vom Letzten Ableger (T24) aus übersetzen.

Ilmurta

Im Westen von Tezio liegt **Ilmurta**, die Friedhofsinsel Lanitias (T7). Sie ist komplett von einer etwa 2 Meter hohen Mauer aus rötlichen Ziegeln umgeben, die gleichermaßen Schutz vor neugierigen Blicken und Hochwassern bietet. Nur ein einziger Anleger gewährt einen offiziellen Zugang auf die Insel der Toten: der **Schädelpier**. Namensgebend sind, mit Vergänglichkeitsmotiven geschmückten, weiß getünchten Holzpoller. Ein kiesbestreuter Hauptweg führt vom Pier in die Mitte der Insel. Dort befindet sich auf einem kleinen Hügel eine Kapelle Culsus sowie direkt an der Rückwand ein Wohnhaus der wenigen lebendigen Bewohner der Insel. Hinter dem Wohnhaus liegt ein kleiner verwunschener Garten, in dem sich Weinreben zwischen einer Vielzahl an Blumen entlangranken.

Zahlreiche kleinere Pfade winden sich vom Hauptweg abweichend zwischen Gräbern, Beinhäusern (Ossuarien) und Urnenkrypten (Columbarien). Sie alle sind in verwirrender Unregelmäßigkeit verteilt. Grund dafür ist das hohe Grundwasser, welches Gräber nur an einigen Stellen möglich macht. Die meisten Toten werden eingeäschert und in einer der zahlreichen Urnenkrypten bestattet.

Zwischen den Grabstätten ragen hohe Zypressen und alte Eiben auf. An den anderen freien Stellen wuchern Rosmarin, Schierling, Weinraute sowie Hundskraut, sämtlich heilige Pflanzen Culsus. Streift man abseits der größeren Wege, liegt bald ein würziges Kräuteraroma in der Luft.



Die Kapelle der Culsu

Die Kapelle der Culsu ist ein kleiner Tempel, der nur aus einem einzigen höhlenartigen Raum besteht. Durch ein großes zweiflügeliges Gittertor kann man ihn von außen gut einsehen. Acht schlichte, unbequeme Bänke sind in Zweierreihen zur Rückwand ausgerichtet. Dort brennen auf einem großen marmornen Altar Dutzende, manche sagen gar Hunderte von Kerzen. Ihr weißes Wachs ist zu einer dicken Schicht zusammengeschmolzen. Vor dem Altar steht ein hölzerner Opferstock für Spenden bereit. Zwischen den Bänken bleibt ein freier Bereich, in dem bei einer Beerdigung die Toten aufgebahrt werden.

Ein großes kunstvolles Wandgemälde zieht sich über Decke und Rückwand der Kapelle. Es zeigt verschiedene Mythologien aus dem Totenreich der Culsu. Darunter viele Vanth, sowohl als geflügelte junge Frauen, als auch in ihrer Erscheinung als weiße Raben. Sie geleiten die Seelen der Toten in Culsus Reich. Zentral über dem Altar befindet sich eine Darstellung von Culsu höchstselbst. Auf einem Kancerbero, einem fünfköpfigen Hund thronend, in der einen Hand einen Schlüssel und in der anderen Hand ein Zepter haltend, ist es eine klassische Darstellung als Wächterin des Totenreiches. Im Flackern der vielen Kerzen wirken die Bilder höchst lebendig und nicht wenige wollen gesehen haben, wie die gemalten weißen Krähen mit den Flügeln flattern.



Auf dem Platz vor der Kapelle steht eine etwa 3 Meter große, massig-humanoide Marmorstatue. Statt einem Kopf thront ein Grabstein auf den Schultern der Gestalt. Darauf graviert ist ein bekanntes Totengebet an Culsu, die Rächerin. In den Händen hält sie eine, ebenfalls aus Marmor gearbeitete, übermannshohe Schaufel. Ein kundiger Blick verrät meisterhafte Steinmetzarbeit. Doch die Statue ist nicht nur kunstvoll, sondern ein göttlicher Grabgolem der Culsu. Nachts erwacht er zum Leben und streift über die Ilmurta. Er hat den Auftrag, Eindringlinge zu stellen, sie am Schlafittchen zu packen, von der Insel zu werfen, und falls sie sich widersetzen, zu erschlagen. Im Bedarfsfall kann er auch tagsüber von der Hohepriesterin aktiviert werden. Neben seiner Wächtertätigkeit hilft er bei schweren körperlichen Arbeiten, wie dem Anheben großer Steinplatten oder Ausheben steiniger Gräber. Auf der Insel wird er verniedlichend von allen nur **Paletto** („Schäufelchen“) gerufen.

Grabgolem, 3 m (Grad 32)

120 LP, ∞ AP - RR - St 180, Gw 30, In t20, B 12

Angriff: Marmorschaufel+14 (4W6+5), Fausthieb+12 (3W6+5); Raufen+10 (1W6+7) - Abwehr+17, Resistenz+18/18

Bes.: immun gegen direkt auf ihn angewandte Magie mit Ausnahme von *Bannen von Götterwerk, Bannen von Zauberwerk, Beschleunigen, Blitze schleudern, Dämonenfeuer, Donnerkeil, Feuerkugel, Feuerlanze, Göttlicher Blitz, Macht über die Zeit, Macht über magische Wesen, Verlangsamen* und *Zauberhand*; nur mit schweren magischen Waffen, z.B. Morgensternen, Streitkolben, Kriegshämmern, Schlachtbeilen, Stabkeulen, Stielhämmern oder Kriegsflegeln, zu verletzen

Das Wohngebäude

Direkt an der Kapelle anschließend befindet sich ein schlichtes Wohnhaus für die Dienerinnen Culsus auf der Ilmurta. Es ist aus roten Ziegeln gebaut, die mittlerweile schon angelaufen und bemoost sind. An der Rückwand rankt sich wilder Wein aus dem Garten empor. Das Innere des Hauses ist ebenso spartanisch gehalten wie das Äußere, kein Luxus ist hier vorzufinden. Lediglich eine kleine Küche, ein Besprechungsraum und zehn Schlafkammern. Die Hälfte davon ist unbenutzt und für Gäste vom Festland vorgesehen. Am Rand des Hauses führen zwei unscheinbare Luken in Kellerräume. Im kleineren davon werden Vorräte gelagert, im anderen ist die Weinwerkstatt. Hier befinden sich die Fässer, in denen Murello den Wein keltert, die Flaschen zur Abfüllung sowie das Werkzeug und ein kleiner Ofen.

Auf Nachfrage können die Abenteurer sich im ganzen Gebäude frei umsehen. In Lhellas Zimmer und der Weinwerkstatt können sie Spuren von Interesse entdecken.

Lhellas Kammer ist sehr klein und geradezu asketisch eingerichtet. Ein schmales Bett, ein kleiner Schreibpult und eine Kleidertruhe. Untersucht man den Raum gründlich, lassen

sich mit *Spurensuche* oder *Wahrnehmung (Sehen)* folgende Dinge entdecken:

- In der Kleidertruhe befindet sich Nähzeug. Der Faden ist derselbe, mit dem das Giftpulver in das Pergament genäht wurde.

- Das Bett ist zerwühlt, die Matratze und Decke sind von einer leichten Salzkruste, als ob jemand stark geschwitzt hat. Lhella hat sich hier, getrieben von dem Rätsel, in unruhigen Träumen gewunden.

- Auf dem Schreibpult liegen einige leere Pergamente, bei einem von ihnen fehlt eine Ecke. Mit diesem Stück hat Lhella das Pulver an das Pergament genäht.

Der Weinkeller ist feucht und kalt, an der geringen Anzahl Fässer wird klar, dass hier nur eine kleine Menge Wein gekeltert wird.

- Mit ganz scharfem Blick lassen sich in den Bodenritzen vor den Fässern winzige Reste des weißen Giftpulvers finden. Murello verstreute vor Aufregung ein bisschen, als er es in den Wein gab (**EW-2:Spurensuche, EW-2:Wahrnehmung (Sehen)**).

- In der Asche des Ofens kann man Reste des Lederbeutels mit dem aufgeprägten Schlüsselsiegel finden. Lhella hat es nicht herausgenommen, weil sie berechtigte Sorge hatte, dass es sonst direkt zu Staub zerfällt.

- An einem Abdruck im staubigen Boden lässt sich erkennen, dass erst kürzlich ein kleines Fässchen entfernt worden ist. Auf Nachfrage kann Murello Auskunft geben, dass der Lieferant **Borgo** das Fass am Vormittag nach dem Attentat abholte. Wohin es gebracht wurde, weiß er nicht. Da Borgo immer den Wein holt, hat er es nicht hinterfragt (**EW:Spurensuche, EW:Wahrnehmung (Sehen)**).

Die Bewohner der Insel

Auf der Insel dauerhaft ansässig sind fünf Diener und Dienerinnen Culsus:

Die Hohepriesterin **Etharia** (54 Jahre, ätherisch, entrückt, emotionslos) leitet die kleine Gemeinschaft seit über einem Jahrzehnt und wird in der Stadt als Sprachrohr von Culsu in ihrem Aspekt als Herrin der Unterwelt geachtet. Sie ist eine sehr bedachte, achtsame Natur und eine hervorragende Zuhörerin. Überall sucht sie nach Zeichen der Göttin und versucht diese zu lesen. Besonders tiefe Einblicke erhält sie in der Beschäftigung mit den Pflanzen Culsus, daher beteiligt sie sich häufig an der Pflege des kleinen Gartens. Sie wurde in ihrem Leben schon so oft mit extremen Gefühlen konfrontiert, dass sie sich schon lange mit ihren eigenen zurückhält und kaum Regung zeigt. Auf andere wirkt dies schnell kalt und gefühllos. Selbst die Nachricht von Lhellas Unglück bringt sie nicht aus der Contenance. Mit erfolgreichem **EW:Menschenkenntnis** wird jedoch klar, dass es sich um ihre Art handelt und keine Absicht dahinter steht. Im Gegensatz macht sich Etharia Sorgen, was Culsus Willen in der Sache ist. Sie erkennt die Abenteurer als Fügung der Göttin an, kann jedoch selbst nicht aktiv mithelfen, da sie wie so oft stark in administrative und repräsentative Tätigkeiten auf der Insel eingebunden ist.

Informationen von Etharia:

- Etharia weiß nur Gutes über Lhella zu berichten: sie ist eine äußerst strebsame und gründliche Priesterin, einfühlsam, bei den Menschen beliebt und mit großem Talent gesegnet. Ihr ist bzw. war eine große Zukunft in der Priesterschaft beschieden.

- Lhella trat im Gegensatz zu vielen anderen reichen Töchtern völlig freiwillig in Culsus Dienste, ja sogar gegen den Willen ihrer Mutter.

- Zuletzt war sie mit einer Grabverlegung beauftragt. Nichts alltägliches, aber auch kein völlig außergewöhnlicher Vorgang. Im Konkreten war sie mit der Grabverlegung von Lamberto Datoni zugange, dessen alter Palasses dem neuen Arsenal weichen muss.

- Jetzt wo Etharia sich nochmal rückbesinnt, fällt ihr ein, dass Lhella in den letzten Tagen angespannt und aufgeregt gewirkt hat. Ein wirklicher Grund dafür fällt Etharia aber nicht ein. Sie hatte selbst viel zu erledigen und konnte sich daher nicht darum kümmern.

- Lhella wurde acht Tage vor dem Attentat mit der Grabverlegung von Lamberto Datoni betraut. Seitdem war sie dreimal in der Stadt. Direkt am ersten Tag zur generellen Informationssammlung, zwei Tage später für einen Besuch im Haupttempel und am letzten Tag zur weiteren Informationsbeschaffung.

- Sie kann weder mit dem Satz „Eine Vanth bringt die Toten zum Singen“, noch mit dem Schlüsselwappen, noch mit der Jahreszahl 2288 etwas anfangen. Sicherlich gibt es mehrere Tote, die zu dem entsprechenden Jahr auf der Insel bestattet sind, aber nichts, was in letzter Zeit auffällig gewesen wäre.

- Auf Murello angesprochen erzählt sie zurückhaltend dessen tragische Geschichte (s.u.).

- Etharia weiß nicht ohne weiteres, wohin das Weinfässchen gebracht wurde. Um diesen Teil der Verwaltung kümmert sich Fiona. Es handelt sich zudem schon um

eine sehr lange Tradition. Macht man ihr klar, dass die Info dringend erforderlich ist, kann sie es innerhalb eines halben Tages herausfinden.



Etharia

Lhella ist die jüngste Priesterin der Insel und erst mit 14 Jahren in den Culsuorden eingetreten. Ausschlaggebend für sie waren immer wiederkehrende Träume von weißen Krähen, die auf eine ziegelummauerte Insel zuflogen. Sie erkannte darin die Ilmurta, beschäftigte sich mit dem Glauben an die Totengöttin und erkannte, dass im Dienst an Culsu ihre Bestimmung lag. Den Trauernden Trost spenden, die Seelen der Verstorbenen so weit wie möglich zu Culsus Pforte zu begleiten und auch den Armen ein würdiges Begräbnis zu ermöglichen, die Aussicht auf all das erfüllte sie mit Lebenssinn. Davon angetrieben setzte sie sich sogar in einem langen und heftigen Konflikt gegen ihre moravische Mutter Sylvana Renjok durch. Von ihrem Willen beeindruckt, akzeptierte die Culsupriesterschaft sie trotz ihres Alters als Novizin. Dabei zeigte sie großes Talent und wurde schneller als die meisten zur Priesterin geweiht. Freiwillig trat sie dann den, bei anderen nicht sonderlich beliebten Dienst auf der Ilmurta an.

Lhellas Schwäche und Stärke zugleich ist ihre große Empathie. Höchst einfühlsam, spürt sie selbst unterschwellige Stimmungen in ihrem Gegenüber. Teilweise lässt sie sich zu sehr davon mitreißen und verfällt ins selbe Gemüt. Der Umgang mit den Toten und die Stille auf der Insel sind daher ein willkommener Ruhepol. Lhella ist von einem guten Kern im Menschen überzeugt und möchte niemanden vorverurteilen, was ihr gelegentlich schon als naive Gutgläubigkeit vorgeworfen wurde.

Die dritte Culsupriesterin der Ilmurta, **Fiona** (44 Jahre, knielange Haare, stimmgewaltig, hypersensibel), ist zum Zeitpunkt des Abenteuers für eine längere Klausur des Culsuordens auf Gosar und spielt daher im Folgenden keine Rolle. Normalerweise begleitet sie als begnadete Totensängerin die meisten Begräbnisrituale auf der Ilmurta.

Der Friedhofsgärtner und Winzer **Murello (**32 Jahre, tieftraurig, gebrochen, scheu) war einst ein angesehener Gärtner in Gira. Doch vor 5 Jahren starb seine geliebte Frau Viola an einer kurzen heftigen Krankheit. Murello, von Trauer überwältigt, wollte ihr ein Andenken setzen und zahlte mit seinem hart ersparten Geld ein Erdgrab, dass er bepflanzen konnte. Doch bei der Bestattung nahm das Unheil seinen Lauf. Von tagelanger Wache, zunächst am Krankenbett, dann an der Totenbahre und tiefster Trauer, war Murello völlig entkräftet und wirr. Als dann der damalige Gärtner, Totto, einige Zweige Rosmarin und Culsukraut ins Grab warf, sowie zur ersten Schaufel Erde griff, spielten Murellos Sinne verrückt. Vom Weihrauch zusätzlich benebelt erblickte er, wie seine Geliebte sich im Grab regte. Getrieben vom Wahn verlangte er auf der Stelle von Totto ihr heraushelfen. Doch dieser, Verzweiflung gewohnt, ließ nicht nicht aus der Ruhe bringen und schaufelte drauflos. Zornentbrannt, sich nicht anders helfen wissend, prügelte Murello daraufhin ohne Rücksicht auf Totto ein. Selbst von einem Spatenschlag mitten ins Gesicht, der ihm ein Auge zerschmetterte, ließ er sich nicht beirren, war völlig in Rage. Kurz darauf brach Totto leblos zusammen.

Murello erkannte seinen fatalen Fehler schmerzlich schnell und verfiel vollends der Trauer. Er bereute alles von tiefstem Herzen, wollte für seine Tat gerichtet werden, hatte mit seinem Leben abgeschlossen. Doch überraschend entschied Culsu, die Richterin, gegen seinen Tod; er sollte verschont werden und als Strafe bis zu seinem Lebensende Tottos Position einnehmen, um stets an die Sterblichkeit erinnert zu werden. Gleichzeitig zeichnete die Göttin ihren neuen Diener bis zu seinem Lebensende: Aus seinem, von Tottos Schaufel zerschlagenem Auge, sprießt seitdem weiß blühendes Culsukraut. Als Zeichen seiner Schuld trägt er stets einen groben Henkerstrick um seinen Hals.

Hingebungsvoll erledigt Murello seitdem seine Aufgaben auf der Ilmurta, in seinem Dienst sieht er den einzigen Sinn noch zu leben. Kontakt mit anderen Menschen außer den Culsupriesterinnen Ilmurtas meidet er. Mit seiner meckernden Stimme plappert er oft Sprüche von Grabsteinen oder Gedichtsfetzen vor sich hin. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist es ein alter Text über den Vino del Murta:

„Der Wein lässt Tote wieder auferstehen
Fette, reiche, vergessene Erde
Fette, reiche, vergessene Geschichte
Die letzten Pilger mit ihren kindlichen Herzen,
Weinen aus lachenden Augen vor der Stille der Gräber
Und die Traube wurde zu Wein durch das ewige Wunder von Leben und Tod.“

Konfrontiert man Murello mit dem Attentat auf Lhella bringt er es schlichtweg nicht mit seinem Handeln zusammen, er verweigert die Realität und ist völlig davon überzeugt, im Dienste Culsus gehandelt zu haben. Selbst wenn erste Bedenken aufseiten der Abenteurer aufkommen. Will man daher mehr als den immer selben Spruch aus Murello herausbekommen, so muss man ihn entweder mit handfesten Beweisen, wie den Spuren am Grab konfrontieren, oder sehr geschickt und mit viel Gespür aushorchen. Ansonsten bekommt man höchstens einzelne wirre Aussagen aus ihm heraus:

- „*Ich diene Culsu, Culsu leitet mich, Culsu straft mich, Culsu belohnt mich*“.

- Auf die Jahreszahl 2288 angesprochen, brabbelt er gedankenverloren: „*Ceccio, Ceccio, ein gesegneter Ort*“, rückt dann aber nicht weiter raus, was er damit meint. Er verrät hier aus Versehen den passenden Nachnamen, der zu dem Grab passt, an dem er getäuscht wurde. Mit dem Namen und dem Jahr können die Abenteurer das Grab einfacher finden (s.u.).



Murello

- Erst bei erfolgreichem (**EW-6:Beredsamkeit**, **EW-6:Verhören**), die erleichtert werden, je mehr Beweise man Murello präsentieren kann, berichtet er seine Version der Geschichte (s. *»Was auf der Ilmurta geschah«*).

Der Totengräber **Graffaco** (55 Jahre, einfaches Gemüt, fürchtet Gewalt, menschenscheu) ist ein Hüne von über 2 Metern Größe, was durch seinen gebückten Gang auf den ersten Blick aber verborgen bleibt. Fettig-strähnige Haare fallen in ein furchiges, schiefes Gesicht. Mit Muskelkraft und stoischem Willen hebt er Gräber aus oder trägt Urnen und Grabplatten umher.

Graffaco meidet Menschen so gut es geht, er hat Probleme zu sprechen; durch einen von Geburt an deformierten Kiefer rinnt ihm dabei stets ein Speichelfaden aus dem Mundwinkel. Dennoch angesprochen reagiert er unfreundlich mit einem unverständlichen Grunzen und versucht sich zurückzuziehen. Nur wenn es unbedingt notwendig ist, lässt er sich auf ein Gespräch ein. Sein liebster Gefährte ist der Grabgolem Paletto, mit dem er Nachts oft über die Insel streift.

Er ist schon seit seiner Jugend und damit länger als alle anderen auf der Ilmurta. Wegen seines Äußeren und seines simplen Gemüts üblen Hänseleien ausgesetzt, bat ihm die Vorgängerin Etharias Arbeit und sein sicheres Umfeld.

Eine seiner diversen Eigenarten ist es, seine Schaufel beim Laufen nicht anzuheben. Das schleifend-kratzende Geräusch, das ihn meist ankündigt, brachte ihn zu seinem Namen - Grafacco ist verballhornt für „Kratz“.

Grafacco ist etwas schwerfällig von Begriff, schildert man ihm das Unheil Lhellas und fragt ihn, ob er darüber etwas wisse, so kommt erstmal nichts zurück. Erst ganz konkrete Nachfragen nach dem Satz „Eine Vanth bringt die Toten zum Singen“, fördern irgendwann Stück für Stück etwas zutage (**EW:Beredsamkeit**, **EW:Verhören**):

- Er wiederholt den Satz recht aufgeregt mehrere Male und nickt.

- Schließlich bekommt man aus ihm heraus, dass er Lhella den Satz gesagt hat, nachdem er vor etwa 10 Tagen aus der Ferne Murello und die falsche Vanth an Violas Grab gesehen hat. Auf Nachfrage führt er die Abenteurer gerne zu dem Grab (s.u.)

- Lhella fragte zu der Sache noch mehrfach nach, aber Graffaco fiel nichts weiteres dazu ein.



Graffaco

Was auf der Ilmurta geschehen ist

Nachdem **Ciosa** den Auftrag bekam, die Weinhändler zu vergiften, verfolgte sie den Weg des Weins zu seinem Ursprung auf der Ilmurta. Dort beobachtete sie alles gründlich, war mehrfach in verschiedenen Verkleidungen auf der Insel. Dabei bemerkte sie die besonderen Marotten **Murellos**, unter anderem seine große Gläubigkeit und die Sehnsucht nach seiner Frau. Daraus formte sich schließlich ein perfider Plan:

14 Tage vor dem Attentat kam Ciosa frühmorgens auf die Insel, bewusst passte sie einen Morgen ab, an dem die Priesterinnen mit langwierigen Ritualen beschäftigt waren. Sie bereitete ein abseits gelegenes **Grabmal** vor, indem sie mittels *Schwerelosigkeit* die Statue der Culsu zur Seite räumte. Davor entzündete sie in einer Opferschale ein **Räucherwerk**, dass empfänglicher für Illusionsmagie macht (s. Box *Pursolag Illuminas*). Dann stellte sie sich selbst auf den Sockel und gab sich mit *Blendwerk* das Aussehen der Statue. Als Murello auf seiner üblichen morgendlichen Runde in der Nähe vorbeikam, lockte ihn das glimmende Räucherwerk zum Grab. Dort sprach Ciosa in der **Gestalt Culsus** ihn an und beauftragte ihn „ihren" Wein besonders zu edeln. Sie hätte eine besondere Schwefelgabe, die er in den aktuellen Jahrgang geben sollte. Sollte er diesen Auftrag gut und schnell erfüllen, würde sie ihren treuen Diener entlohnen und ihm als Dank aus dem Totenreich Gesang seiner verstorbenen Geliebten übermitteln.

Murello, tief ergriffen, hinterfragte die Begegnung zu keinem Moment, wie beflügelt eilte er in den Weinkeller und tat wie geheißen. Keine ganze Stunde später war er bereits fertig und trat zum Grab seiner toten Frau. Dort sang Ciosa, dieses Mal in Gestalt einer Vanth, einige süße Verse. Immer noch benebelt vom Rauchwerk bemerkte Murello den Trug nicht.

Dabei wurde er jedoch aus der Ferne von **Graffaco**, dem Totengräber, beobachtet. Dieser fand den Anblick so ungewöhnlich, dass er in den Folgetagen ab und zu erstaunt vor sich herplapperte „*Eine Vanth bringt die Toten zum Singen*." Lhella bemerkte seine Aufregung und fand mit behutsam gewählten Worten heraus, was Graffaco gesehen hatte. Irritiert betete sie zu Culsu und bat um Weisung. Die Göttin wirkte in ihrer Meditation erzürnt, etwas schien Lhella nicht richtig. Daraufhin konfrontierte sie Murello, einfühlsam aber bestimmt. Er war sehr verwirrt, dass sie davon wusste, teilte dann aber bereitwillig sein besonderes Erlebnis. Lhella besah sich erst das Grab, konnte dort aber nichts besonderes erkennen. Um es wiederzufinden, notierte sie sich das Todesjahr. Im Keller konnte Murello ihr sogar noch das angekokelte **Siegel** und einige **Pulverreste** zeigen. Lhella kratzte das Pulver ab, vernähte es und machte sich einige Notizen. Sie berichtete Murello aber noch nichts von ihren Sorgen, erst wollte sie ganz sicher gehen, dass er nicht wirklich eine göttliche Begegnung hatte. Da Lhella normalerweise nichts mit dem Wein zu tun hat, wusste sie nichts von der **Speziallieferung an die Weinhändlergilde** und dachte, die ersten Flaschen gingen erst im Frühjahr von der Insel. Daher maß sie der Sache keine erhöhte Dringlichkeit zu, zumal sie ja eigentlich mit der Grabverlegung Lamberto Datonis beschäftigt war. Also begab sie sich mit der Probe aufs Festland, wo sie sie von **Vincenzo Grifo**, dem befreundeten Alchimisten, untersuchen lassen wollte. Dabei kam ihr jedoch der Anschlag in die Quere.

Am Morgen nach dem Anschlag ist in dieser Zeit das Fässchen für die Weinhändlergilde abgeholt worden. Dies wird von **Borgo** (40 Jahre, bocksbeinig, Säufer, leutselig), einem langjährigen Boten der Gilde übernommen. Er ist auch für den Vertrieb des regulären Vino del Morte zuständig und seine Anwesenheit auf der Ilmurta nichts besonderes mehr.

Die missbrauchte Grabstätte

Das Grabmal, an dem Ciosa den armen Murello in die Irre führte, können die Abenteurer auf verschiedenen Wege finden. Der anstrengendste ist, nach allen Grabmälern mit dem Todesjahr 2288 zu suchen. Nur mit einer umfassenden, zeitintensiven Suche kann man so tatsächlich auf das richtige Grab stoßen und dort die entsprechenden Spuren finden.

Mit Murellos kryptischen Hinweis auf den Nachnamen, der auf dem Grab prangt (s.o.), verkürzt sich die Suche erheblich. Schon nach ein bis zwei Stunden kann man so fündig werden.

Eine weitere Alternative ist etwas göttliche Hilfe von Culsu, insbesondere für gläubige Spielfiguren, die sich hilfesuchend an die Totengöttin wenden. Nach einem eindringlichen Gebet fühlen sie sich wie von unsichtbarer Hand zu dem Grabmal gezogen.

Dieses ist prunkvoll, aus grauem Marmor gefertigt und wird von einer menschengroßen Statue Culsus geziert. Die Göttin hat wie bei all ihren Abbildungen ein kalt-emotionsloses, fast maskenhaftes Gesicht, ihre Hände sind offen gen Himmel gerichtet. Auf dem Grabstein ist der Vorname der Verstorbenen bereits verwittert und unleserlich, das Datum 2288 nL und der Familienname **Cecco** sind aber gut lesbar. Vor dem Grab stehen zwei steinerne Opferschalen, in denen Rauchwerk verbrannt werden kann. In der Umgebung lassen sich mehrere Spuren von Ciosas Treiben feststellen:

Die Statue ist von dem Sockel abnehmbar. Metallene, mit Nieten verschlossene Scharniere fixieren sie. Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, dass die Nieten gelockert sind (**EW:Fallen entdecken**, **EW:Spurensuche**, **EW:Wahrnehmung (Sehen)**).

- Von der Rückseite des Sockels aus führt eine leichte Schleifspur hinter ein nahes Beinhaus. (**EW:Spurensuche**, **EW:Wahrnehmung (Sehen)**)

- In einer der beiden Opferschalen vor der Statue befinden sich von Schnee und Asche bedeckte Reste des Pursolag Illuminas. Anhand der Pursolagfetzen und dem Drahtschnipsel können Fachleute auf das Zaubermittel schließen (**EW-2:Alchimie**, **EW-2:Zauberkunde**).

- In der Umgebung sind unter dem Schnee an einigen weichen Stellen ganz leichte Fußabdrücke zu erkennen. Sie scheinen von einer einzelnen Person mit recht kleinen Füßen zu stammen. Wurden die Abdrücke bei Lhellas Attentat erfolgreich untersucht, so kann man hier feststellen, dass es dieselben sind (**EW-4:Spurensuche**).

Violas Grab

Das Grab von Murellos verstorbener Frau Viola ist makellos gepflegt und mit weißen Winterblumen geschmückt, daher ist es auch leicht zu finden. Auf dem Grabstein steht gemeißelt: „*Viola Traferra 2400-2426. In ewiger Liebe - Murello*“.

Direkt neben dem Grab befindet sich ein weiterer Gedenkstein, momentan ist er von Schnee begraben und schwer zu entdecken (**EW+2:Wahrnehmung (Sehen)**). Er ist dem ehemaligen Friedhofsgärtner Totto gewidmet, der hier von Murello erschlagen wurde: „*Totto, treuer Diener Culsus, tragisch erschlagen 2426*“.

Pursolag Illuminas

Äußerlich nur ein unscheinbares Bündel getrockneter Kräuter, zusammengehalten von dünnem Silberdraht, ist Pursolag Illuminas in Wahrheit ein potenter Zauberverstärker. Angezündet verbrennt es rasch und verströmt leichten, würzigen Rauch. Atmet man selbigen ein, muss ein **PW:Gift+30** gelingen, ansonsten ist man für die folgende Stunde wesentlich anfälliger für Illusionsmagie wie *Macht über die Sinne* oder *Blendwerk*. Der **WW:Resistenz** um die Illusionen zu durchschauen ist dabei um **-8** erschwert.

Das Pursolag Illuminas ist eine recht neue Erfindung aus den Zauberwerkstätten Lidraliens und entsprach einer Kooperation des Ramis Imagis mit einigen begabten Alchemisten. Durch Zufall erkannten diese, dass der Wintersalat Pursolag, in anderen Regionen auch als Portulak bekannt, eine Essentia enthält, die Illusionsmagie verstärkt. Es gelang diesen Effekt mit Fäden aus gesottenem Quecksilber zu potenzieren. Allerdings ist die Verwendung des Mittels im Ramis Imagis umstritten, zwar steigert es die immersive Wirkung, immer wieder wird aber auch von Nebenwirkungen berichtet.

Tatsächlich besteht eine Chance von 10%, dass man die betroffene Person in einen wahren Höllenrausch gerät und überall schreckliche Illusionen und albtraumhafte Wesen sieht. Die Wirkung klingt ebenfalls erst nach einer Stunde wieder ab.

Ein Spion auf dem Friedhof

Auch auf der Ilmurta werden die Spielfiguren von **Quirino** beobachtet, er folgt ihnen mit angemessenem Abstand und in der Verkleidung eines alten trauernden Weibs. Mit der Hilfe seines Ohrrings versucht er möglichst viele Gesprächsfetzen mitzubekommen. Er ist aber weiterhin vorsichtig und möchte keinesfalls auffliegen.

Erfährt er von der Weinlieferung und dem Verdacht der Vergiftung, bringt er langsam die Informationen zusammen. Überfordert von den sich daraus ergebenden Konsequenzen zieht er sich erstmal wieder nach Lanitia zurück.

Eine Ratte unter Ratten

Hat **Quirino** es geschafft, den Abenteurern hinterherzuspionieren und genug Infos zusammenzubekommen, so kann er sich schon vor ihnen den finsteren Plan Ciosas zusammenreimen. Zunächst jedoch will er nicht wahrhaben, dass die Ratalcas in eine solch gottlose Sache involviert sein sollen. Daher schleicht er sich am Morgen des **Ljosdags** in das Hauptquartier der Gruppe, um heimlich die Briefe und Abmachungen zu lesen. Dabei wird er allerdings selbst auf frischer Tat beobachtet. Fassungslos, dass für etwas Geld wirklich eine ganze Gilde ausgelöscht werden soll, und dies auch noch mit zutiefst frevlerischen Methoden bewerkstelligt wird, beschließt Quirino, aktiv zu werden und die Abenteurer zu kontaktieren. Gerade als er sich auf den Weg machen will, überwältigt ihn aber ausgerechnet Ciosa.

Schnell bekommt sie aus Quirino die Absicht seines Verrats heraus und bespricht sich mit dem Boss der Ratalcas, Biagro de Soto. Er möchte ein Exempel statuieren und schlägt zugleich vor, die lästigen Abenteurer in eine Falle zu locken. Gesagt getan, erhalten die Abenteurer am Vormittag des Ljosdags im Schwarzen Tauber eine Botschaft:

Es geht um Leben und Tod! Ich weiß alles über den feigen Meuchelmord und seine Folgen. Ihr müsst mich treffen! Heute Mittag, eine Stunde nach Höchststand der Sonne in der abgebrannten Wäscherei am Fischmarkt in Ce.
- ein Freund -

Falls die Abenteurer viel früher oder später an Informationen gelangen, oder Quirino von ihnen davor gestellt wird, muss die Szene entsprechend angepasst werden. Wichtig ist, dass die Ratalcas schnell handeln, nachdem sie Quirino gestellt haben und den Abenteurer nicht viel Zeit zur Vorbereitung gewähren. Sollten die Abenteurer nicht in den Schwarzen Tauber einkehren, können sie auch von einem Straßenkind als Boten an anderer Stelle aufgesucht werden.

Agualta

Am letzten Tag des Abenteuers, am Vollmond, werden die Abenteurer, sofern sie nicht extrem früh aufstehen, von penetranten Orgelpfeifentönen geweckt, die durch die Kanäle der Stadt wabern. Schnell wird klar, was dies bedeutet: **Agualta**, das berüchtigte Hochwasser in Lanitia. Stolpern die Spielfiguren hinunter in den Schankraum des Schwarzen Taubers, zeigt sich, dass Fadilah bereits rasch Vorkehrungen getroffen und alles nach oben gestellt hat. Tatsächlich dringt schon langsam aber stetig Wasser durch die Tür zum Kanal hin in den Raum. Als ob die Flut die Menschen in Sicherheit wiegen will, entspannt sich die Lage aber bald wieder und zum Mittag hin zieht sich das Wasser wieder zurück. Jedoch wirkt die Ruhe trügerisch und Anspannung liegt dem Nebel gleich über der Stadt. Überall sieht man Menschen hektische Vorbereitungen treffen, Fenster vernageln, Zugänge sichern und Erdgeschosse ausräumen.

Abends zeigt sich dann, dass die Entspannung wirklich nur vorgegaukelt war: Mit anbrechender Dunkelheit flutet eines der stärksten Hochwasser der vergangenen Jahre in die Lagunenstadt (s.u.)

Das Alarmwesen Lanitias

In Lanitia ertönen bei Katastrophen keine bimmelnden Glockenglänge, sondern quitschend hohe bis dröhnend tiefe, langgezogene Klänge von Orgelpfeifen. Denn über die letzten Jahrhunderte wurden Signalglocken in der Lagunenstadt komplett von Orgeln und einzelnen Orgelpfeifen abgelöst. Hintergrund ist, dass diese viel besser durch thaumaturgische Vorrichtungen bedient werden können und damit zuverlässiger sind. Das wohl eindrucksvollste Beispiel bietet der große Uhrturm in Copor, bei dem die Pfeifen sogar die Uhrzeit verkünden.

Um die Bevölkerung warnen zu können, gibt es in jedem Stadtneuntel eine große Orgelvorrichtung in einem höheren Gebäude. Es existieren verschiedene Töne und Melodien für die gängigsten Katastrophenlagen. Bei weitem am häufigsten erklingen die Signale für Feuer und Hochwasser.

Neben diesen großen Orgeln gibt es zusätzlich Boote der Gardia und der Fodenza, die mit einzelnen Orgelpfeifen bestückt sind und mobile Signaltöne ausstoßen können. Vereinzelt dienen die Pfeifen mittlerweile sogar als thaumaturgische Stimmverstärker, mit denen verzerrt, aber immerhin laut Anweisungen übermittelt werden können. Die Boote sollten im Normalfall auch mit entsprechender Ausrüstung bestückt sein, sodass man in kürzester Zeit auslaufen kann.

Fremde, die zum ersten Mal ein Feuer oder Hochwasser in Lanitia miterleben, sprechen beizeiten von einer Kakophonie des Grauens. Die meisten Lanitianer würden da wohl nur müde mit der Schulter zucken und entgegnen: "*Lieber taub als verbrannt*".

Der kleine Fischmarkt (C9)

Der kleine Fischmarkt mit der abgebrannten Wäscherei liegt an der Serpe am äußersten Rand Ces. Die Gegend ist bunt, laut, dreckig und bietet einen harten Kontrast zum alt-ehrwürdigen Lorea auf der anderen Seite des Flusses. Die Markt-

stände sind spezialisiert auf billige Ware für den täglichen Bedarf der einfachen Bevölkerung: Heringe, Makrelen, Pelamiden, Kabeljau und allerlei Beifang werden hier verschachert. An den Ecken des Marktes und bei den heruntergefallenen Speiseresten treiben sich ungewöhnlich viele und freche Ratten herum. Durch das Agualta ist der Platz am Rand schon teilweise von Wasser bedeckt und es sind lange nicht so viele Leute unterwegs wie sonst. Die Wäscherei ist auf der südlichen Seite des Platzes. Die Front des langgezogenen Gebäudes ist durch den Brand ziemlich in Mitleidenschaft geraten und schwerer Rauchgeruch liegt noch immer über dem Markt.

In den Häusern auf der gegenüberliegenden Seite gibt es mehrere billige Bordelle, abfällige Kommentare bezüglich des Fischmarktes sind inklusive. Prostituierten ist es an der Marktpromenade sowie einem Pier ab Mittags gestattet, ihre Brüste offen zu präsentieren, um potenzielle Freier zu locken. Aber auch den meisten von ihnen ist es bei diesem Wetter zu kalt.

Hört man sich auf dem Markt nach dem Feuer in der Wäscherei um, so kann man einige Infos zusammenklauben. An die wirklich interessanten Gerüchte kommt man in der Kürze aber nur mit *Gassenwissen*:

- Das Feuer ist ohne ersichtlichen Grund ausgebrochen (falsch).
- Einige vermummte Gestalten sind mit Fackeln in die Wäscherei gestürmt, kurz darauf hat es gebrannt (**EW:Gassenwissen**).
- Die Wäscherei soll von zwielichtigen Personen betrieben werden (wahr).
- Unter den Betreibern gab es auch einen Zuhälter namens **Foris**, er hat ab und zu damit angegeben, ein Ratalca, also eine Kanalratte zu sein (**EW–2:Gassenwissen**).
- Glücklicherweise hat die Fodenza schnell reagiert und der Brand konnte unter Kontrolle gebracht werden.
- Die Fodenza war so schnell da, das kann kein Zufall gewesen sein, fast wirkte es wie ein abgesprochener Einsatz (**EW:Gassenwissen**).
- Die wertvollen Materialien und Werkzeuge wurden aus der Wäscherei gebracht, seitdem arbeitet dort niemand mehr (wahr).



- Erst vorhin sind einige Gestalten in die Wäscherei gehuscht (**EW–4:Gassenwissen**).

Halten sich die Abenteurer auf dem Fischmarkt auf, so erhalten sie sehr bald die geradezu penetrante Aufmerksamkeit von zwei Damen in anzüglichen Gewändern. Die beiden Prostituierten arbeiten für ihren Zuhälter Foris, der wiederum zu den Ratalcas gehört und die Falle in der Wäscherei anführt.

Die beiden Frauen haben Anweisung, die Abenteurer abzulenken und aus dem Konzept zu bringen, sowie sie davon abzuhalten, die Wäscherei aufwändig von außen zu erkunden. Sie geben ihr Bestes, lassen sich aber vertreiben, wenn die Abenteurer zu abweisend werden oder gar drohen.

Die alte Wäscherei

In einer großen Lagerhalle am kleinen Fischmarkt wird schon seit langer Zeit eine Wäscherei betrieben. Hier wurde weder feine Seide noch edles Samt gewaschen, sondern die groben Kluften der einfachen Arbeiterschicht. Die Wäscherei wechselte schon häufig den Besitzer, da die harte Arbeit nicht sonderlich lukrativ ist. Zuletzt war das Gebäude unter der Kontrolle der Ratalcas. Die Kriminellen nutzten es als Ausgangspunkt für ihre Aktivitäten, insbesondere um einige der Bordelle am Fischmarkt unter ihre Kontrolle zu bringen.

Allerdings verstrickten sie sich zu schnell und zu tief in Geschäfte der Konkurrenz. Um ein deutliches Fanal zu setzen, steckten Leute der Comreda die Halle vor acht Tagen in Brand. Dabei informierten sie die Fodenza von Ce über geschmierte Mittelsmänner, so dass das Feuer wirklich nur die Wäscherei betraf.

Die Halle ist etwa 10 Meter lang, 30 Meter breit und aus Holz errichtet. Auf der linken Seite grenzt direkt die Serpe an, auf der rechten ermöglicht eine schmale Gosse den Durchgang zu den dahinter liegenden Häusern - einer Lagerhalle sowie einem Wohnhaus.

Nach dem Brand ist das Gebäude ziemlich ramponiert. Im vorderen Teil ist das Dach eingestürzt, so dass im Inneren Schnee liegt. Während die wertvolleren Gegenstände und das Werkzeug schon ausgeräumt wurden hängt im hinteren, überdachten Bereich noch reihenweise Kleidung, teilweise schon gewaschen und zur Abholung bereit, aber durch Feuer, Rauch und Frost so beschädigt, dass sie kaum mehr zu gebrauchen ist. Insgesamt herrscht im Inneren ziemliches Chaos und man muss sich einen kurzen Moment orientieren, nicht zuletzt wegen des beißenden Rauchgeruchs.

Einziger offizieller Eingang ist ein großes Tor, das jedoch mit einem schweren Vorhängeschloss verriegelt ist. Durch den Brandschaden ist ein Zugang über die rechte Seite aber leicht möglich (**EW+4:Klettern**), sodass man auch ohne das Schloss zu knacken ins Innere gelangen kann. Theoretisch ist es auch möglich, mit Gewalt durch die Rückwand zu brechen (**PW:Stärke/2**).

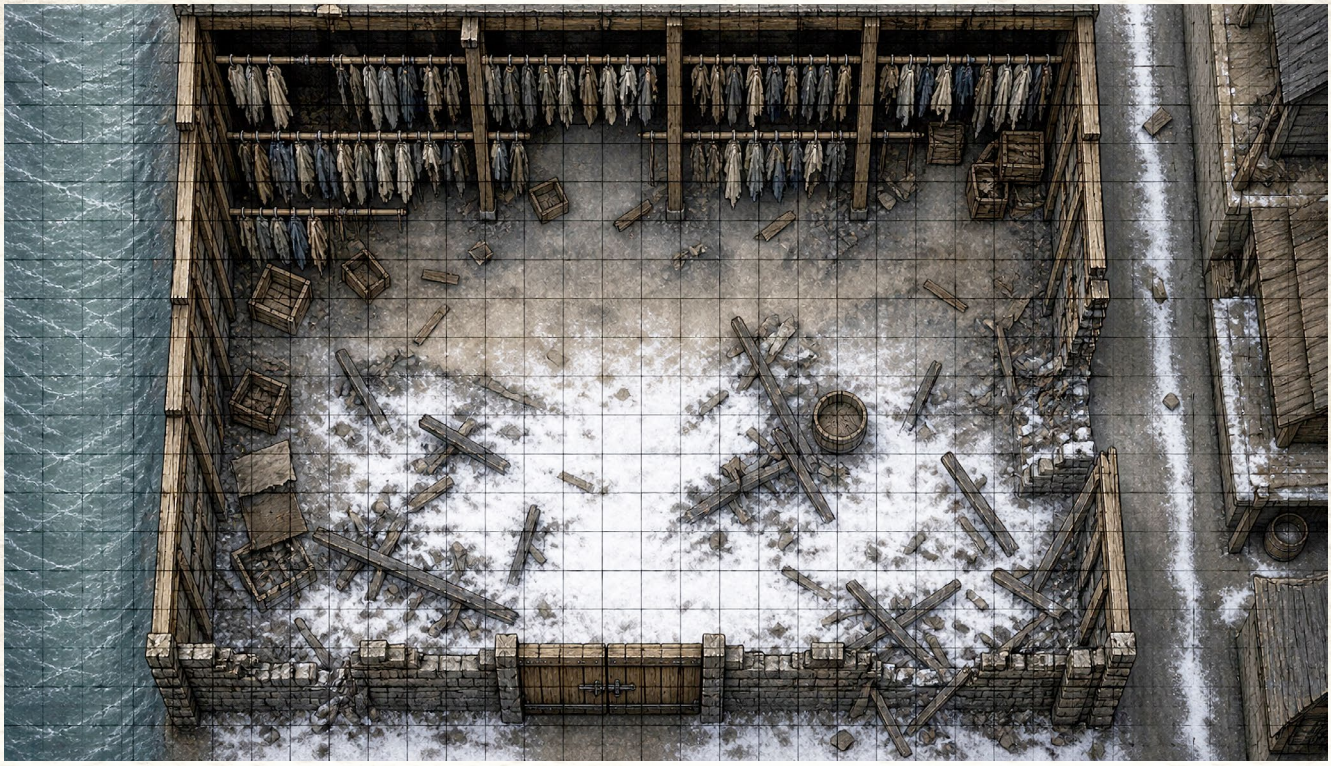


Die Falle

Im Inneren der Wäscherei warten die Schergen der Ratalcas. Sie wurden beauftragt, die Abenteurer zu beseitigen, ein paar Leichen im Hochwasser würden niemandem auffallen. Was genau ihre Opfer angestellt haben, wissen sie nicht, Fragen stellen gehört nicht zu ihrem Gewerbe. Ihr Anführer, **Foris** (27 Jahre, schmierig, verderbt, geldgierig), ist ein ruchloser Mörder und Zuhälter und war bis zum Brand Hauptverantwortlicher der Wäscherei.

Beim Eintreffen der Abenteurer haben die Häscher schon ihre Posten bezogen, sie verbergen sich mit gespannten Armbrüsten und gezogenen Degen hinter den Kleidern im hinteren Teil der Halle. In Kombination mit den schummrigen Lichtverhältnissen sind sie nur schwer zu entdecken (**EW-2:Wahrnehmung (Sehen)**).

Sie warten, bis alle Abenteurer die Halle betreten haben, oder jemand ihre Tarnung aufgedeckt. Dann schießen sie mit ihren gespannten Armbrüsten (sorgfältiges Zielen, **EW+4**), nach Möglichkeit geben sie noch weitere Schüsse ab, ansonsten



wechseln sie in den Nahkampf. Foris nutzt in der zweiten Runde seine Treibholzkette (s.u.), um mit einer Steinwand den Eingang zu verschließen. Hierbei können die Abenteurer das Schlüsselwort erhaschen (**EW:Wahrnehmung (Hören)**). Dann stürzt er sich ebenfalls in den Nahkampf.

4× **Ratalca-Häscher** (Grad 2)

15 LP, 17 AP - TR - St 70, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Armbrust+9 (1W6), Dolch+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Foris (Grad 10)

15 LP, 35 AP - LR - St 67, Gw 85, In 75, B 26

Angriff: Rapier+13 (1W6+4), Dolch+7 (1W6+2), Armbrust+7 (1W6), Parierdolch+4 (1W6–1); Raufen+8 (1W6–1) - Abwehr+14, Resistenz+14/15

Akrobatik+16, Fechten+11, Gaukeln+13, Geländelauf+16, Tarnen+9

Bes.: magisches Rapier* (+1/+0), Treibholzkette

Die Leute auf dem Fischmarkt reagieren nur träge auf Hilfeschreie oder Unruhe, kommt diese doch oft im Viertel vor, gerade bei Hochwasser. Bis die Wache des Viertels alarmiert ist, ist jegliche Auseinandersetzung schon entschieden.

Sollten die Abenteurer aber sichtbar ins Hintertreffen geraten und eine Niederlage drohen, hat die Spielleitung eine andere Möglichkeit einzugreifen: den selbsternannten König der Ratten, **Donatello Tramezzo** (? Jahre, irrer Blick, umgeben von Ratten, erratisch).

Treibholzkette (ABW **20**)

An einer einfachen Lederkette hängt ein schön geschliffenes Stück Treibholz. An seiner Rückseite befinden sich einige winzige magische Lettern. Mit *Lesen von Zauberschrift* kann man sie als “Stein”, “Wachsen” und “Wand” entziffern. Spricht man das Schlüsselwort “Frangiflutti” (Wellenbrecher) aus, während man die Kette in der Hand hält, so kann man den Zauber *Steinwand* auf einer Breite von bis zu 5 m wirken.



Der König der Ratten

Donatello Tramezzo war einst ein Bäckermeister in Ce. Sein Leben verlief in normalen Bahnen, mit Ratten hatte er nicht mehr oder weniger zu tun als seine Kollegen. Doch vor drei Jahren verschwand er spurlos bei einem Stelldichein mit einer Geliebten im Nymphen-Schlösschen (A1). Was dort geschah, wissen wohl nur er und die Wesenheiten Ilantias. Denn unumstritten ist, dass er vom dunklen Einfluss der Anderswelt verändert war, als er im Spätsommer dieses Jahres wieder auftauchte. Völlig verwahrlost, mit einer Krone aus Sperrholz auf seinem Kopf und umwuselt von Ratten. Er scheint sich mit den Tieren unterhalten und ihnen Anweisungen geben zu können, sie hören auf sein Wort. Sein Wohnort befindet sich vermutlich in Allorga, zumindest wurde er dort schon häufig gesehen. Den Bäckern der Stadt ist er eine Plage, klaute er doch immer wieder Brot, um damit die Ratten zu füttern. Aber bisher konnte niemand ihm habhaft werden. Egal wie sehr man es versuchte, immer schien der seltsame Alte sich geradezu in Luft aufzulösen.

Auch seine Ziele liegen verborgen, doch mittlerweile munkeln mehr und mehr Leute, dass er der Grund für die schlimmer werdende Rattenplage in der Stadt sein könnte. Selbst der Sondergesandte für Anderswelfragen beschäftigt sich mittlerweile mit der rätselhaften Gestalt.

Am ehesten lässt er sich mit menschlichen Maßstäben wohl als völlig irre bezeichnen. Seine Handlungen sind nicht vorhersehbar und in Abenteuern kann man ihn sowohl als ambivalenten Verbündeten sowie als mächtigen Gegenspielen einsetzen.



Rattenkönig

Mitten im Kampf tauchen aus Ritzen und Löchern in den Wänden mehr und mehr Ratten auf. Dann ertönt plötzlich ein Kratzen und Krabbeln in der Rückwand des Gebäudes, bis plötzlich ein Loch herausbricht und sich hunderte Ratten in dem Raum ergießen. Hinterher spaziert, eine eingängliche Melodie pfeifend, Donatello, der Rattenkönig. Mit lauten und leisen Pfiffen weist er seine Begleiter an, die Schergen der Ratalcas zu attackieren. Der Anblick eines Rattenschwarms, der sich koordiniert auf sein Opfer stürzt, ist grausig.

Rattenhorde (Grad 10)

LP 6W6	**AP** = LP	**OR**	Gf 19
St *	Gw 60	In t20	B 18
Abwehr+0	Resistenz+10/10		
Angriff:	Bisse+9 (3W6)		

Die Abenteurer ignorieren die Ratten hingegen. Ist der Kampf vorbei, machen sie sich über die Leichen ihrer Opfer her. Der Rattenkönig gibt sich davon unbeeindruckt und beobachtet die Abenteurer aufmerksam. Dann lacht er laut und ruft „*Da seht ihr, es gibt nur einen König der Ratten! Lasst euch das eine Lehre sein ihr Abschaum. Zieht nicht nochmal den Ruf meiner Kinder in den Schmutz!*“ Spricht man ihn an, wer er ist und was das heißen soll, so erwidert er „*Donatello der König der Ratten. und dieses Pack soll sich einen anderen Namen suchen!*“ Viel mehr bekommt man nicht aus ihm heraus. Auch mit *Menschenkenntnis* ist nicht zu erkennen, ob er seine Aussagen ernst meint. Vielleicht weiß er es selbst nicht.

Überlebende Häscher verweigern zunächst jedwede Auskunft. Bei geschickter Befragung (**EW:Verhören**) kann man ihnen jedoch entlocken, dass sie Teil der Ratalcas sind und als Auftragsmörder auf die Gruppe angesetzt wurden. Allerdings können sie kaum etwas über die weiteren Hintergründe sagen. Sie wissen lediglich, dass eine doppelte Ratte zum Schweigen gebracht wurde. Bohrt man weiter nach (**EW-2:Verhören**), so rücken sie heraus, dass es sich um Quirino handelt, und er als Abschreckung zu den ewig Stillen in den Schlaf geschickt wurde. Noch weiteres Nachhaken (**EW-4:Verhören**) bringt sie dazu, die Vermutung zu äußern, dass Quirino wohl auf den Friedhof gebracht wurde, um dort einen langsamen Tod zu erleiden. Möglicherweise im aufsteigenden Agualta. Aber auch ohne diese Aussage können die Abenteurer mittels *Landeskunde* oder **PW:Intelligenz** darauf kommen, dass sich diese Drohung auf die Ilmurta bezieht.

Nothunsmond

Während die Abenteurer in der Wäscherei kämpfen, steigt das Wasser immer höher und höher. Der **Nothunsmond** hat nun erst richtig begonnen! Ihnen sollte klar gemacht werden, dass sie rasch auf die Ilmurta müssen, damit nicht noch ein weiteres Grab gefüllt wird.

Ab Nachmittag werden mit der einlaufenden Flut **Eisschollen** in die Lagune und damit die Kanäle der Stadt gedrückt. Überall in der Stadt ertönen nun die schrillen oder tiefdröhnenden Klänge der **Signalorgeln**. Man hört Menschen rufen, dass dies wohl das heftigste Agualta seit zehn Jahren sei, Panik kommt auf. Überall in der Stadt wuseln Ratten und suchen Schutz vor dem Wasser. Immer weniger Boote sind zu sehen, denn die Gefahr auf einer Dragonella zu kentern oder sich den Rumpf aufschlitzen ist sehr hoch. Sollten die Abenteurer sich mit einem Boot fortbewegen, kann die Spielleitung je nach Situation einen oder mehrere, ggf. modifizierte **EW:Bootfahren** verlangen. Gerade im Dunkeln sind die Schollen äußerst gefährlich. Stürzt jemand in das eisige Wasser, drohen nach kurzer Zeit Erfrierungen (vgl. *Das Manual* S.24 ff.).

Dadurch verlängern sich die Zeiten, um in der Stadt von einem Ort zum anderen zu kommen sehr. Die Spielleitung kann damit gut kontrollieren, wie schnell die Abenteurer vorankommen und so den Spannungsbogen oben halten. Ideal ist es, wenn Quirino nur knapp vorm Ertrinken gerettet werden kann und den Abenteurern dann ggf. die fehlenden Puzzlestücke liefert, um die Weinhändler vor der Vergiftung zu retten. So erreicht die Gruppe noch gerade rechtzeitig zum Höhepunkt die Versammlung.

Bis zum Hals

Auf der Ilmurta angekommen, sieht man vom Schädelpier nur noch die Poller aus dem Wasser ragen, den Rest hat das Hochwasser schon verschluckt. Auf der Insel sind mehrere Randbereiche komplett überflutet und das dunkle Nass steigt rasch höher und höher.

Quirino zu finden ist nicht einfach, er wurde von Ciosa in ein **Beinhaus** am Rand der Insel gebracht, komplett entkleidet, geknebelt und kopfüber gefesselt. Die Meuchelmörderin nutzte eine kleine Lücke in der Außenmauer, um die Insel ungesehen zu betreten.

Der Todgeweihte kann nur leise ersticktes Stöhnen von sich geben. Die Spielleitung sollte bei der Suche auf Vorschläge der Spielerinnen eingehen. Mögliche Hilfestellungen sind eine göttliche Intervention Culsus in Form einer Eingebung oder der Grabgolem Paletto (s.o.). Die seltsamen Sinne des Wächters spüren die Anwesenheit Quirinus in der Grabstatt. Allerdings sieht er zunächst auch in den Abenteurern unerwünschte Besucher und versucht, sie von der Insel zu werfen. Erst eine Vermittlung von Graffaco oder Etharia kann die Situation klären.

Quirino aus dem Beinhaus zu retten ist die nächste Herausforderung, denn das leicht abgesenkte Gebäude ist schon zum Teil mit eisigem Wasser vollgelaufen. Auch hier ist der starke Paletto hilfreich, der sich nicht von der Kälte beeinflussen lässt. Ansonsten drohen Erfrierungen, sollte man sich nach einem Eisbad nicht schnell aufwärmen können (vgl. *Das Manual* S.24 ff.).

Vor dem sicheren Tod gerettet, zittert Quirino zunächst nur und bringt minutenlang kein Wort hervor. Dann berichtet er vom Plan Ciosas und drängt die Abenteurer zur Versammlung der Weinhändlergilde zu eilen. Insbesondere kann er erzählen, wer hinter dem ganzen steckt: Maginjo Roca! Später würde er gerne weitere Fragen beantworten. Er selbst ist nicht kräftig genug, um mitzukommen. Etharia kann sich seiner annehmen und zunächst auf der Ilmurta behalten.



Das letzte Glas

Als letzten Akt gilt es für die Abenteurer die Weinhändler vor dem vergifteten Wein zu bewahren und nach Möglichkeit den Strippenzieher hinter der düsteren Verschwörung zu fassen.

Weinhändlergilde

Die Weinhändlergilde Lanitias ist ein Zusammenschluss der einheimischen Weinhändler. Sie koordinieren ihre Tätigkeiten, schließen Geschäfte, besprechen den Markt, verkosten gemeinsam Wein und ahnden gelegentlich auch unlautere Geschäftspraktiken. Alle Mitglieder haben einem Gildenkodex zugestimmt, der sie von bestimmten Absprachen oder dem Verkauf gestreckten Weins abhält. So können Streitigkeiten intern geklärt werden, bevor man sich an die offizielle Gerichtsbarkeit werden muss. Maestro (vollwertiges Mitglied) kann man nur mit einem eigenen Weinhandelsunternehmen sowie nach einer erfolgreichen Probezeit werden. Die Maestros wählen unter sich alle fünf Jahre einen Gildenrat, der aus fünf Majestäten, meist ältere Gildenmitgliedern besteht. Während die meisten Entscheidungen zur Zukunft der Gilde basisdemokratisch getroffen werden, hat der Gildenrat einige Privilegien, beispielsweise die Entscheidung bei Schiedssprüchen und Einblick in alle Unterlagen. Da quasi alle Weinhändler der Stadt Mitglied in der Gilde sind, ist es erlaubt, aber quasi unmöglich in Lanitia Weinhandel zu treiben, ohne dazuzugehören.

Hauptsitz der Gilde ist der Palasses Scarletto (G14) in Gira, dank gut laufender Geschäfte und entsprechend sprudelnder Abgaben konnte das Haus über die Zeit zu einem wahren Schmuckstück ausgebaut werden. Wichtigstes Ereignis hier ist die jährliche Hauptversammlung am Ljosdag im Trollmond. Neben gemeinschaftlichem Austausch werden zu diesem Anlass Mitglieder geehrt, neu aufgenommen, gerichtet sowie der neue Weinjahrgang gekostet. Kleinere Treffen und Feierlichkeiten finden beispielsweise zu den Caraljos statt. Aber auch abseits von großen Anlässen können sich die Maestros im Palasses Scarletto aufhalten und die Räumlichkeiten beispielsweise für Geschäftstreffen nutzen.



Palasses Scarletto (Der scharlachrote Palast)

Der Palasses Scarletto ist ein großes, repräsentatives Gebäude mit namensgebend scharlachroter Fassade. Man sieht schon von außen, dass es hier geklotzt und nicht gekleckert wurde. Im Erdgeschoss befinden sich die Zimmer der Bediensteten, eine relativ große Küche sowie ein komfortables Weinlager. Das Obergeschoss wird durch einen kleineren Vorraum und einen sehr ausgedehnten Sitzungssaal geprägt, in dem die Versammlungen stattfinden. Ist schon der Rest des Palasses kunstvoll gestaltet, herrscht hier reiner Prunk: Wandteppiche erzählen stolz die Geschichte des lanitianischen Weinhandels und zeigen verschiedene Anbaugebiete, insbesondere das Enganador. Von der Decke hängen riesige Kronleuchter aus Holz und Edelmetallen, die in der Form von Schiffsmodellen gestaltet sind. An der Rückwand steht ein gigantisches Weinfass, an den anderen Wänden sind kleinere Fässer eingelassen, teils gefüllt, teils als Zier. Mehrere lange Tafeln und Bänke, gedeckt mit feinstem Porzellan, Tafelsilber und dünnwandigen Gläsern, laden zum gemütlichen Verweilen ein. Am Kopfende vor dem großen Fass steht ein großer Tisch, an dem der Gildenrat in bequemen Stühlen die Übersicht behalten kann.

In einem Geheimfach am großen Fass befindet sich ein Teil des Gildenkapitals sowie die Gildenlade; eine aufwendig beschnitzte Truhe, in der wiederum wichtige Papiere und der große Willkomm (Ritualkelch) aufbewahrt werden. Das Geheimfach ist thaumaturgisch geschützt und nur der Gildenrat kennt das aktuelle Ritual für die Öffnung. Im Normalfall wird die Lade nur einmal im Jahr hervorgeholt - zur jährlichen Hauptversammlung am Ljosdag des Trollmondes.

In die Versammlung platzen

Je nach Abenteuerverlauf ist das Jahresfest der Weinhändlergilde schon im vollen Lauf, wenn die Spielfiguren sie vor dem **Vino del Murta** warnen wollen. Am Tor wartet daher zunächst einmal ein äußerst unfreundlicher Türsteher. Diesen muss man entweder sehr eindringlich von dem Anliegen überzeugen (**EW:Beredsamkeit-4**) oder handgreiflich überwinden. Falls die Abenteurer früh genug dran sind, kann ihnen auch ein alter Bekannter behilflich sein: Kurz vor Beginn der Versammlung trifft der Rechtsgelehrte **Anselmo Carvalho** ein. Schildert man ihm den Sachverhalt, schaltet er schnell und nimmt die Gruppe kurzum als Zeugen mit in den Palasses.



Türsteher - (Krieger, Gr. 2)

14 LP, 17 AP - LR - St 70, Gw 60, In 50 - B 24 - SchB+1

Angriff: Degen+8 (1W6+1), Dolch+7 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Im Inneren muss man sich einen Weg in den Versammlungsraum bahnen, da mit den meisten Dienern und allen Gästen dort gut 50 Personen weilen, stellt dies kein Problem dar. Die Spielleitung muss nun entscheiden, zu welchem Zeitpunkt die Abenteurer in die Versammlung platzen.

17:00 (Einbruch der Dunkelheit) - Beginn der Versammlung, Willkommensreden, erstes Anstoßen

18:00 - Festmahl

19:30 - Öffnung der Gildenlade, Beginn der Tagesordnung mit Ehrungen, Ernennungen und Verurteilungen

22:00 - Höhepunkt der Versammlung, gemeinsamer Antrunk des neuen (vergifteten) Jahrgangs des Vino del Murta

Je nachdem wie dramatisch die Spielleitung das Finale gestalten möchte, kann der zeitliche Ablauf auch angepasst werden. Sobald der **Willkomm**, der Gildenkelch die Runde gemacht hat, ist es auf jeden Fall zu spät, um die Weinhändler noch zu retten. Andernfalls lassen sich die Weinhändler von ihren hereinplatzenden Gästen nach ausreichender Schilderung der Situation (**EW:Beredsamkeit**) überzeugen, den Wein an einem kleinen Kanarienvogel zu testen, bevor sie ihn selbst verkosten. Das arme Tier stirbt bereits nach wenigen Sekunden und Fragen stürzen auf die Abenteurer ein. Sie haben nun Ruhe, die ganze Geschichte zu erklären.

Sind die Verurteilungen bereits verstrichen, so sitzt Maginjo Roca in einem symbolischen Gefängnis aus hölzernen Gitterstäben und trägt eine Mütze mit gut sichtbaren Eselsohren. Er gibt sich nach außen zerknirscht und griesgrämig, ist innerlich aber aufs Äußerste angespannt (**EW-2:Menschenkenntnis**). Platzen die Abenteurer herein und durchkreuzen seine Pläne, spielt er völlig unschuldig. Wenn er konkret beschuldigt wird, explodiert er vor gespielter Wut, was ihnen denn einfalle, eine solch schwere Anschuldigung zu tätigen. Argumentieren die Abenteurer dennoch überzeugend seine Schuld, wird er in jedem Fall erst einmal in Gewahrsam genommen.

Tatsächlich wiegt die Anklage so schwer, dass sie ohne konkrete Beweise oder einen Zeugen nicht aufrechterhalten

werden kann. Hier schlägt die Stunde Quirinos, falls die Abenteurer ihn gerettet haben. Als **Kronzeuge**, der sogar „entsorgt“ werden sollte, ist er glaubhaft genug, um vor Gericht zu bestehen und zu bestätigen, dass Maginjo Roca die Ratalcas beauftragte. Ansonsten entrinnt Maginjo Roca seiner gerechten Strafe und die Abenteurer haben einen äußerst nachtragenden Feind hinzugewonnen.

Schluss und Ausblick

Bei erfolgreichem Abschluss haben sich die Abenteurer potenziell mehrere Geldquellen aufgetan:

- Die dankbaren Weinhändler der Gilde zahlen eine stattliche Summe von 900 GS pro Person.
- Die Culsupriesterschaft schenkt ihnen jeweils einen exklusiven Vino del Murta (vom vergangenen Jahr) und einen Heiltrank. Zudem kann man in ihrem Netzwerk Fertigkeiten im Gegenwert von 600 GS aus den Bereichen Wissen, Sozial und Alltag lernen oder verbessern.
- Haben sie sich mit der Comreda gutgestellt, bekommen sie einige Tage nach den Ereignissen auf der Straße von Tonti einen Beutel mit „freundlichen Grüßen vom Tio“ in die Hand gedrückt. Darin befinden sich Edelsteine im Wert von 100 GS pro Kopf. Er lädt die Gruppe außerdem zu einem Besuch im Rosigen Anker ein, damit sie über ihre Erlebnisse berichten können.
- Sylvana Renjok bezahlt die abgemachte Belohnung (Maximal 500 GS pro Kopf).

Quirino ist den Abenteurern sehr dankbar für seine Rettung. Er hat erkannt, dass es jetzt erstmal genug kriminelle Karriere für ihn war und erzählt ihnen alles, was er noch über die Ratalcas weiß. Leider ist dies nicht besonders viel, insbesondere zu Ciosa, die er nur als Vanth kennt, kann er kaum etwas sagen.

Allerdings ist er selbst in potenziell großer Gefahr, denn seine ehemaligen „Freunde“ wollen ihn definitiv tot sehen. Insbesondere, wenn er als Zeuge vor dem Gildengericht aussagen soll, kann sein Schutz ein eigenes Abenteuer wert sein.

Optionale Anknüpfung an die diatravische Verschwörung

Falls man dem Abenteuer noch einen zusätzlichen politischen Twist verleihen will, kann man **Don Antonio Mercadez**, den Sondergesandten Diatravas (s. *»Wichtige Sondergesandte«*) in den Hintergrund einweben. Sein Ziel ist es den Einfluss der äußerst wohlhabenden lanitianischen Weinhändlicher zu mindern.

Dafür hat er im Geheimen Verträge zwischen Maginjo Roca und mehreren diatravischen Weinhändlern und Winzern vermittelt. Diese sichern umfassende Geschäfte zu, sobald Maginjo Roca dazu in der Lage ist. Sein Wiederaufbau des Weinhandels wäre daher sehr stark mit Diatrava verquickt.

Sollte Rocas Plan durchkreuzt und er überführt werden, kommen diese Verträge irgendwann zum Vorschein. Schnell machen dann Gerüchte die Runde, dass jemand dem gefallenen Händler unter die Arme gegriffen hat, um den Einfluss Lanitias zu schmälern. Und schnell fällt der Verdacht mancher auf Mercadez.

Ihm eine Beteiligung nachzuweisen ist jedoch äußerst schwer und Stoff für weitere Abenteuer.

EP-Meilensteine:

100 EP, wenn der Anschlag auf die Weinhändler vereitelt wurde

50 EP, für die Rettung Quirinos

50 EP, für die erfolgreiche Überführung Maginjo Rocas

25 EP, für eigenständiges Besiegen der Ratalca Häscher in der alten Wäscherei

Dramatis Personae

Luan Nunes (48 Jahre, ambitioniert, wortgewandt, feist) ist seit dem Tod seines Vaters vor 8 Jahren das Familienoberhaupt und Geschäftsführer des Weinhandels der Familie Nunes. Er ist bestens vernetzt, hat einen hervorragenden Geschmack und weiß aus jeder Situation einen Vorteil zu schlagen. Am liebsten würde er seine Familie eines Tages in den Adelsstand führen. Dabei geht er zwar behutsam vor, ist aber auch ehrgeizig genug, um Konkurrenten mit harten Geschäftspraktiken zu übervorteilen, so wie Maginjo Roca.

Aus tiefstem Herzen hasst er Diatrava und beharrt auf größtmögliche Unabhängigkeit von dem Konkurrenten. In der Gilde ist er als entschiedenster Vertreter dieser Position

bekannt. Mit Fleiß und seinem sozialen Gespür konnte er sich in der letzten Wahl bis in den Gildenrat hocharbeiten.

(Weitere Informationen zu Luan Nunes und seiner Familie s. *»Familie und Rollenbilder«)*



Luan Nunes

Familie Roca

Die Familie Roca ist ebenfalls im lanitianischen Bürgertum verwurzelt. Die Rocas haben bewegte Zeiten hinter sich, wobei eines stets gleich blieb: Das Streben nach Geld. Dafür waren sie sowohl moralisch als auch im Geschäftsbereich flexibel. Glasbläserei, Kohlehandel, Tuchmacherei, es gibt wenige Geschäftsfelder, mit denen ein Roca noch keinen Kontakt hatte. Maginjo Roca, das aktuelle Familienoberhaupt, sah seine Chance im Weinhandel und stieg als junger Mann mit gutem Gespür und dem Kapital seines Vaters überaus erfolgreich in selbigen ein.

Maginjo Roca (53 Jahre, stolz, nachtragend, verschlagen, schwer parfümiert) ist ein reicher Weinhändler mit Hauptsitz in Lanitia. Vor einigen Jahren wurde er von einem Konkurrenten durch halbseidene Geschäftspraktiken massiv übervorteilt. Angeschlagen und geschmäht verlagerte Maginjo seinen Wohnsitz daraufhin ins Hinterland von Tevarra. Das Hauptgeschäft, ab dann geführt von seiner Tochter, befindet sich aber weiterhin in Lanitia. Geschmäht und ausgesprochen nachtragend hat er die Kränkung nie vergessen und arbeitet seit Jahren auf Rache hin. Dafür ist er sogar bereit, über Leichen zu gehen.

Maginjo hat vieles, was einen erfolgreichen Händler ausmacht. Durchsetzungsvermögen, Organisationstalent, Anpassungsfähigkeit und ein gutes Geschäftsgespür. Ganz besonders zeichnet er sich durch ein hervorragendes Gedächtnis und großen Stolz aus. Für sein Hauptgeschäftsfeld, den Wein, zeigt er im Gegensatz zu vielen Kollegen keine Leidenschaft. Der vergorene Traubensaft ist für ihn schlicht ein guter Weg Geld zu verdienen. In der Weinhändlergilde ist er im Stand eines vollwertigen Maestros. Allerdings lässt er sich oft von seiner Tochter vertreten.



Maginjo Roca

Gia Roca (27 Jahre, energisch, geschäftig, Lockenschopf) wurde durch die strenge Erziehung ihres Vaters zu einer strebsamen, talentierten Händlerin. Gias Mutter verstarb früh, weswegen ihr Kindermädchen **Eliane Biurga** ihr eine Art Ersatzmutter war. Mit ihrer Volljährigkeit wurde Gia von Eliane in den Mysterienkult von Turan und Atunis eingeführt. Die Gemeinschaft und die Güte der Gottheiten füllten ihr Bedürfniss nach einem Sinn im Leben. Ihr Vater Maginjo bekam davon nichts mit. Seitdem lebt Gia nach außen hin als knallharte, durchsetzungsstarke Weinhändlerin, die das Kontor ihres Vaters geschickt verwaltet. Im Geheimen zweigt sie einen großzügigen Teil der Gewinne ab

und finanziert damit den Kult von Turan und Atunis sowie Armenspeisungen im Namen des Kultes. Sie will auf jeden Fall verhindern, dass ihr Vater davon etwas mitbekommt. Gia taucht im Abenteuer nicht auf, könnte aber in der Folge für die Abenteurer relevant werden, je nachdem was für einen Ausgang „Kalte Wasser, kalte Herzen“ genommen hat.

Handelshaus Renjok

Sylvana Renjok (59 Jahre, klug, berechnend, moravischer Akzent, zäh) ist eine Ausnahme in der bürgerlichen Händlerschaft Lanitias. Sie treibt florierende Geschäfte über das Kontor der Nordländer. Die Basis dafür legte sie bereits in ihrer Heimat Moravod, genauer in Geltin, dort baute sie einen erfolgreichen Pelzhandel auf. Nach Lanitia kam sie durch Heirat mit dem Händler **Iljitsch Gravski**, der schon länger in der Lagunenstadt lebte. Einigen Jahren der harmonischen Zusammenarbeit folgte ein großer Ehestreit um das Handelshaus. Am Ende ging die Ehe in die Brüche und das Geschäftshaus an Sylvana. Iljitsch verließ die Stadt, wie genau Sylvana es anstellte, quasi sämtliche Besitztümer zu erhalten, hat sie nie jemandem verraten.

Aus der Ehe ging eine gemeinsame Tochter hervor, **Lhella Renjok**. Sylvana hatte für sie von Geburt für ihre Nachfolge auserkoren. Umso größer die Enttäuschung, als Lhella in ihrer Jugend einen ganz eigenen Pfad wählte: sie verließ ihre Mutter und ließ sich auf der Ilmurta zur Priesterin Culsus ausbilden. Sylvana war schwer getroffen, nicht nur fügte sich ihre Tochter nicht ihrem Willen, sie entschied sich zudem für die Dius Valiande, Gottheiten, die ihr als Moravin fremd waren.

Sylvana hat ihr Kontor im Nordosten von Tezio, am **Pallan** (umgangssprachlich „Wollplatz“), einem Umschlagsort für verschiedene Textilien. In den Stockwerken über ihrem Lager residiert Sylvana. In Anbetracht ihres beträchtlichen Vermögens ist dies eine geradezu bescheidene Unterkunft. Sie legt keinen Wert auf Prunk, aber genießt schlichten, funktionalen Luxus. Ihr selbstgewähltes Wappen, das auch über dem Eingang prangt, ist ein Eichhörnchen über drei grünen Kugeln.

Auch wenn Sylvana gewisse moravische Wurzeln beibehalten hat, ist sie durch und durch lidralische Geschäftsfrau mit einer berechnenden, kühlen Seite. Nur bei emotionalen Themen wie ihrer Familie kommt hitziges, herzliches Temperament zum Vorschein.

Ratalcas (Kanalratten)

Aus den Kanälen entstiegen, in den Abgrund geblickt, wieder auferstanden, so ist das Selbstbild der Ratalcas, einer kleinen relativ neuen Verbrecherorganisation in Lanitia. Ihre Mitglieder rekrutieren sich alle aus Ehemaligen anderer krimineller Verbindungen. Und zwar hauptsächlich aus unehrenhaft ausgeschiedenen Ehemaligen, Ratten (Rattas) genannt. Dadurch kommen sie zu ihrem Namen und sind ein Sammelbecken ganz verschiedener Charaktere. Viele gehören zu den ruchlosesten und verlogensten ihrer Art.

Es verwundert wenig, dass sie sich für kaum ein Geschäft zu schade sind und von Hehlerei über Diebstahl, Prostitution bis Mord vielfältig betätigen. Jedoch ist Lanitia ein hartes Pflaster, große Teile der Halb- und Unterwelt sind schon aufgeteilt und die spezielle Beziehung vieler Ratalcas zu ihren ehemaligen Organisationen, macht die Ausgangssituation nicht leichter. Insgesamt umfassen die Ratalcas momentan etwa 30 Mitglieder. Ihr Anführer ist **Biagro de Soto** (45 Jahre, pockennarbig, hart, ungehobelt), ein ehemaliges Comreda Mitglied, der für das Bestehlen eines Nothunspriesters zur Ratta erklärt und in den Schwarzen Sümpfen ausgesetzt wurde. Aber er überlebte durch das Eingreifen von Ciosa, innerhalb der Organisation allen besser als Vanth bekannt. Sie erkannte in Biagro de Soto und seinen Ambitionen ein Werkzeug und unterstützte ihn bei der Gründung der Ratalcas. Vereinzelt erledigt sie selbst ausgewählte Aufträge für die Kanalratten, tritt aber quasi nie mit anderen als Biagro in Kontakt. Quirino kennt sie beispielsweise nur aus Erzählungen.

Das Hauptquartier der Ratalcas liegt zum Zeitpunkt des Abenteuers in einer verlassenen Tischlerei im Südwesten Ces. Sobald durchsickert, dass die Abenteurer jemand aus ihren Reihen in ihren Händen haben, wird dieser Unterschlupf aber geräumt. Passenderweise planten Biagro und Ciosa sowieso schon länger ein Umzug in die **Casa Camino**, ein Krematorium auf der Ilceta (O15), in dem Tierkohle hergestellt wird. Der passende Ort für dreckiges Gewerbe.

Ciosa / Vanth

Diese geheimnisumwobene Person war früher als eine Art Abenteurerin besonders bekannt dafür, effizient und zuverlässig Dinge zu beschaffen. Bis ein Auftrag sie in die Schwarzen Sümpfe führte und für immer veränderte. Inmitten des Ödlands stieß sie auf ein altes dämonisches Artefakt aus den Magierkriegen. Es löschte alle hitzigen Emotionen in ihr und erweckte magisches Potenzial und unbändigen Hass auf die valianischen Götter. Sie hat tiefgreifende und langfristige Pläne, zu deren Erfüllung die Ratalcas nichts anderes als nützliche Werkzeuge sind. **Ciosa** (30 Jahre, völlig gefühlskalt, hassgetrieben, unberechenbar) liebt effizientes Vorgehen und das Erledigen mehrerer Aufgaben zugleich. Im konkreten



Ciosa

Fall kann sie angenehm gotteslästernd gegen Culsu agieren, die Comreda in den Schmutz ziehen und Geld verdienen. Dass die Abenteurer diese Pläne durchkreuzen, ärgert sie zwar, lockt sie aber nicht aus der Reserve. Ihre Vorhaben gehen viel weiter und ihre Geduld ist groß. Ein passender Moment zur Rache wird sich sicher ergeben.

Ciosa (Bestienjägerin Grad 35)

17 LP, 95 AP - PR* - St 90, Gw 100, In 98, B26 - AnB+2, AbB+2, SchB+4

Angriff: Dolch+20 (1W6+6), Wurfdolch+18 (1W6+4); Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+20, Resistenz+21/21

Akrobatik+16, Gassenwissen+18, Geländelauf+20

Zaubern+20: diverse Zauber, vor allem aus *Beherrschen, Bewegen* und *Formen*

Bes.: Eine maßgeschneiderte, magische Lederrüstung, die wie PR schützt und sich von Ciosas Blut nährt, ein magischer Umhang, mit dem sie beim Sprung aus der Höhe wie mit dem Zauber Gleiten herabschweben kann (ABW **4**), ein Stilett als Blutswaffe, 4 Wurfmesser* (+0/+0), magisch, keine Aura. Sie liegen außergewöhnlich gut in der Hand. Gelingt beim Angriff ein Würfelergebnis von 30 oder mehr, so verschwimmt das Messer im Flug zu einem silbernen Schweif und hat einen Schadensbonus von +4; zwei 2W6 Heiltränke; personalisierte Talismane und ein Amulett.

Quirino

Quirino (22, manisch neugierig, anpassungsfähig, clever) ist ein junger Mann mit symmetrischem Gesicht, langen Haaren und aufmerksamem Blick. Er wuchs als Waise in den Häfen Lanitias auf, bis er durch Diebstahl und Betrug Nothuns Gaben (s. *»Nothuns Gaben«*) auffiel. Dort entwickelte er sich schnell zu einem meisterhaften Spion, der in verschiedenste Rollen schlüpfen und hervorragend beobachten kann. Er ist überaus neugierig und kann seine Nase nicht aus den Sachen anderer heraushalten. Dies war letztlich auch der Grund für seinen Rauswurf bei Nothuns Gaben, er fand heraus, dass eine der Anführerinnen eine Affäre mit einem Mitglied der Lobria hatte. Dummerweise vertraute Quirino sich dem Falschen an und stand plötzlich ohne Freunde da. In den Ratalcas sah er eine neue Chance seine Talente einzubringen. Er ist nicht übermäßig religiös, aber respektiert die Götter und opfert ihnen auch ab und zu eine Kleinigkeit. Seine Beobachtungen kritzelt er stets in einer von ihm entwickelten Kurzschrift in sein Notizbüchlein. Es kann im möglichen Gerichtsprozess nützlich sein.

Quirino (Spitzbube, Grad 6)

16 LP, 33 AP - OR - St 55, Gw 90, In 95, B 28

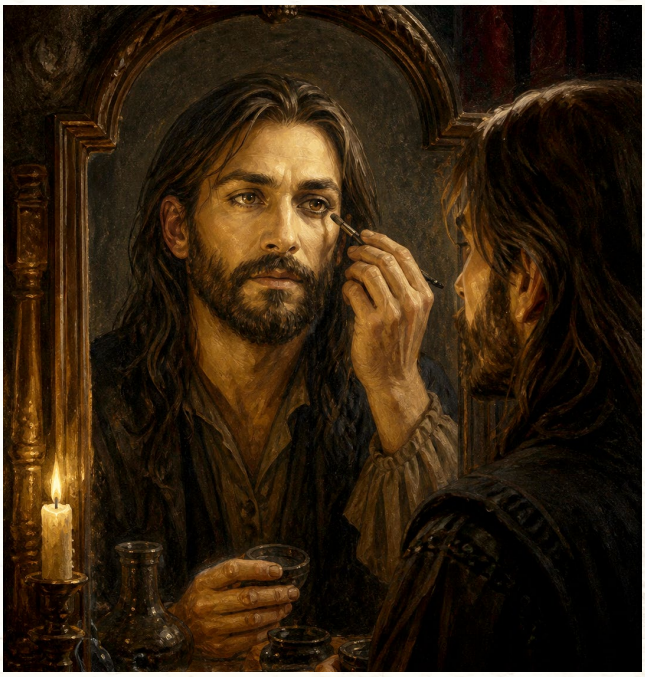
Angriff: Dolch+10 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+15, Resistenz+13/14

Bootfahren+16, Einprägen+4, Geländelauf+15, Gassenwissen+18, Schwimmen+13, Verstellen+16

Bes.: Ohrring des gespitzten Ohres, Notizbuch

Ohrring des gespitzten Ohres (ABW **2**)

Tippt man den kleinen Ohrstecker drei Mal in Folge schnell an, so wirkt der Zauber *Hören von Fernem* für 30 Minuten.



Quirino



Blumen der Lagune

Jorge *(der wieder nach dem Fenster geht)*. Dort fährt die Dragonella langsam nach dem Palasses zurück. - So langsam? Und in jedem Schlage ein Bedienter? - Das sind Anzeichen, die mir nicht gefallen: - dass der Streich wohl nur halb gelungen ist; - dass man einen Verwundeten gemächlich zurückführet, - und keinen Toten. - Die Maske steigt ab. - Es ist Angeljo selbst. Der Tolldreiste! [...]

Angeljo *(der die Maske abgenommen)*. Passen Sie auf, Herr Kammerherr! Man muss sie gleich bringen.

Jorge. Und wie lief es sonst ab?

Angeljo. Ich denke ja, recht gut.

Jorge. Wie steht es mit dem Cabaljero?

Angeljo. [...] Er muss Wind gehabt haben. Denn er war nicht so ganz unbereitet.

Jorge. Geschwind sage mir, was du zu sagen hast! - Ist er tot?

Angeljo. Es tut mir leid um den guten Herrn.

Jorge. Nun da, für dein mitleidiges Herz! *(Gibt ihm einen Beutel mit Gold.)*

Angeljo. Vollends mein braver Nicolo! der das Bad mit bezahlen müssen.

Jorge. So? Verlust auf beiden Seiten?

Angeljo. Ich könnte weinen, um den ehrlichen Jungen! Ob mir sein Tod schon das *(indem er den Beutel in der Hand wieget)* um ein Vierteil verbessert. Denn ich bin sein Erbe; weil ich ihn gerächet habe. Das ist so unser Gesetz; ein so gutes, mein ich, als für Treu und Freundschaft je gemacht worden. Dieser Nicolo, Herr Kammerherr -

Jorge. Mit deinem Nicolo! - Aber der Cabaljero, der Cabaljero -

Angeljo. Blitz! Der Cabaljero hatte ihn gut gefasst. Dafür fasst ich auch wieder den Cabaljero! - Er stürzte; und wenn er noch lebendig zurück in die Kutsche kam: so steh ich dafür, dass er nicht lebendig wieder herauskommt.

nach: Lessing, Gotthold E. (2019 [1772]): Emilia Galotti. Ein Trauerspiel in fünf Aufzügen. Ditzingen: Philipp Reclam, S. 43f. (überarbeitet, gekürzt und an das Abenteuer angepasst vom Abenteuerautor).

Hintergrund und Informationen für die Spielleitung

Tragisch, romantisch und abenteuerlich geht es nicht nur in lanitianischen Theatern zu. Auch die Lanitianer selbst, über alle Schichten hinweg, schreiben und erleben selbst dramatische Schicksalsschläge und sind Teil verworrener Intrigen. Eine solche tragische Geschichte sollen unsere Abenteurer in *Blumen der Lagune* erleben können.

Das Abenteuer ist für Spielfiguren der **Grade 8 bis 14** geeignet. Es lässt sich aber leicht an andere Gradbereiche anpassen, indem die Stärke oder die Zahl der Gegner an die Kampfstärke der Gruppe angepasst ist. In erster Linie verlangt das Abenteuer **Neugierde von Spielenden und Spielfiguren**, um an die nötigen Informationen zu gelangen und in den Sog einer Intrige zu geraten. Um am Ende auf der Siegerseite zu stehen, bedarf es in erster Linie **sozialer** und **ermittlerischer Fertigkeiten**, auch Zauber in diese Richtung sind nicht verkehrt - und schließlich kombinatorisches Geschick, um alle Fäden miteinander zu verbinden. Sobald die Abenteurer aber einmal in die Intrigen rund um die beiden „Blumen der Lagune“ verstrickt sind, werden sie so oder so ein Abenteuer erleben - mit ihren Fertigkeiten, Entscheidungen und ihrem sozialen und ermittlerischen Geschick bestimmen sie aber, wie sie und ihre Freunde oder Verbündeten am Ende dastehen.

Die vielen Möglichkeiten und Akteure des Abenteuers verlangen von der Spielleitung eine gewisse **Flexibilität und gute Vertrautheit mit dem Abenteuer**. Ein Blick auf den **Zeitplan** (*»Zeittafel«*) reicht aber normalerweise aus, um zu wissen, wie es weitergehen könnte. Eine effiziente Runde, die auch wenige Szenen im Detail ausspielt, kann das Abenteuer in gut **14 Stunden** zu Ende spielen. *Blumen der Lagune* kann aber auch Spielspaß für um die **30 Stunden** bieten.

Blumen der Lagune ist inspiriert vom Theaterstück *Emilia Galotti* von Gotthold E. Lessing und orientiert sich an der Handlung des Films *The Nice Guys* (2016).

Übersicht zur Abenteuerhandlung

Die Abenteurer werden von der jungen und verzweifelten Patrizierin **Flora Farsona** unter falschem Namen gebeten (und ggf. bezahlt), ihr einen Verfolger vom Leib zu halten. Schon nach kurzer Zeit verschwindet Flora aber und die Abenteurer selbst geraten ins Visier der brutalen Verfolger. Dadurch oder durch eigene Recherchen können sie aber erfahren, wer Flora Farsona tatsächlich ist. Sie lernen die revolutionären und illustren Dichterfreunde der Donja kennen, die eine Beziehung weit unter Stand geführt hat - ihr Freund ist nun aber ermordet worden. Über die Dichter erfahren die Abenteurer, dass Flora womöglich Schutz beim **Maler Marcio** oder dessen **Mäzen Vilado** gesucht hat. Die Verfolger scheinen von Floras Vater **Ettore Farsona** zu kommen, der sich bestechen ließ und das zu vertuschen versucht. Ettore hat aber noch mehr Dreck am Stecken: Er möchte die deutlich jüngere **Esperanza Olivje** aus einer Händlerfamilie heiraten, die seiner verstorbenen Frau - und damit auch seiner Tochter - ähnelt. Dabei hat er seinem **Spado Jorge** freie Hand gelassen, der Esperanzas Bräutigam ermorden ließ. Flora hat das mitbekommen und fürchtet Jorges Skrupellosigkeit, weshalb sie geflohen ist. Bei Marcio ist sie aber nicht mehr - dafür können die Abenteurer dort herausfinden, dass Marcio ein Aktbild von Flora gemalt hat und damit eine revolutionäre Botschaft verbreiten möchte.

Zum Mäzen Vilado können die Abenteurer bei einer seiner wilden **Feiern** gelangen. Dort sind auch Flora und Marcio - der Maler wurde aber bereits von Jorges Häschern ermordet. Nun kann sich der Lauf der Dinge entscheidend verändern: Die Abenteurer können Flora in die Hände bekommen und vor den Attentätern schützen. Dann kann die junge Adlige die **ganze Geschichte erzählen** und die Abenteurer sich überlegen, was sie damit machen möchten. Flora könnte aber auch von den Attentätern ermordet oder entführt werden. Dann müssen die Abenteurer sie befreien oder sich geschlagen geben - oder aber ihren Vater öffentlich bloßstellen. Und schließlich könnte Flora aus Panik zu **politischen Gegnern ihres Vaters** fliehen, wo die Abenteurer und die Attentäter beide versuchen, sie zu fassen (oder zu retten?).

Schließlich kommt es - womöglich - zum **Höhepunkt** bei Ettore Farsonas großer Veranstaltung, wo er eine Neuheit der Zaubersalzwerkstatt präsentieren möchte, die ihn bestochen hat. Das Salz, mit dem Bilder groß an eine Wand projiziert werden können, möchte aber auch **Sirocco**, einer der Dichter, nutzen. Der farbenfrohe Dichter und Revolutionär spielt nämlich ein **doppeltes Spiel** und verschweigt den Abenteurern, dass er Marcios Bild mit von Flora gesammelten **Beweisen gegen ihren Vater** besitzt. Beides möchte er den versammelten Patriziern präsentieren und Flugblätter dazu in der Stadt verteilen. Sind die Abenteurer unvorsichtig, unternehmen die Attentäter einen letzten Versuch, an Flora und die Beweise gegen ihren Vater zu kommen.

Spielhinweis: Der hier dargestellte Ablauf ist der **idealtypische** bzw. häufigste Ablauf des Abenteuers. Es kann aber zu starken Abweichungen davon kommen. Das Abenteuer bietet aber diverse Möglichkeiten, dass es unabhängig von den Entscheidungen der Abenteurer immer weiter gehen kann - nur dann eben mit anderen Szenen oder anderen Ausgangspositionen für die Beteiligten.

Dramatis Personae

Ettore Farsona - bestechlicher Patrizier, der die Machenschaften der Zaubersalzwerkstatt deckt und verrückt nach Esperanza Olivje ist

Zara Aria di Istafo - Ettores in die Jahre gekommene Mätresse, die einerseits eifersüchtig auf Esperanza ist, andererseits Mitleid mit der jungen Frau hat

Jorge Ginaldino - Ettores Spado mit krimineller Vergangenheit, der vor nichts zurückschreckt, um seinem Herren alle Wünsche zu erfüllen

Celio und Severo - Die von Jorge angeheuerten Attentäter, die Flora finden oder sogar ermorden sollen

Angeljo Sereni - Alter Freund Jorges aus dessen krimineller Vergangenheit, der dank Jorges Kontakten eine gute Position im Handelshaus Olivje erhalten hat

Flora Farsona - umtriebige Tochter von Ettore Farsona mit Hang zum Dramatischen; Lehejos Freundin und befreundet mit den Dichtern des *Goldenen Tellers*; mit den Dichtern plant sie, ihren Vater für seine Vergehen zu Fall zu bringen

Lehejo - romantischer Dichter mit großen, revolutionären Plänen; Floras Freund

Sirocco - lustiger Dichter mit noch größeren, revolutionären Plänen, bei denen ihm Lehejo und Flora helfen sollen

Marcio - Maler umstrittener Gemälde, der ein Aktgemälde von Flora anfertigte, um der revolutionären Botschaft größere Aufmerksamkeit zu verleihen

Die Dichter im Goldenen Teller - Eine revolutionäre Dichterbande, die sich im Gasthaus *Zum Goldenen Teller* trifft, um ihre Ideen zu besprechen

Vilado Aranda e Griman - Lebensfroher Spross einer exzentrischen Patrizierfamilie, der umstrittene Künstler, so auch Marcio, unter seine Fittiche stellt und gerne wilde Feiern veranstaltet

Lorengo Olivje - ein aufstrebender Händler, der als Bürgerlicher noch um seine Stellung in der Stadt kämpft

Esperanza Olivje - Lorengos Tochter, die bald den Helden Nael heiraten soll und verwirrt von Ettores Umwerbungsversuchen ist - die tödlich für sie enden werden

Nael - Cabaljero Don Nael Salvatore Roinard Destamba gilt als Held ferner Schlachten und soll Esperanza ehelichen - was tödlich für ihn enden wird

Recanda Olivje - Esperanzas Großmutter, eine angesehene Konventsmagierin, die aber langsam senil wird; will ihre Enkelin nach deren Tod im *Haus der roten Vorhänge* gesehen haben

Jolao Bruneleschi - Wehleidiger Envidor der Encuesta, der von Recanda Olivje angeheuert wird, um ihre Enkelin zu finden

Alarico Valermis - Direktor der Zaubersalzwerkstatt, der die Kanäle verschmutzt, um billiger produzieren zu können; um das geheim zu halten, besticht er Ettore Farsona

Hintergrund: Pläne und Gegenpläne

Ettores Machenschaften

Ettore Farsona ist ein einflussreicher Patrizier der Familie Forsana. Er arbeitet eng mit dem Dugan zusammen und hat von diesem die Position des Beauftragten für Wasserschutz auf der lanitianischen Südinsel zugeschoben bekommen. Dieses Amt übt er aber nicht sonderlich gewissenhaft aus - er deckt die **Zaubersalzwerkstatt Valermis**, die die Kanäle der Stadt mit Quecksilber und alchimistischen Überresten ihrer Arbeit verseuchen. Ettore bekommt dafür jeden Mond eine gute Summe von **Alarico Valermis**, dem Direktor der Zaubersalzwerkstatt. Die beiden Geschäftsmänner verstehen sich hervorragend. Ettore investiert auch in die Werkstatt, die stets an neuen Zaubersalzen forschen. Demnächst wird daher im Palasses Farsona eine große Neuheit vorgestellt: Streut man dieses **neue Salz** auf Leinwand oder Papier, erscheint das Bestreute in riesiger Form an der Wand. Zu diesem Anlass veranstaltet Ettore ein großes Fest, zu dem die wichtigsten Patrizier und Händler der Stadt geladen sind.

Ettores Tochter Flora Jhovara hält nichts von den Intrigen und den Betrügereien und dem Standesdünkel ihres Vaters - und ihres Standes (wenngleich sie dessen Privilegien wohl genießt und als selbstverständlich erachtet). Mit dem Dichter und Künstler **Lehejo** hat Flora einen Liebhaber unter Stand. Auch wenn Lehejo und seine Freunde Floras echten Namen

Zeittafel

Diese Zeittafel gibt einen Überblick über die Ereignisse des Abenteuers. Bis zum Auftrag für die Abenteurer passieren die Ereignisse genau wie beschrieben. **Danach, ab Tag 0, handelt es sich aber nur noch um einen möglichen Verlauf!** Üblicherweise verändert sich dieser je nach Handlungen der Spielfiguren stark bis sehr stark! Dennoch gibt es dem Spielleiter eine Übersicht, was noch passieren könnte.

Tag/h	Flora	Lehejo	Ettore	Esperanza	Jorge	Recanda	Sirocco	Marcio
–3/früh	Erfährt von Jorges Plan, Esperanza zu entführen	–	Hat Jorge Freiheiten gewährt	–	Schickt die Schläger los	Krank	–	–
–3/ mittags	Erzählt Lehejo von Jorges Plan	Erfährt von Jorges Plan und beschwichtigt Flora	Spricht Esperanza beim Tempel an	Reist zu ihrer Hochzeit ins Enganador	Wartet auf die Rückkehr seiner Schläger	Winkt Esperanza vor ihrer Abreise	–	–
–3/spät	Ist unsicher wegen Esperanzas drohender Entführung	Schmiedet den Plan, Ettore wegen der Entführung zu belasten	Ist sich unsicher wegen Jorges Plänen	Wird auf der Reise überfallen und entführt	Sein Plan wird durchgeführt: Esperanza wird entführt, ihr Verlobter erschlagen	Krank	–	–
–2	Verzweifelt wegen Esperanzas Tod (bzw. Entführung) und flieht in der Nacht mit den gesammelten Beweisen zu Lehejo; der schickt sie zurück	Nimmt von Flora die gesammelten Beweise entgegen, schickt Flora zurück und gibt später Sirocco die Beweise	Verzweifelt- wegen Esperanzas Tod (bzw. ihrer Ab- weisungen)		Seine Schläger kehren zurück; er verkündet den "Überfall" auf Esperanza	Trauert über die Nachricht von Esperanzas Tod, sieht sie dann aber vermeintlich durchs Fenster gegenüber	Erhält von Lehejo Floras Aktgemälde und probt im Haus der roten Vorhänge das erste Mal das Bildsalz	–
–1/früh	Bespricht sich mit Lehejo	Bespricht sich mit Flora	Verzweifelt- wegen Esperanzas Tod (bzw. ihrer Ab- weisungen)		Belauscht Lehejos und Floras Plan	Gibt dem Ermittler seinen Auftrag	Trifft sich mit Marcio	Trifft sich mit Sirocco
–1/spät	Wird von Bediensteter gewarnt und flieht in der Nacht zu Lehejo	Zuhause	Ist wütend auf seine Tochter Flora; er möchte nur noch in seiner Verzweiflung versinken und gibt Jorge freie Hand		Erzählt Ettore von Lehejos und Floras Plan; heuert danach die Attentäter an	–	Trifft sich mit Dichterfreunden	Bereitet die Druckerpresse vor

Tag/h	Flora	Lehejo	Ettore	Esperanza	Jorge	Recanda	Sirocco	Marcio
0/Früh	Sieht den Brand, verzweifelt und flieht panisch, irrt zunächst durch die Stadt, stiehlt eine Dragonella und bemerkt dann Jorge; heuert die Abenteurer an	Stirbt im Morgengrauen beim Brand	Ist wütend auf seine Tochter Flora und verzweifelt wegen Esperanza		Sucht Flora per Dragonella	–	–	Erfährt gegen Mittag von Lehejos Tod
Ab hier hängt der weitere Verlauf von den Handlungen der Abenteurer ab!								
0/spät	Flucht zu Vilado		–		Schickt die Attentäter Flora auf die Fersen	–	Erfährt von Lehejos Tod	Flucht zu Vilado
1/früh	Bei Vilado		–		–	–	–	
1/spät	Vilados Feier und Flucht		–		–	–	–	Vilados Feier und Tod
2/früh	Vermeintlich sicher in der Capelha (C7)		–		Heuert die Abenteurer an	–	–	
2/spät	Anschlag auf Floras Leben		–		Erzählt den Abenteurern von der Erpressung seines Herren	–	–	
3/früh	Bei Abenteurern		–		Lösegeld-Täuschung	–	Bereitet die Beweise vor	
3/spät	Anschlag auf Floras Leben		–		befiehlt den Anschlag auf Floras Leben	–	Bereitet die Beweise vor	
4			–		Lässt Attentäter nach Sirocco suchen und dessen Wohnung durchsuchen	Sieht Esperanza erneut im *Haus der roten Vorhänge*	Bereitet die Beweise vor	
5/früh			Bereitet seine Feier vor		Bereitet Ettores Feier vor	–	Bereitet die Beweise vor	
5/spät			Feier		Ettores Feier	–	Ettores Feier	



und ihre Herkunft kennen, verwendet Flora gerne ihren Zweitnamen Jhovara, den Namen ihrer Mutter, wenn sie in dieser Gegend unterwegs ist. Ist Flora mit Lehejo und seinen Dichterfreunden aber in deren **Stammkneipe**, dem *Goldenen Teller*, kommt der Name ihres Vaters aber nicht selten auf - denn die Dichter sind den Patriziern sehr kritisch gegenübergestellt. Sie pflegen gute Kontakte zu anderen Künstlern in der Stadt und den Druckern. Nicht selten helfen die **Dichter des** Goldenen Tellers sogar dabei, deren Flugblätter zu formulieren und zu verteilen. Keine ungefährliche Arbeit, lässt der Dugan die Revolutionäre doch mit aller Härte verfolgen.

Die widerspenstige Tochter

Flora und Lehejo sind fest entschlossen, ihren Vater **zu Fall zu bringen**. Er symbolisiert für beide alles Schlechte des Patriziats - Hochnäsigkeit, Skrupellosigkeit, Verachtung des Volkes, Verschwendungssucht. Auch wenn Flora nicht realisiert, dass sie ihre Adelsprivilegien sehr wohl schätzt und ihren Vater durchaus liebt - mit Lehejo an ihrer Seite sammelt sie **Beweise**, um ihn vor Gericht zu bringen. Flora bringt nach und nach Dokumente ihres Vaters in den Besitz der Dichter: Zahlungen von Alarico, thaumaturgische Prüfungen des Kanalwassers, Notizen ihres Vaters (s. *»Das Gemälde und die Beweise«*). Die beiden haben ihre Pläne mit dem Maler Marcio besprochen, der sich wie Sirocco zu revolutionären Künstlern zählt - und immerhin eine **Druckerpresse** versteckt (s. *»Marcios Atelier«*)! Sie wollen **Flugblätter** mit den Beweisen drucken.

Der zwielichtige Marcio überredet die beiden aber, ein **Aktbild** von Flora anzufertigen - nur so würde die Sache genügend Aufmerksamkeit erhalten. Ob dem tatsächlich so ist, ist fraglich, doch die beiden kennen sich selbst nicht aus und möchten unbedingt Gutes tun - und stimmen zu. Marcio fertigt das Aktbild an und die revolutionären Verschwörer **verstecken ihre Beweise im Rahmen** (s. *»Das Gemälde und die Beweise«*).

Der umtriebigste aus der Bande der Dichter, der auch am meisten Kontakte zu anderen Revolutionären pflegt, ist **Sirocco**. Er hat sich mit Lehejo und Flora oft im Haus der roten Vorhänge (s. *»Im Haus der roten Vorhänge«*) getroffen, um dort ihre Pläne zu besprechen - oder mit den beiden der Art Vergnügungen nachzugehen, für die das *Haus der roten Vorhänge* gedacht ist. Insgeheim plant er aber - ohne Absprache mit den anderen - dieses Bild mit einer Linsenprojektion und dem neuen Zaubersalz der Zaubersalzwerkstatt auf **Ettores großer Feier** dem versammelten Adel zu zeigen. Er beginnt eine Affäre mit einer Bediensteten, die ihm Einlass verschafft. Des Weiteren stiehlt er das für die Projektion benötigte Zaubersalz; er erfuhr davon über Flora.

Ettores Verlangen

Beim Herumschnüffeln stößt die junge Patrizierin Flora aber auf noch mehr: Dem **Interesse ihres Vaters an einer jungen Frau**: **Esperanza Olivje**. Die Olivjes sind keine adlige Familie, erst recht keine so alte und einflussreiche wie die Farsonas. Esperanzas Vater **Lorengo** ist Händler und Geschäftsführer des reichen, aufstrebenden Handelshauses Olivje. Lorengo hat vor kurzem viel Glück gehabt und eine der begehrten **Nothunsmuscheln** ergattert, die ihm einen Platz in der **Seehandelsbörse** (L9) verschafft. Noch mehr Glück war den Olivjes beschieden, als der Nothunskult auf sie zukam und über das Handelshaus **Purpurmuschel** beziehen möchte. Das hat die Familie Farsona auf den Plan gerufen, weil sie sich um das gute Geschäft betrogen fühlten - denn eigentlich liefern die **Farsonas** die Purpurmuscheln an den Nothunskult!. Da Nicocolo Farsona aktuell nicht da ist (s. *»Das Patriziat Lanitias«*), kümmert sich Ettore in Vertretung um dieses Geschäft. Die Farsonas sehen sich als *die* Händler für Fisch- und Meerestiere, wozu auch die kostbaren Purpurmuscheln gehören, die unter anderem zum Färben der Nothunsgewänder und anderer Textilien des Kultes verwendet werden.



Lorengo Olivje

Ettore Farsona hat sich daher viel mit den Olivjes beschäftigt. Dabei ist dem alten Patrizier vor allem **Esperanza** ins Auge gestochen - sieht sie doch aus wie seiner vor vielen Jahren

verstorbenen Frau aus dem Gesicht geschnitten (und damit auch seiner etwa gleichaltrigen Tochter Flora). Ettore ist wie vernarrt in die deutlich jüngere Frau und versucht, ihr näher zu kommen. Esperanza aber kann mit diesen Annäherungsversuchen nichts anfangen, ist verwirrt und **verängstigt** und lehnt Ettore ab. Schließlich soll sie in wenigen Tagen auch ihren Verlobten, den leonischen **Cabaljero Don Nael Salvatore Roinard Destamba**, heiraten. Ettore stürzt in die Verzweiflung, die er beim Tod seiner Frau verspürt hatte. Hier kommt **Jorge Ginaldino** ins Spiel: Der treue Diener des lanitianischen Patriziers steht tief in der Schuld seines Herren (s. *»Die Familie Farsona«*). Er möchte ihm **jeden Wunsch erfüllen**. Dieser Wille ist nach und nach zu einer **Obsession** geworden, in der Jorge Ettore jeden Wunsch erfüllen möchte, ohne einen klaren Befehl dafür bekommen zu haben.



Esperanza

Zunächst versucht Jorge, ein Aktbild von Esperanza zu organisieren, das der skandalträchtige Maler Marcio angefertigt haben soll (so die Gerüchte in der Stadt - tatsächlich ist das das Aktbild Floras, die Esperanza so ähnlich sieht). Später redet er Ettore ein, dass er ein Anrecht auf Esperanza hätte. Ettore erfährt dann aber von seinem Diener, dass Esperanza noch am selben Tag den Cabaljero Don Nael Salvatore Roinard Destamba **heiraten** soll, einen stolzierenden, ehrenvollen Kriegshelden (in fernen Landen soll er ferne Schlachten geschlagen haben). Daraufhin fängt Ettore Esperanza bei einem Tempelbesuch ab, was Esperanzas Vater Lorengo äußerst beunruhigt. Er ahnt bereits das Verlangen Ettores, der erneut von Esperanza abgewiesen wird.

Jorge erhält freie Hand

Jorge lässt sich danach von Ettore **freie Hand** geben, um ihm Esperanza als Mätresse zu verschaffen. Zunächst versucht der Spado Esperanzas Verlobten Nael in ein **Duell** zu verwickeln, um ihn aus dem Weg zu schaffen. Zwar ist Nael ein kriegerischer Mann, dem seine Ehre sehr wichtig ist - doch seine Verlobte ist ihm noch wichtiger und so geht er kein Risiko ein. Jorge hat aber auch eine kriminelle Vergangenheit: Er heuert Angeljo und einige alte Freunde an, die den Bräutigam in spe mit seiner Verlobten auf dem Weg zur Hochzeit **überfallen** sollen. Flora erfährt von diesen Plänen und ist entsetzt und besorgt, da sie Jorges Skrupellosigkeit kennt **(Tag –3/früh)**. Sie eilt zu ihrem Liebhaber Lehejo - sollte man der jungen Frau, wer auch immer sie sein mag, nicht helfen **(Tag –3/mittags)**? Jemanden warnen? Doch Lehejo beschwichtigt sie und schmiedet insgeheim selbst einen **Plan**: Eine bereits geschehene Tat kann Ettore besser das Genick brechen als eine geplante. Im Sinne des größeren Wohls möchte er nach geschehener Untat den Skandal nutzen, um Ettore **öffentlich bloßzustellen**. Die Beweise für seine Bestechlichkeit allein sollten Empörung im Volk auslösen (immerhin grassiert in Copor und Tezio gerade eine ominöse Krankheit, die womöglich mit den verunreinigten Kanälen zu tun hat). Gemeinsam mit dem Skandal um eine entführte Händlerstochter sollte es aber sogar reichen, damit Ettore auch von seinen Freunden im Patriziat fallengelassen wird. Lehejo sagt Flora, sie soll Jorge und Ettore weiter hinterher spionieren **(Tag –3/spät)**. Er erhofft sich weitere Beweise gegen Ettore - zum Beispiel einen Briefwechsel oder gar einen Vertrag mit Alarico (tatsächlich können die Abenteurer so etwas im Palasses Farsona im Raum 64 finden).

Naels Tod

Jorge erfragt von seinem ehemaligen Spießgesellen **Angeljo Sereni**, der inzwischen für das Handelshaus Olivje arbeitet, den Weg des Brautpaares. Die Hochzeit soll im wunderschönen Enganador, dem lieblichen Land stattfinden. Die meisten Gäste und die Familie sind schon auf dem dortigen Wein- und Landgut. Nur Esperanzas Großmutter, die alte und erkrankte **Recanda Olivje**, bleibt in Lanitia, winkt ihrer Enkelin aber zum Abschied **(Tag –3/mittags)**. Die Schläger, Jorges Freunde, überfallen das verliebte Paar unter Angeljos Führung, ermorden die zwei Wachen und Nael, auch wenn er sich heftig wehrt. Dem erschlagenen Nael nimmt Angeljo als Beweis für Jorge sein **Verlobungsband** (s. *»Familie und*

Die Verlobungsbänder des Paares

Wie in Lanitia üblich (s. *»Familie und Rollenbilder«*), wollten Nael und Esperanza ihren Bund der Ehe mit einem **Band** besiegeln, das ihre Hände verbindet. Dieses Band hatte die Alpanu-Priesterin, die den Band besiegeln sollte. Nach dem Tod der beiden wurde das Band den Culsu-Priestern übergeben, die es aber nicht für sinnvoll hielten, die beiden noch im Tod zu verbinden. Also hat es Esperanzas Familie zurückbekommen. Der Bedienstete Finjobal (s. *»Und Esperanzas Tod?«*) bewahrt es auf.

Doch Nael und Esperanza wollten bereits bei ihrer **Verlobung** ihre Verbundenheit zeigen. Wie es seit einigen Jahren viele junge und verliebte Paare tun, haben sie sich gegenseitig ein **Stück geflochtenes Band** geschenkt. Frauen tragen diese Bänder üblicherweise im Haar, Männer am Gürtel oder sogar als Glücksbringer am Griff der Waffe, wenn sie besonders kriegerisch veranlagt sind.

Esperanza hat **Nael** ein Band geschenkt, in das sein Vorname eingewebt ist. Außerdem hat sie die Farben ihrer Familie, ein kräftiges Rot und Blau verwendet. Um das Band besonders persönlich zu machen, hat sie ihre Lieblingsblume hineingeflochten: Eine Lilie. Von einem Thaumaturgen ließ sie die Blume magisch konservieren. Nael trug sein Band tatsächlich um den **Griff seines Rapiers** gewickelt.

Nael hat ebenfalls auf die Farben seiner Familie zurückgegriffen: Hellblau und weiß, wofür er allerdings Silberfäden verwendet hat. Natürlich weiß auch Nael um die Blumenliebe seiner Verlobten und ließ Blumensymbole in das Band integrieren. **Esperanza** hat ihr Band in die Haare geflochten.





Rollenbilder«) ab. Esperanza wird entführt und auf einem Schiff unter einer Decke in den Palasses Farsona gebracht. Hafenmeister Bormillo Farsona kennt Jorge als Ettores Diener, und so werden Jorges Leute nicht mit lästigen Kontrollen behelligt **(Tag –3/spät)**.

Das eigentliche Drama beginnt erst im Palasses Farsona. Jorge bringt Esperanza zu Ettore, der zum dritten Mal versucht, sie zu verführen und erneut scheitert **(Tag –2)**. Jorge wütet und zerreißt Naels **Verlobungsband**, das er von Angeljo bekommen hat. Von diesen wilden Ereignissen bekommen auch andere Bewohner mit: Ettores alte Mätresse, **Donja Zara Aria di Istafo**, merkt, wie das Interesse des Patriziers an ihr schwindet. Sie ist eifersüchtig auf Esperanza, sorgt sich aber gleichzeitig um das Schicksal der jungen Frau. Sie warnt also deren Vater Lorengo Olivje, der besorgt zum Palasses Farsona eilt **(Tag –2)**. Dort prallen Patriziat und Bürgertum aufeinander - und Lorengo sieht keine Möglichkeit, seine Tochter zu befreien. Zum einen sind er und seine

Familie **abhängig** von Ettores Wohlwollen und sie haben im Gegensatz zu Ettore keinerlei Einfluss auf Dugan und Gerichtsbarkeit. Zum anderen ist Ettore ein lanitianischer Patrizier, Lorengo selbst ein fremder Händler, der noch um seinen Stand in der Gesellschaft kämpft - ohnehin wären seine Chancen vor Gericht schlecht. Dort ist ein guter **Leumund** besonders wichtig. Auch kennt Ettore wahrscheinlich den Richter und wird in Lorengos Augen nicht vor Bestechung zurückschicken - schließlich wird der später denken, Ettore hätte mit den Räubern mutwillig Mörder losgeschickt!

Umgekehrt darf Ettores Entführung nicht an die Öffentlichkeit geraten. Man einigt sich auf die althergebrachte Art und Weise: ein **Duell um die Hand der Tochter**, welches Lorengo selbst führen muss. Ettore lässt seinen kampferfahrenen Spado und Diener Jorge für sich antreten, der Lorengo leicht besiegt. Um der Schande zu entgehen und seine Tochter zu schützen, **ersticht** Lorengo sie auf ihren eigenen Wunsch hin. Verletzt zieht er sich zurück und bestätigt der Familie des Bräutigams die Geschichte vom „Räuberüberfall“ ohne weiteren Hintergrund (so kann deren Sohn ehrenvoll in Culsus Reich eingehen) **(Tag –2)**. Danach zieht der Kontorleiter des Handelshauses Olivje sich zurück und lässt seine täglichen Geschäfte von Angeljo Sereni abwickeln **(ab Tag –1)**.



Möchte die Spielleitung **keinen so tragischen Ausgang der Dinge**, dann geht Lorengo nach dem verlorenen Duell. Ettore hält Esperanza gefangen, rührt sie zwar nicht an, aber versucht weiter, sie mal mit schönen Worten, mal mit Drohungen für sich zu gewinnen. Die Abenteurer könnten sie so im Abenteuer **befreien**. Vielleicht war ja sogar ihr Ehemann nicht tödlich verwundet und schleppt sich gerade schwer verletzt zurück nach Lanitia? Wenn nur jemand mit Heilmöglichkeiten ihn suchen würde, dann könnte es noch zu einem Happy End kommen… Das weitere Abenteuer geht im Sinne der Tragik aber vom Tod der Liebenden aus.

Jorge Ginaldino gibt dem Duganat und dem Volk über einen Marktschreier bekannt, dass Esperanza und ihr Verlobter Nael tragischerweise auf dem Weg zur Hochzeit von Räubern überfallen wurden und dabei verstorben sind **(Tag –2)**.

Möchte die Spielleitung, dass Esperanza noch lebt, verkündet Jorge den Tod ihres Verlobten und dass sie, verletzt und verwirrt, von der Familie Farsona vor weiteren Angriffen beschützt und umsorgt wird.

Zurück zu Flora

Die junge Patrizierdame auf Abwegen hat ebenfalls belauscht, was im Palasses vorgegangen ist, und ist **verzweifelt**. Sie glaubt, sie hätte die Entführung verhindern können. Flora **kennt jedoch nicht alle Hintergründe** und versteht nicht genau, was abgelaufen ist. So weiß sie von Unruhen, dem Duell und Esperanzas Tod, aber nicht, wer Esperanza erstochen hat. Sie vermutet ihren Vater oder Jorge und denkt deshalb, dass auch sie ermordet werden könnte, wenn jemand erfährt, dass sie gegen ihren Vater Beweise seiner Schandtaten sammelt. Nachts **flieht** sie mit den gesammelten Beweisen zu ihrem Liebhaber Lehejo. Der ist zwar um seine Liebe besorgt, glaubt aber nicht, dass Ettore seiner eigenen Tochter Schaden zufügen würde. Er bittet Flora also, **erneut in den Palasses Farsona zu gehen**, um noch mehr Beweise zu sammeln **(Tag –2/nachts)**.

Trotzdem bleibt Floras Sorge. Wer könnte ihnen helfen, falls ihr Vater und dieser schreckliche Jorge von ihren Plänen erfahren? Sie schreibt an ihre **Freundin Calindre** (s. *»Familie Rescomez«*). Calindre ist das Nesthäkchen der Familie Rescomez, um welches sich niemand in der Familie so recht kümmert, weil alle so beschäftigt sind. Die beiden jungen Donjas haben sich schon oft über ihre patrizischen Eltern und deren Art beschwert. Flora hofft also auf eine **Verbündete**, deren Familie zwar nicht auf ihrer Seite, aber immerhin auch nicht auf der Seite ihres Vaters ist (immerhin sind sich die Rescomez und Farsonas nicht gerade grün: s. *»Das Patriziat Lanitias«* bzw. *»Familie Rescomez«*). Flora erklärt in dem **Brief** ihre Sorge um sich und Lehejo und deutet an, dass sie belastende Informationen über ihren Vater hätte, die Calindres Familie vielleicht interessieren könnten. Ob die Rescomez ihr helfen würden? Flora hat aber auch Bedenken: Sie möchte sichergehen, dass die Rescomez sie gut behandeln, und sie nicht nur als Faustpfand missbraucht wird. Die beiden Frauen haben sich bereits einmal auf einer **Feier des Mäzen**

Vilado getroffen und Flora weiß, dass eine weitere in einigen Tagen stattfindet (*»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*). Sie bittet Calindre im Brief um ein Treffen, da sie hofft, dort ungestört sprechen zu können. Den Brief schickt sie am nächsten Morgen ab **(Tag –1/früh)**.

Lehejo trifft sich noch in derselben Nacht, kurz nach seinem Treffen mit Flora, im *Goldenen Teller* mit Sirocco, wobei dieser das Aktgemälde und damit die Beweise erhält **(Tag –2/nachts)**. Danach probt Sirocco im *Haus der roten Vorhänge* das *Bildsalz*. Esperanzas Großmutter Recanda Olivje wohnt gegenüber und sieht durch ihr Fenster Floras Kopf auf dem magischen Abbild **(Tag –2/nachts)**. Die leicht senile Frau glaubt, ihre verstorbene Enkelin wieder im Leben zu sehen - denn Flora und Esperanza sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Recanda heuert den **Ermittler Jolao Bruneleschi** an, um sie zu finden (s. *»Der Ermittler«*) **(Tag –1/früh)**.

Später besprechen Lehejo und Flora noch einmal ihre Pläne **(Tag –1/früh)**. Dabei erzählt Flora, dass sie glaubt, das zerrissene Verlobungsband von Nael gefunden zu haben. Lehejo bittet sie, das Band als Beweis zu **stehlen**. Doch inzwischen ist Jorge aufgefallen, dass die sonst so desinteressierte Flora erstaunlich neugierig geworden ist. Er lässt sich von einer Bediensteten ein Haar aus dem Kamm der Patrizierin bringen und **verfolgt** sie mittels *Seelenkompass*. Der Spado belauscht das Gespräch der Liebenden und erkennt ihren Verrat. Sofort teilt er seinem Herren davon mit, der in Zorn entbrennt **(Tag –1/spät)**.

Eine Bedienstete warnt Flora, die überstürzt die **Flucht** ergreift. Doch sie konnte bereits das Verlobungsband stehlen und hat eine **Antwort** von ihrer Freundin Calindre bekommen, die in ihrem Brief dem Treffen zusagt (*»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*). Flora will Lehejo das Band geben und ihn warnen, denn sie vermutet zurecht, dass Jorge und Ettore in ihm den verräterischen Umstürzler sehen, der Ettores Tochter verführt hätte. Doch als sie bei dessen Elternhaus ankommt, ist es bereits niedergebrannt **(Tag –1/spät bzw. Tag 0/früh)**. Sie weiß nicht, ob Lehejo den Brand überlebt hat und ist sich auch nicht sicher, ob Lehejo das **Aktgemälde** gerade hatte und es damit verbrannt ist - gemeinsam mit ihrem Liebsten und all ihren Plänen. Die Attentäter, die hinter Lehejos Tod stecken, wissen hingegen von ihm, dass das Gemälde noch existiert, auch wenn er ihnen nicht gesagt hat, wer es hat (und sich dessen auch nicht ganz sicher ist). Tatsächlich hat Sirocco das Gemälde und die **Beweise** noch immer. Als nächstes möchte Flora zu Marcio, fühlt sich aber währenddessen verfolgt - und engagiert unsere Abenteurer, die nun die Bühne betreten **(0)**.

Jorge wiederum macht sich zunächst **selbst auf die Suche nach Flora**. Später nimmt er aber Kontakt zu seinem **alten Fechtlehrer Severo d'Campo** auf (s. *»Die Attentäter«*) und hetzt ihn mit Schlägern auf die Abenteurer und Flora (s. *»Der Überfall«*).

Der Ermittler

Esperanzas Großmutter, die alte und zusehends senile **Konventsmaga Recanda Olivje**, akzeptiert den Tod ihrer Enkelin nicht. Schließlich hat sie sie doch kurz nach ihrem vermeintlichen Tod mit eigenen Augen im Haus über den Kanal gesehen! Sie selbst ist zu schwach, um für längere Zeit das Haus zu verlassen, also heuert sie einen **Ermittler der Encuesta** (s. *»Envidor Jolao Bruneleschi«*) an, der sie mit ihrer Enkelin wieder vereinen soll. Womöglich wird sie ja gar festgehalten?

Der Ermittler macht sich ans Werk und kann im Haus der roten Vorhänge nichts über Esperanza in Erfahrung bringen. Doch Jolao ist schlau und hat viele Quellen. Er erfährt schnell, dass es eine stadtbekannte, umtriebige Patrizierin namens Flora Farsona gibt, die Esperanza **äußerst ähnlich sieht** und auch noch deren Vorliebe für Blumen teilt. Wie es seine Angewohnheit ist, trägt er zunächst einmal viele Informationen zusammen und ist sich sicher, dass Recanda nicht Esperanza gesehen hat - schnell vermutet er Flora. Der Ermittler geht also (zurecht) von einer **Verwechslung** zwischen Flora und Esperanza aus. Aber er vermutet zudem, dass Flora sich vielleicht absichtlich als Esperanza ausgegeben haben könnte oder etwas verbirgt. Oder es handelt sich tatsächlich um die Enkelin seiner Auftraggeberin.

Da die Donja scheinbar nicht in ihrem Palasses verweilt, spürt Jolao sie in der Stadt auf. Wie unter *»Eine Donja in Not«* beschrieben, **verfolgt** er sie in der Stadt. Die junge Adlige ist ohnehin schon paranoid und **bemerkt** die Verfolgung nach einiger Zeit. Panisch sucht sie Hilfe - und findet diese (hoffentlich) bei den Helden dieser Geschichte.

Spielhinweis: Die Spielleitung kann Jolao immer wieder nutzen, um den Abenteurern **Informationen** zukommen zu lassen oder sie auf einen Handlungsstrang hinzuweisen. Wie bei seiner Beschreibung (s. *»Der Ermittler«*) und unter *»Eine Donja in Not«* beschrieben, hat der Ermittler jede Menge zu tun und freut sich, wenn er Arbeit delegieren kann. Dazu muss er den Abenteurern wirklich vertrauen können. Selbst wenn das nicht gegeben ist, erhofft er sich aber Informationen von der Gruppe und befragt sie - und beschwert sich selbstverständlich ausführlich über die Ungerechtigkeiten, die ihm widerfahren. Vielleicht erfahren die Abenteurer ja so etwas über den Fall Esperanza.

Eine lanitianische Intrige leiten

Blumen der Lagune ist kein Abenteuer, das streng von Szene zu Szene geführt werden muss. Vielmehr geraten die Abenteurer in ein Geflecht aus Lügen, falschen Fährten, verletzten Gefühlen, Standesdünkel, revolutionärem Überschwang und tödlicher Loyalität. Die Spielleitung sollte daher **weniger versuchen, einen bestimmten Ablauf zu erzwingen**, sondern im Blick behalten, wer etwas will, wer was weiß und wer als Nächstes handelt.

Dabei kann es helfen, sich das Abenteuer wie ein **lanitianisches Trauerspiel** vorzustellen: Die Bühne ist die Stadt selbst, die Akteure treten auf und ab, manchmal verborgen hinter Masken, manchmal mit großem Pathos, manchmal mit einem Dolch im Ärmel. Die Abenteurer sind nicht von Anfang an die Regisseure dieses Stücks. Sie werden zunächst **hineingezogen**. Erst nach und nach können sie verstehen, welche Rollen Flora, Ettore, Jorge, Sirocco, Esperanza, Marcio und die anderen spielen. Und erst dann können sie selbst **entscheiden**, ob sie die Tragödie abwenden, verschärfen oder für ihre eigenen Zwecke nutzen.

Wie man dieses Abenteuer liest

Für die Spielleitung ist *Blumen der Lagune* in **mehrere Teile** gegliedert.

Nach der **Zusammenfassung**, der **Zeittafel** und dem **Hintergrund**, der ja bereits dargestellt wurde (s. *»Hintergründe des Abenteuers«*), und diesem Kapitel folgen die **wichtigen Szenen des Abenteuers** in ihrer wahrscheinlichsten Reihenfolge (s. *»Besondere Szenen«*).

Danach gibt es in *»Eine Struktur finden«* wieder eine **Hilfe für die Spielleitung**, hier sind aber noch weitere **Handlungen der Nichtspielerfiguren** skizziert, die auf den wahrscheinlichsten Ablauf des Abenteuers reagieren. Außerdem sind hier Handlungsmöglichkeiten für die Abenteurer skizziert, und Möglichkeiten, die Spielerfiguren wieder in die Intrige einzubeziehen.

Als nächstes werden **weitere Orte** (s. *»Hinweise an weiteren Orten«*) vorgestellt, an denen sich Szenen ereignen oder die Abenteurer Hinweise finden können. Im Anschluss werden die **Personen und ihre Motive** (s. *»Parteien und Personen«*) beschrieben.

Schließlich werden die **Beweise gegen Ettore Farsona** (s. *»Das Gemälde und die Beweise«*), nach denen alle suchen, im Detail beschrieben und mögliche **Enden** des Abenteuers (s. *»Abspann«*) diskutiert.

Es **empfiehlt** sich, zunächst chronologisch die Zusammenfassung, die Zeittafel und den Hintergrund zu lesen, um zu verstehen, worum es geht und was ungefähr passieren wird. Ist es für die Spielleitung dann wichtiger, zu verstehen, wie das tatsächliche Abenteuer, also ihre Sitzungen, in etwa aussehen werden, sollte *»Besondere Szenen«* folgen. Will die Spielleitung dagegen lieber zunächst verstehen, wer alles im Abenteuer agiert und warum, dann sollte sie zunächst *»Parteien und Personen«* lesen. *»Eine Struktur finden«* bietet sich für die konkrete **Abenteuervorbereitung** an, wenn die Spielleitung schon weiß, worum es geht und was passiert. Die Kapitel *»Das Gemälde und die Beweise«* und *»Hinweise an weiteren Orten«* müssen gar nicht unbedingt vor Beginn des Abenteuers gelesen werden - hier kann die Spielleitung **bei Bedarf nachschauen** beziehungsweise am Ende des Abenteuers Vorschläge finden, was für Belohnungen die Abenteurer bekommen und wie sich die Welt weiterentwickelt.

Die wichtigsten Fäden

Die Spielleitung sollte vor allem fünf Fäden im Blick behalten:

Floras Flucht: Flora ist der lebendige Mittelpunkt des Abenteuers. Viele Beteiligte suchen sie, wollen sie benutzen, beschützen, töten oder zum Schweigen bringen. Solange Flora frei und verängstigt ist, bewegt sich das Abenteuer von selbst weiter.

Jorges Jagd: Jorge handelt nicht einfach auf Befehl. Er glaubt zu wissen, was Ettore braucht, und handelt immer entschlossener, je größer die Gefahr für seinen Herrn wird. Er ist der Motor der Bedrohung.

Siroccos Plan: Sirocco besitzt das Aktgemälde von Flora und die Beweise gegen Ettore. Er will keinen stillen Prozess, sondern einen Skandal. Solange er frei handeln kann, arbeitet er auf Ettores Feier und genau diesen Skandal hin.

Esperanzas Schicksal: Der Tod Esperanzas - oder ihre Entführung - ist der tragische Kern der Intrige. Die Abenteurer müssen diesen Faden nicht vollständig aufklären, aber je mehr sie darüber erfahren, desto klarer wird, wie weit Ettore, Jorge und die Ordnung Lanitias gehen können. (s. *»Und Esperanzas Tod?«*)

Blumen der Lagune

Schnellübersicht für die Spielleitung

1 Worum geht es?



Eine tragische, romantische und politische Intrige in Lanita: Die junge Patrizierin Flora Farsona flieht vor den Männern ihres Vaters Ettore. Während Attentäter, Ermittler, Dichter und Rivalen nach ihr suchen, führt die Spur zu einem Mord, einem Aktgemälde mit versteckten Beweisen, vergifteten Kanälen und einer großen Enthüllung.

2 Die 5 wichtigsten Fäden



- **Floras Flucht:** Viele Parteien suchen Flora – zum Retten, Benutzen oder Schweigenbringen.
- **Jorges Jagd:** Ettores skrupelloser Diener handelt immer brutaler, um seinen Herrn zu schützen.
- **Siroccos Plan:** Das Aktgemälde und die Beweise sollen einen öffentlichen Skandal auslösen.
- **Esperanzas Schicksal:** Ihr Tod bzw. ihre Entführung ist der tragische Kern der Intrige.
- **Die Zaubersalzwerkstatt:** Vergiftete Kanäle machen die Geschichte zu einem politischen Skandal.

3 Zentrale Figuren



- **Flora Farsona** – verängstigte, idealistische Patrizierin auf der Flucht
- **Ettore Farsona** – bestertlicher Patrizier, von Verlangen und Angst getrieben
- **Jorge Gnaladino** – loyaler, skrupelloser Spado und Motor der Bedrohung
- **Sirocco** – charismatischer Dichter und Revolutionär mit eigenem Plan
- **Marcio** – skandalumwitterter Maler des Aktgemäldes
- **Esperanza Oliyje** – tragische junge Frau im Zentrum des Auslösers
- **Jolaio Brunedeschi** – pedantischer Ermittler der Fenestra
- **Calindre Rescomez** – Floras Freundin und möglicher Weg zu Schutz oder neuer Abhängigkeit

4 Wahrscheinlicher Ablauf



1. **Einstieg:** Flora alias Jhovara bittet die Abenteurer um Hilfe gegen einen Verfolger.
2. **Verwicklung:** Die Gruppe wird selbst Ziel eines Überfalls und sucht nach Flora.
3. **Spurensuche:** Goldener Teller, Marcios Atelier, Brandhaus, Haus der roten Vorhänge.
4. **Vilados Feier:** Marcios Tod, Floras Flucht und die Jagd spitzen sich zu.
5. **Capelha Lacrimosa:** Flora sucht Schutz; Attentäter schlagen erneut zu.
6. **Finale:** Ettores Feier – Skandal, Bildsalz-Projektion und Entscheidung um die Beweise.

5 Wichtige Orte



- **Schwarzer Tauber** – möglicher Einstieg mit Flora
- **Marcios Atelier** – Spuren, Skizzen, geheime Druckerpresse
- **Haus der roten Vorhänge** – Siroccos Proben mit dem Bildsalz
- **Vilados Anwesen** – wilde Feier, Mord und Flucht
- **Capelha Lacrimosa** – Zuflucht, Wachen und nächtlicher Anschlag
- **Palasses Farsonae** – mögliches Finale und Ort der Enthüllung

6 Für die Spielleitung wichtig



- **Nicht starr leiten:** Frage immer, wie die Beteiligten auf die Abenteurer reagieren.
- **Hinweise großzügig streuen:** Wichtige Informationen dürfen mehrfach auftauchen.
- **Zeittafel** als Orientierung nutzen, nicht als Schiene.
- **Immer prüfen:** Wo ist Flora? Wer hat die Beweise? Was weiß Jorge? Wo ist Sirocco?
- **Tonfall:** Tragisch und düster, aber mit Platz für Kunst, Exzentrik und lantianisches Leben.

Kernkonflikt

Wird Flora gerettet und Ettore öffentlich entlarvt – oder setzt sich Gewalt, Standesmacht und Vertuschung durch?

Die Zaubersalzwerkstatt: Alarico Valermis und die vergifteten Kanäle geben dem persönlichen Drama politische Sprengkraft. Ohne diesen Faden bleibt die Geschichte eine Familientragödie. Mit ihm wird sie zu einer Gefahr für das Duganat. (s. *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*)

Diese fünf Fäden müssen **nicht alle gleich stark** bespielt werden. Je nach Gruppe kann das Abenteuer stärker als Ermittlungsabenteuer, politischer Skandal, Flucht- und Verfolgungsgeschichte, Künstlerdrama oder Intrigenspiel am Rande der Revolution erscheinen. Wichtig ist nur, dass die Spielleitung weiß, welcher Faden gerade Spannung erzeugt und welcher wieder aufgegriffen werden kann, wenn die Handlung ins Stocken gerät.

Was sollte die Spielleitung vorbereiten?

Vor dem Leiten sollte die Spielleitung nicht versuchen, jedes Detail auswendig zu lernen. Sinnvoller ist es, sich einige Übersichten griffbereit zu halten. Besonders hilfreich sind:

Die **Schnellübersicht** (s. unten).

Die »*Dramatis Personae*«, damit Namen, Zugehörigkeiten und Ziele der wichtigsten Figuren schnell gefunden werden können.

Die »*Zeittafel*«, nicht als festes Drehbuch, sondern als Orientierung: Was würden die Beteiligten tun, wenn die Abenteurer nicht eingreifen?

Eine kurze **Checkliste mit aktuellen Informationen**: Wo ist Flora? Wo ist Sirocco? Was weiß Jorge? Wo befinden sich Severo und Celio? Wer hat die Beweise?

Die **Abschnitte** *»Handlungen der Nichtspielerfiguren«* und *»Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer«* können helfen, einen **Überblick** zu wahren und eine Idee zu bekommen, was **als nächstes passieren** kann oder definitiv noch passieren sollte.

Die Zeittafel ist keine Schiene

Die »*Zeittafel*« beschreibt, wie sich die Ereignisse **vermutlich** entwickeln, wenn die Abenteurer nur wenig eingreifen oder bestimmte Entwicklungen nicht verhindern. Sie ist aber ausdrücklich **kein Schienenstrang**. Sobald die Abenteurer handeln, dürfen und sollen Ereignisse kippen.

Vielleicht retten sie Flora schon früh. Vielleicht töten sie Celio. Vielleicht übergeben sie Flora ausgerechnet Ettore. Vielleicht suchen sie nie nach Esperanza, sondern konzentrieren sich ganz auf die Zaubersalzwerkstatt. Vielleicht schließen sie sich Sirocco an oder verkaufen die Beweise an die Rescomez. **All das ist möglich.**

In solchen Fällen sollte die Spielleitung nicht fragen: „Wie bringe ich sie zurück zum vorgesehenen Ablauf?“, sondern: **„Wie reagieren die Beteiligten darauf?“**

Wenn Flora geschützt wird, versucht Jorge, die Abenteurer wegzulocken.

Wenn Severo stirbt, sucht Jorge einen anderen Mörder.

Wenn Sirocco enttarnt wird, muss er improvisieren - und handelt womöglich überstürzt.

Wenn die Beweise früh an die Öffentlichkeit gelangen, wird Ettores Feier vielleicht nicht der Höhepunkt, sondern das Nachbeben der Ereignisse - oder findet überhaupt nicht statt.

Wenn die Abenteurer Ettore warnen, versucht er womöglich, die Katastrophe zu begrenzen und Jorge zu opfern.

Dafür muss die Spielleitung die »*Parteien und Personen*« gut kennen. Eine Kurzfassung der Ziele der NSpF gibt es auch unter *»Die Nichtspielerfiguren wollen etwas«*.

Hinweise großzügig streuen

Eine Intrige mit vielen Personen funktioniert nur, wenn die Spielenden genügend Informationen erhalten, um eigene Schlüsse zu ziehen. Die Spielleitung sollte daher nicht zu sparsam mit **Hinweisen** sein. Ein einzelner Hinweis kann übersehen, missverstanden oder für unwichtig gehalten werden. Wichtige Informationen dürfen ruhig **mehrfach** und aus unterschiedlichen Richtungen auftauchen. Einige Punkte sind besonders wichtig:

Dass **Flora mit Lehejo, Marcio und Sirocco verbunden** ist, kann über den *Goldenen Teller*, Gerüchte, im *Haus der roten Vorhänge*, Calindres Brief oder *»Marcios Atelier«* herauskommen und wird in *»Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger«* und *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«* thematisiert.

Dass **Esperanzas Tod** nicht zu der Geschichte vom Räuberüberfall passt, kann über Naels Leiche, Lorengos Verhalten, Zaras Andeutungen oder das fehlende Verlobungsband klar werden (s. *»Und Esperanzas Tod?«*).

Blumen der Lagune

Figurenübersicht für die Spielleitung



1 Flora Farsona

Ziel: Sicherheit finden, Lelejo Tod rächen, ihren Vater zu Fall bringen.

Wissen:
- Kennt viele Beweise gegen Ettore, weiß von Jogres Gefährlichkeit und von Teilen der Intrige um Esperanza.

Aktueller Aufenthaltsort



2 Ettore Farsona

Ziel: Seinen Ruf, seine Macht und die Vertuschung seiner Geschäfte bewahren.

Wissen:
- Kennt die Bestechung durch Valemis, weiß von Flora als Gefahr, hat aber nicht alle Schritte der anderen.

Aktueller Aufenthaltsort



3 Jorge Ginaldino

Ziel: Ettore um jeden Preis schützen und alle Bedrohungen ausschalten.

Wissen:
- Kennt Floras Verrat, die Attentäter, viele Spuren um Esperanza und große Teile der laufenden Intrige.

Aktueller Aufenthaltsort



4 Sirocco

Ziel: Einen öffentlichen Skandal auslösen und Ettore stürzen.

Wissen:
- Besitzt das Aktgemälde und die Beweise, kennt Floras Pläne und viele Kontakte der Revolutionäre.

Aktueller Aufenthaltsort



5 Marcio

Ziel: Mit Kunst provozieren und Aufmerksamkeit erzeugen.

Wissen:
- Kennt Flora, Lelejo und Sirocco, weiß von Aktgemälde und von den versteckten Beweisen.

Aktueller Aufenthaltsort



6 Iolao Bruneleschi

Ziel: Den Fall korrekt aufklären und seine Arbeit ordentlich erledigen.

Wissen:
- Weiß von Recandas Auftrag, der Verwechslung Floras/Esperanza und sammelt zahlreiche Indizien.

Aktueller Aufenthaltsort



7 Calindre Rescomez

Ziel: Flora helfen, ohne selbst zu tiefe hineingezogen zu werden.

Wissen:
- Kennt Floras Hilferuf und den Treffpunkt Capella Lacrimosa, ahnt politische Folgen.

Aktueller Aufenthaltsort



8 Lorengo Olivje

Ziel: Mit Schuld und Trauer umgehen und seine Familie schützen.

Wissen:
- Kennt die Wahrheit über Esperanzas Ende und fürchtet Ettore sowie dessen Einfluss.

Aktueller Aufenthaltsort



9 Severo d'Campo

Ziel: Floras Spur finden und seinem Auftrag erfolgreich erfüllen.

Wissen:
- Kennt Jorge, Aufträge, jagt Flora, fragt nach dem Gemälde und arbeitet mit Ceo zusammen.

Aktueller Aufenthaltsort



10 Alarico Valermis

Ziel: Seine Werkstatt, seine Gewinne und die Vertuschung der vergifteten Kände sichern.

Wissen:
- Kennt die Bestechung Ettores und die Gefahr, die von den Beweisen ausgeht.

Aktueller Aufenthaltsort

Spielleitungsnotiz

Dass das **Aktgemälde von Flora mit den Beweisen** noch existiert, wird durch Severos Fragen (s. *»Der Überfall«*), Siroccos Lügen, Spuren im *Haus der roten Vorhänge* oder Recandas Sichtungen (s. *»Handlungen der Nichtspielerfiguren«* und *»Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer«*) angedeutet.

Gerade bei einer dichten Intrige gilt: Ein Hinweis ist kein Geschenk an die Spielenden, sondern Treibstoff für das Abenteuer. Die eigentliche Herausforderung besteht nicht darin, überhaupt etwas herauszufinden, sondern die vielen Bruchstücke **richtig zusammenzusetzen** und daraus kluge Handlungen abzuleiten.

Die Nichtspielerfiguren wollen etwas

Die vielen Figuren in *Blumen der Lagune* sollten nicht nur als Informationsquellen verstanden werden. Fast alle haben eigene Wünsche und Ängste. Daraus entsteht das Spiel.

Flora will Sicherheit, Gerechtigkeit und zugleich nicht völlig mit ihrer Herkunft brechen.

Ettore will seinen Ruf und seine gesellschaftliche Stellung bewahren, gleichzeitig ist er wegen Esperanza verzweifelt.

Jorge will Ettore dienen und jede Gefahr für ihn auslöschen.

Sirocco will den großen Skandal für das Patriziat (und Flora).

Jolao will seine Arbeit korrekt erledigen, ohne unter den Aktenbergen seiner Kollegen begraben zu werden.

Calindre will Flora helfen, aber nicht selbst in den Abgrund gezogen werden.

Die **Rescomez** wollen aus Flora politischen Nutzen ziehen.

Alarico will Fortschritt, Gewinn und vor allem keine Untersuchung seiner Kanäle.

Wenn die Spielleitung unsicher ist, wie eine Figur reagiert, genügt meist die **Frage**: Was schützt diese Figur gerade? Ihren Ruf? Ihre Liebe? Ihr Geld? Ihre politische Sache? Daraus ergibt sich fast immer die nächste Handlung.

Flora richtig einsetzen

Flora ist **keine klassische Auftraggeberin**, die zu Beginn alles erklärt und dann verschwindet. Sie ist selbst verwirrt, verängstigt, dramatisch, mutig, naiv und manchmal widersprüchlich. Gerade das macht sie interessant.

Die Spielleitung sollte Flora **nicht zu einer allwissenden Erklärfigur** machen. Sie kennt wichtige Teile der Wahrheit, aber nicht alles. Sie versteht auch vieles falsch und ihr Blick ist stark von den Erzählungen der Dichter und ihren Gefühlen geprägt. Sie weiß von Ettores Bestechlichkeit, von Jorges Gefährlichkeit, von Lehejos Tod, von Esperanzas Entführung oder Tod in Bruchstücken, von den Beweisen und von den Dichtern. Aber sie **versteht nicht alle Zusammenhänge**. Manche Dinge deutet sie falsch, andere verschweigt sie - ob absichtlich oder unabsichtlich.

Gleichzeitig sollte Flora **nicht nur Opfer** sein. Sie hat selbst gehandelt, Dokumente gestohlen, sich mit Revolutionären eingelassen, ihren Vater bespitzelt und versucht, die Welt ihres Standes zu verlassen. Sie ist überfordert, aber nicht belanglos oder völlig hilflos. Wenn die Abenteurer sie ernst nehmen, kann sie zu einer wichtigen Verbündeten werden. Wenn sie sie bevormunden, belügen oder als Faustpfand behandeln, wird sie sich entziehen, trotzen oder in die Arme anderer Beschützer fliehen.

Tragik und Abenteuer ausbalancieren

Blumen der Lagune kann sehr **düster** werden. Esperanzas Tod, Lehejos Brandhaus, Floras Panik, Ettores Verlangen und Jorges skrupellose Treue sind schwere Stoffe. Die Spielleitung sollte daher auf das **Gleichgewicht** achten.

Lanitia darf tragisch sein und *ist* an vielen Stellen sehr düster, aber **keinesfalls trostlos**. Zwischen den dunklen Szenen und harten Themen gibt es bunte Feiern, spöttische Dichter, überforderte Ermittler, prachtvolle Palasses, absurde Bürokratie, schlechte Gedichte, leuchtende Zaubersalze und wilde Gondelfahrten.



Was man sich separat notieren oder ausdrucken kann

Für eine entspannte Leitung empfiehlt es sich, einige Elemente gesondert griffbereit zu haben:

- Die **Schnellübersicht** (s. oben)
- Die **Figurenübersicht** (s. oben) der wichtigsten Figuren mit Ziel, Wissen und Aufenthaltsort.
- Die **Zeittafel** ab Tag 0 mit Platz für Änderungen.
- Die **Gerüchte** während des Abenteuers.
- Die wichtigsten **Werte** von Jorge, Severo, Celio, Jolao, Sirocco und einfachen Wächtern oder Schlägern.
- Die **Lanitia-Karte**, auf der die wichtigsten Orte markiert sind (s. *»Eine Donja in Not«*): *Der Schwarze Tauber*, Marcios Atelier, Vilados Anwesen, Siroccos Mietshaus, *Haus der roten Vorhänge*, Palasses Farsona, *Zum Goldenen Teller*, Zaubersalzmanufaktur Vernazza, Lehejos Elternhaus (s. *»Das Brandhaus«*)

Gerade bei diesem Abenteuer ist es hilfreich, nach jeder Sitzung kurz zu aktualisieren, welche Figuren noch leben, wer welche Informationen besitzt und welche Handlung als Nächstes anläuft.

Besondere Szenen

Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger

Eine Donja in Not

Musiktipp: https://youtu.be/XO1MC0BS3K4 („Seaside Town | D&D/TTRPG Music | 1 Hour" auf Youtube vom Kanal „Bardify") oder https://youtu.be/eCem9UbNGbE („Italian Music | Venetian Lute | Relax, Sleep, Study, Meditation" auf Youtube vom Kanal „Lantern")

Donja Flora, die inzwischen längst - schlecht (*Verstellen+10*) - verkleidet als **Jhovara** unterwegs ist, fühlt sich verfolgt. Sie heuert die Abenteurer an, um den Verfolger loszuwerden. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- **Envidor Jolao** verfolgt Flora über einen längeren Zeitraum, in dem sie daran scheitert, ihn abzuschüttelt. Sie hat länger Zeit, um verschiedene Leute **anzuheuern**, mit denen sie sich im *Schwarzen Tauber* trifft (und hat das vielleicht schon vor zwei Tagen getan, als sie sich zum ersten Mal gesorgt hat). Dies ist der Einstieg der Wahl, wenn sich die Abenteurer **nicht kennen**, aber alle als Abenteurer, Ermittler oder ähnliches Aufträge annehmen. Flora wendet sich an sie, weil sie bestenfalls nicht mit dem lanitianischen Adel in Verbindung stehen und sie nicht kennen oder zumindest ihr Geheimnis wahren würden.
- Der Ermittler verfolgt Flora und sobald sie ihn bemerkt - und womöglich für Jorge hält - stürzt sie in den nahegelegenen Schwarzen Tauber (L24), um sich dort Hilfe zu holen. Dort sitzen die Abenteurer. Dieser Einstieg funktioniert gut, wenn die Abenteurer **nicht als Ermittler oder ähnliches bekannt** sind und/oder sich bereits kennen.
- Der Ermittler verfolgt Flora, die nach und nach ein mulmiges Gefühl überkommt. Doch dann sieht sie einen **Freund** oder Verbündeten: Einen der Abenteurer! Vielleicht ein anderer adliger Spross, der ein Vorbild für Flora ist, weil er sich dem Abenteuer statt den adligen Gepflogenheiten zugewandt hat? Oder gar ein Freund aus dem Dunstkreis der Revolutionäre, Dichter oder Künstler? Eine verwandte Seele? Oder schlicht ein attraktives, vertrauenerweckendes Gesicht, ihr Retter (ihre Retterin?) in der Not! Dieser Einstieg kann gewählt werden, wenn die Abenteurer **Lanitianer** sind und womöglich schon Kontakt mit Flora gehabt haben könnten. Der Retter soll schnell einige Freunde und Helfer zusammentrommeln und sich mit ihr im nahen *Schwarzen Tauber* treffen.

Als Flora in den *Schwarzen Tauber* geht, entscheidet sich Jolao, draußen zu **warten**. Er müsste zunächst nachschlagen, ob er eine Patrizierin denn in ein Gasthaus verfolgen darf und ohnehin hat er so die Zeit, sich einen Beleg für die Kosten des Dragoleros zu holen. Danach beginnt er bereits mit einem Bericht. Wenn Flora das Gasthaus wieder verlässt, wird er sie weiter verfolgen und die Abenteurer werden wohl eingreifen…

Im *Schwarzen Tauber* (s. *»Die Nonos - Stadtteile Lanitias«*) kommt Flora schnell zur Sache. Die junge Frau hat dabei einen Hang zur Tragik, gleichzeitig zeigt sie aber an manchen Stellen auch beeindruckende Naivität. Es ist leicht an Verkleidung, Wortwahl und Haltung zu erkennen (*Verstellen*, *Etikette* oder *Menschenkenntnis*), dass sich hier eine Patrizierin so **verkleidet** hat, wie sie sich Bürgerliche vorstellt. Flora, die sich als Jhovara vorstellt, schwankt zwischen absoluter Hilflosigkeit und der verzweifelten Bitte, die Abenteurer mögen sie doch beschützen, und Angst, den Abenteurern zu viel zu verraten. Es könnte also etwas Geduld oder sehr klare Worte benötigen, um nach und nach alle nötigen Infos aus ihr



Flora als Jhovara

Warum eigentlich die Abenteurer?

Flora sucht zunächst keine Ermittler für den ganzen Fall, sondern schnelle, **möglichst unauffällige Hilfe** gegen ihren Verfolger. Sie fühlt sich beobachtet, fürchtet Jorge oder einen seiner Leute hinter sich und braucht Personen, die ihr für kurze Zeit Schutz geben können, ohne sofort Fragen an die falschen Stellen zu tragen. Die Abenteurer bieten sich dafür an, weil sie wehrhaft wirken, nicht unmittelbar zu den Farsonas gehören und Flora hoffen kann, dass sie ihre Angelegenheit vertraulich behandeln.

An die **Encuesta** wendet Flora sich bewusst nicht. Zu groß ist ihre Angst, dass ihr Vater oder dessen Verbündete die Ermittlungen beeinflussen könnten. Immerhin sitzt Bormillo Farsona, Ettores Bruder, als Cabeza in der Kammer der Zwölf und könnte Untersuchungen leicht verzögern, umlenken oder ganz ersticken. Die Abenteurer erscheinen Flora daher als das, was sie in diesem Moment braucht: unabhängige Helfer, die ihr den Verfolger vom Leib halten, ohne sie sofort an die Obrigkeit oder ihre Familie auszuliefern.

zu holen. Sie kann **grob ihren Verfolger beschreiben** und erzählt, dass es jemand auf sie abgesehen haben könnte. Sie kann im Laufe des Gesprächs zugeben, dass sie Informationen über eine wichtige Person hat, weshalb sie womöglich ermordet werden soll - ihren Namen und den ihres Vaters gibt sie aber nur äußerst ungern preis.

Anders sieht es natürlich aus, wenn sich ein **Bekannter** unter den Abenteurern befindet, dem sie vertraut. Grundsätzlich muss die Spielleitung selbst entscheiden, mit wie vielen Informationen die ängstliche Flora die Abenteurer bedenkt - je nachdem, wie sich diese anstellen. Wenn es sich ergibt, kann sie auch beiläufig die **Veranstaltung** von Ettore in einigen Tagen erwähnen; oder diese Feier könnte ihr herausrutschen und ein Hinweis für die Abenteurer sein, um wen es sich tatsächlich bei „Jhovara“ handelt.

Sollte nicht die Aussicht genügen, einer Dame in Not zu helfen, hat Flora auch **Bezahlung** dabei: Jedem der Abenteurer legt sie einen funkelnden Edelstein vor. Sie hat keine Ahnung, wie viel diese genau wert sind (**zwischen 5 und 200 GS** je nach Stein, insgesamt sollten **ca. 100 GS pro Abenteurer** herausspringen). Mehr hat sie nicht bei sich, verspricht aber eine großzügige Belohnung. Flora möchte von den Abenteurern, dass sie ihr kurze Zeit nach Verlassen des *Taubers* folgen, ihren Verfolger ausmachen und ihr vom Leib halten. Die Patrizierin wird auf einer **Dragonella** fahren. Dem Verfolger sollte klargemacht werden, dass er sein Unterfangen besser sein lassen sollte - aber keinesfalls sollen die Abenteurer etwas illegales machen oder den Verfolger gar ermorden! Dann wird Flora einige wichtige Erledigungen machen (zu Marcio gehen, dass erzählt sie aber unter keinen Umständen) und sich schließlich **am Abend wieder im** Tauber **treffen**, um den zweiten Teil der Belohnung zu liefern, wenn alles geklappt hat (noch einmal einige hundert Orobor).



Flora Farsona - zwischen zwei Welten

Die titelgebende "Blume" - Flora - ist die **zentrale Figur** des Abenteuers (neben den Abenteurern, versteht sich). Flora bringt mit den revolutionären Dichtern, aber auch der damit eng verbundenen Kunstszene, und ihrer Patrizierfamilie zwei Welten zusammen. Der Konflikt, der dabei entsteht, prägt das Abenteuer. Alle jagen nach der jungen Patrizierin und sie scheint vor der ganzen Welt auf der Flucht zu sein, und jeder sichere Hafen geht vor ihren Augen in Flammen auf - bei Lehejos Elternhaus im wahrsten Sinne des Wortes. Die Spielleitung sollte sich gut mit Flora vertraut machen, um das Abenteuer leiten zu können.

Ettore Farsona, Floras Vater, hatte nie die Zeit, sich viel mit seiner Tochter zu beschäftigen und hat auch keinen großen Wert auf ihre Bildung gelegt. Flora ist daher für ihren Stand **nicht besonders gut gebildet** und es hat sich keine besondere Bindung zu ihrem Vater gezeigt. Dafür hat sie ihre Freiheiten und Möglichkeiten genutzt, um sich von anderer Stelle Wissen und Vorbilder zu holen - sie ist auf die *Dichter des Goldenen Tellers* gestoßen. Sirocco und Lehejo wurden zu ihren wichtigsten Bezugspersonen. Angeheizt durch Siroccos Brandreden hat sie einen ausgeprägten **Gerechtigkeitssinn** entwickelt, und ein besonderes Bewusstsein für die Fehler des Patriziats. Flora möchte unbedingt etwas bewegen und von anderen gesehen werden.

Gleichzeitig ging es ihr mit den Privilegien ihres Standes und dem Geld ihres Vaters äußerst gut. In der letzten Nacht ist **plötzlich ihr ganzes Leben zusammengebrochen**: Lehejo ist gestorben, sie verfügt über kaum noch Geld (für ihre Verhältnisse) und tarnt sich als Bürgerliche. Flora war noch nie in so einer Situation und ist überfordert ist. Vor Lehejos Tod klammerte sie sich an ihn, den sie wahrhaftig liebt, und der sonst immer für sie gesorgt hat. Gleichzeitig hat sie **panische Angst** vor Jorge und seinen Häschern. Einerseits ist Flora eine naive und vertrauensseelige Person, andererseits hat Sirocco ihr immer wieder eingeredet, nicht zu viel zu erzählen (schließlich weiß er, mit welcher Härte die Revolutionäre und ihre Sympathisanten verfolgt werden), und sie hat furchtbare Angst.

Gerade streiten in Flora verschiedene Emotionen: Zum einen die eben angesprochene **Angst und Verzweiflung**, schließlich ist ihr über alles geliebte Lehejo gestorben. Zum anderen mischt sich aber auch **Wut** darunter: Auf ihren Vater, der jungen Frauen in ihrem Alter hinterherhechelt und bestechlich ist, auf Jorge, der Lehejo und den Bräutigam dieser Esperanza ermorden ließ (nicht zuletzt ist Flora auch ausgesprochene Romantikerin) und ein wenig auch auf Sirocco und Marcio, die sie in diese Lage gebracht haben.

Vor allem möchte Flora jetzt **Sicherheit und eine sichere Stütze**. Sicherheit sollen ihr die Abenteurer geben. Eine sichere Stütze erhofft sie sich von **Marcio und Sirocco**. Obwohl sie wütend auf sie ist, glaubt sie auch, dass die beiden ihr am ehesten sagen können, wie es jetzt weitergeht. Schließlich denkt sie nicht daran, ihr Vorhaben aufzugeben: Jetzt wo Lehejo gestorben ist, müssen seine Mörder erst recht bestraft werden und die Untaten derer, denen sie gemeinsam auf der Schliche waren, aufgedeckt werden - also **die Beweise, die ihren Vater und Alarico belasten, öffentlich gemacht werden**.

Weitere Informationen zu Flora und ihrer Familie findet die Spielleitung unter *»Die Familie Farsona«*.

Die Spielleitung sollte versuchen, einen **Hilfsimpuls** bei den Abenteurern auszulösen. Dazu hat sie viele Möglichkeiten: Mitleid mit Flora, ihre Attraktivität, Sorge wegen ihrer offensichtlichen Naivität oder schlicht die Aussicht auf eine großzügige Belohnung von einer Patrizierin (wenngleich Flora zunächst darauf besteht, eine Bürgerliche zu sein). Natürlich könnte Flora den Abenteurern auch sympathisch sein und die junge Patrizierin weiß durchaus, wie sie Hilfe bekommen kann, wenn sie nur unschuldig und verzweifelt genug aussieht. Die Abenteurer sollen in jedem Fall eine **Motivation** haben, Flora später zu helfen bzw. sie zu suchen - und sei es nur, weil sie nicht wie vereinbart am Abend im *Tauber* auftaucht.

Vom Verfolger zum Verfolgten

Musiktipp: https://youtu.be/fq8OSrIUST4 („Chase | D&D/TTRPG Battle/Combat/Fight Music | 1 Hour" auf Youtube vom Kanal „Bardify")

Diese erste Szene startet, nachdem die Abenteurer beschlossen haben, Flora mit ihrem Verfolger zu helfen. Die junge Patrizierin möchte auf einer Gondel vorausfahren, die Abenteurer sollen in einigem Abstand hinterherfahren oder laufen.

Spielhinweis: Womöglich planen die Abenteurer auch ganz andere Dinge, dann muss die Spielleitung improvisieren. Beispielsweise


Lanicia
0 80 160 240
m
Haus der roten Vorhänge
Marcios Atelier
Brandhaus
Goldener Teller
Schwarzer Tauber
Siroccos Mietshaus
Vilados Anwesen
Palasses Farsona
Ce
Allorga
Lorea
Zado
Gira
Rigero
Dolo
Tezio
Copor
Ilpaja
Ilmuta
Ladena Diatravado
Ladena Scatore
Zaubersalz werkstatt
Serpe
Vid

könnten die Abenteurer bei Flora auf der Dragonella sein wollen, obwohl „Jhovara“ ihnen davon abrät, denn sonst würde der Verfolger sich vielleicht nicht blicken lassen und einfach später wieder auftauchen. Beharren die Abenteurer darauf, wird Flora in Panik aus dem Boot springen und auf dem Landweg fliehen. Der Aufruhr könnte Passanten in Aufregung versetzen, sodass den Abenteurern die Verfolgung Floras erschwert wird. Da sie ja nun in der Verkleidung einer Bürgerlichen keine unbequemen Schuhe hat, ist die junge Donja auch erstaunlich schnell unterwegs (**B27**, *Geländelauf+15, Akrobatik+11*). Wichtig ist nur, dass Flora am Ende der Szene nicht mehr in Sicht ist. Besonders aufmerksames Verhalten der Spielerfiguren sollte die Spielleitung mit **Hinweisen belohnen**, in welche Richtung sie verschwunden ist. Beispielsweise könnte ihr tropfendes Kleid nach einem Sprung ins Wasser noch einige Zeit nasse Stellen und so eine Spur Richtung Marcio hinterlassen haben - oder Passanten haben die Frau später noch bemerkt.

Flora fährt zunächst einen kleinen Kanal entlang, um auf die viel befahrene **Serpe** zu gelangen. Von hier ist gut die Kristallbrücke zu erkennen, ein beeindruckender Prachtbau über die Serpe. Unter der Brücke sieht Flora Jorge, der sie mithilfe ihres Haares und *Seelenkompass* aufgespürt hat und ihr den Weg abschneiden möchte. Sie wird panisch und biegt links in den ersten größeren Kanal nach Zado ein. Jetzt schaltet sich **Envidor Jolao Bruneleschi** ein, der Flora bis in den *Tauber* verfolgt hat und sich ihr nun wieder auf die Fersen heftet. Wo Esperanzas Doppelgängerin wohl hinmöchte? Vielleicht die entführte Händlerstochter besuchen, um mehr über ihr Verhalten erlernen zu können? Wer weiß, was er für Theorien haben mag. Aufmerksame Abenteurer können den Verfolger natürlich bemerken (hier gelten die Regeln fürs *Beschatten*; vgl. *Der Kodex*, S. 112). Ebenso kann nach kurzer Zeit **Jorge** bemerkt werden, der sich jetzt ins Zeug legt, um mit seiner Gondel Flora zu erreichen.

Ungefähr gleichzeitig mit den Abenteurern wird Jorge wahrscheinlich in den Seitenkanal einbiegen. Spätestens jetzt haben die Abenteurer gute Chancen ihn zu bemerken - und werden wohl verwirrt sein. **Zwei Verfolger?** Flora blick sich derweil um, entdeckt Jorge und nimmt Reißaus: Geschickt zieht sie sich an einer niedrigen Brücke hoch, unter der sie hindurchfährt und **verschwindet** rasch in den Gassen und der Menge. Jolao versucht ihr mäßig motiviert nachzusetzen, muss aber bald aufgeben - seine Reaktion sollte den Abenteurern aber auffallen. Die Abenteurer könnten hier mit ihm ins Gespräch kommen. Eine ausführliche Besprechung (oder Befragung?) ist mitten in Zado aber auffällig - die neu gefundene Gruppe sollte sich ein Gasthaus oder Versteck in der Nähe suchen.





Jorge wiederum **merkt sich das Aussehen der Abenteurer**. Er wird sie bald dem Attentäter **Severo d'Campo** beschreiben, der versuchen wird mit seiner feurigen Unterstützung **Celio** und einigen Schlägern aus den Abenteurern herauszupressen, was sie über Flora wissen (s. *»Der Überfall«*).

Spielhinweis: Sollten die Abenteurer auf die Idee kommen, sich **Jorge zu schnappen**, versucht der zunächst davonzukommen - aber keinesfalls durch eine waghalsige Flucht. Ihm ist klar, dass die Abenteurer wenig Chancen haben, ihn an einem belebten Tag mitten in der Stadt festzuhalten, wenn er nicht davonrennt wie ein feiger Straßendieb. Sollten sie es trotzdem tun, droht er ihnen mit seinen Beziehungen, dem Wappen der Farsonas und schließlich sogar mit Ettores Namen - immerhin ein sehr guter Hinweis für die Abenteurer. Auch Passanten werden nicht tatenlos zusehen, wie ein ehrenvoller Spadres von ein paar dahergekommenen Gestalten überfallen wird. Wenn sie sich nicht trauen, sich selbst einzuschalten, so wird doch zumindest jemand die Gardia informieren.

Trifft er auf die Abenteurer, wird **Jolao** jede Gelegenheit nutzen, um sich über sein hohes Arbeitspensum zu beschweren. Kurz darauf erleben die Abenteurer das sogar noch sehr bildlich: Einer seiner **Kollegen** hat Jolao endlich aufspüren können und ruft ihn genervt. Der edel gekleidete Patrizier kommt herüber und beschwert sich zunächst einmal, dass „Yoschi" „diese **Esperanza-Sache**" nicht schon längst erledigt hätte. Jolao wiederum beschwert sich, wie viel Arbeit das sei und weshalb es nicht schneller gehe - hier kann die Spielleitung gerne Informationen über den Fall Esperanza vermitteln. Dann drückt der Patrizier „Yoschi" einen Stapel Dokumente vor die Brust und meint, er hätte eine dringende berufliche Verabredung, weshalb Yoschi seinen Bericht übernehmen müsste - und geht dann auf ein Weinchen in den *Schwarzen Tauber*…

Vielleicht erschienen die Abenteurer dem Ermittler ja kompetent oder vertrauenswürdig? Oder sie haben bereits einen entsprechenden Ruf oder kennen die Ermittler gar? Dann mag es sein, dass er ein offizielles Dokument ausstellt, ihnen die nötigen Informationen gibt und sie **beauftragt**, in Sachen Esperanza zu ermitteln…

Zweiter Aufzug: Die Jagd nach Flora

Marcios Atelier

Musiktipp: https://youtu.be/wrW9kWTbfdQ („The Inquiry | Ambient Investigation Mystery Music | D&D Fantasy Background Music | RPG Playlist" auf Youtube vom Kanal „Death by die")

Marcios Atelier liegt auf einer **Festlandinsel Lanitias**, verborgen in den **verfallenen Überresten eines einst prächtigen Palasses**. Zwischen eingestürzten Mauern und bröckelndem Stein hat er sich eine notdürftige Bretterhütte gezimmert, die zugleich als Werkstatt und Wohnung dient. Der Ort wirkt auf den ersten Blick wie eine **Ansammlung aus Chaos und Vernachlässigung**: Überall sind Farbreste, alte Leinwände und zerbrochene Rahmen verstreut, der Boden ist von Schmutz und Staub bedeckt.

In einer Ecke türmt sich ein Haufen dreckiger Kleidung, ungewaschen und achtlos hingeworfen. Gleichzeitig fällt bei genauerem Hinsehen auf, dass einige der wichtigsten Habseligkeiten fehlen - offenbar hat jemand in großer Eile Dinge zusammengepackt und den Ort überstürzt verlassen. Seit dem **Abend von Tag 0** steht das Atelier **leer**.



Zwischen dem Durcheinander finden sich mehrere **Entwürfe von Gemälden**: Studien und Skizzen für das Aktgemälde von Flora, aber auch erste Ansätze für ein Werk, das Esperanza zeigen sollte (oder auch Flora? Schwer zu sagen…). Die Zeichnungen wirken teils hastig, teils obsessiv ausgearbeitet - als habe Marcio an mehreren Ideen gleichzeitig gearbeitet, getrieben von Zeitdruck oder innerer Unruhe.

Ein besonders heruntergekommener, zerschlissener Teppich bedeckt einen Teil des Bodens. Darunter verbirgt sich eine **Falltür**, die in den alten Keller des Palassess führt. Dieser Raum steht in starkem Kontrast zum Chaos darüber: Hier hat Marcio eine funktionierende **Druckerpresse** eingerichtet.

In diesem Keller **druckt Sirocco ab dem dritten Tag** und in den darauffolgenden Nächten zahlreiche **Flugblätter** und hält sich hier versteckt. Dabei überarbeitet er den Text noch einmal, um die neuen Erkenntnisse der letzten Tage ergänzen zu können. Mit einem **gelungenen Wurf** auf *Spurensuche* können Abenteurer erkennen, dass im Atelier in den letzten Tagen gelegentlich jemand wahr (**Erfolgswert 20**), eventuell sogar Spuren zur Falltür verfolgen (**Erfolgswert 24**) und mit Glück sogar die Größe der Stiefel und etwas verstreutes *Färbersalz* auf Sirocco zurückführen (**Erfolgswert 28**).

Der Überfall

Musiktipp: https://www.youtube.com/watch?v=_rj_7rrgq9s („Running From Guards | D&D/TTRPG Battle/Combat/Fight Music | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Bardify“)

Nachdem Jorge die Abenteurer gesehen hat, schickt er seine Attentäter Severo d’Campo und Celio Gravante ihnen nach. Sie sollen **Infos zu Flora** aus ihnen herauspressen, die sich ja offensichtlich länger mit ihnen getroffen und unterhalten hat. Je nachdem, wie viele und wie kampfkräftige Abenteurer Jorge gesehen hat, empfiehlt er Severo noch **Schläger** mitzunehmen - die Spielleitung kann hier die **Kampfstärke der Gegner an die Kampfkraft seiner Gruppe anpassen**.

Spielhinweis: Gelingt es den Angreifern, die Abenteurer wie unten beschrieben zu überraschen und in die Falle zu locken, sollten sie aus dieser Position heraus überlegen sein. Ansonsten sollten die Abenteurer aber durchaus in der Lage sein, die Angreifer zurückzuschlagen.

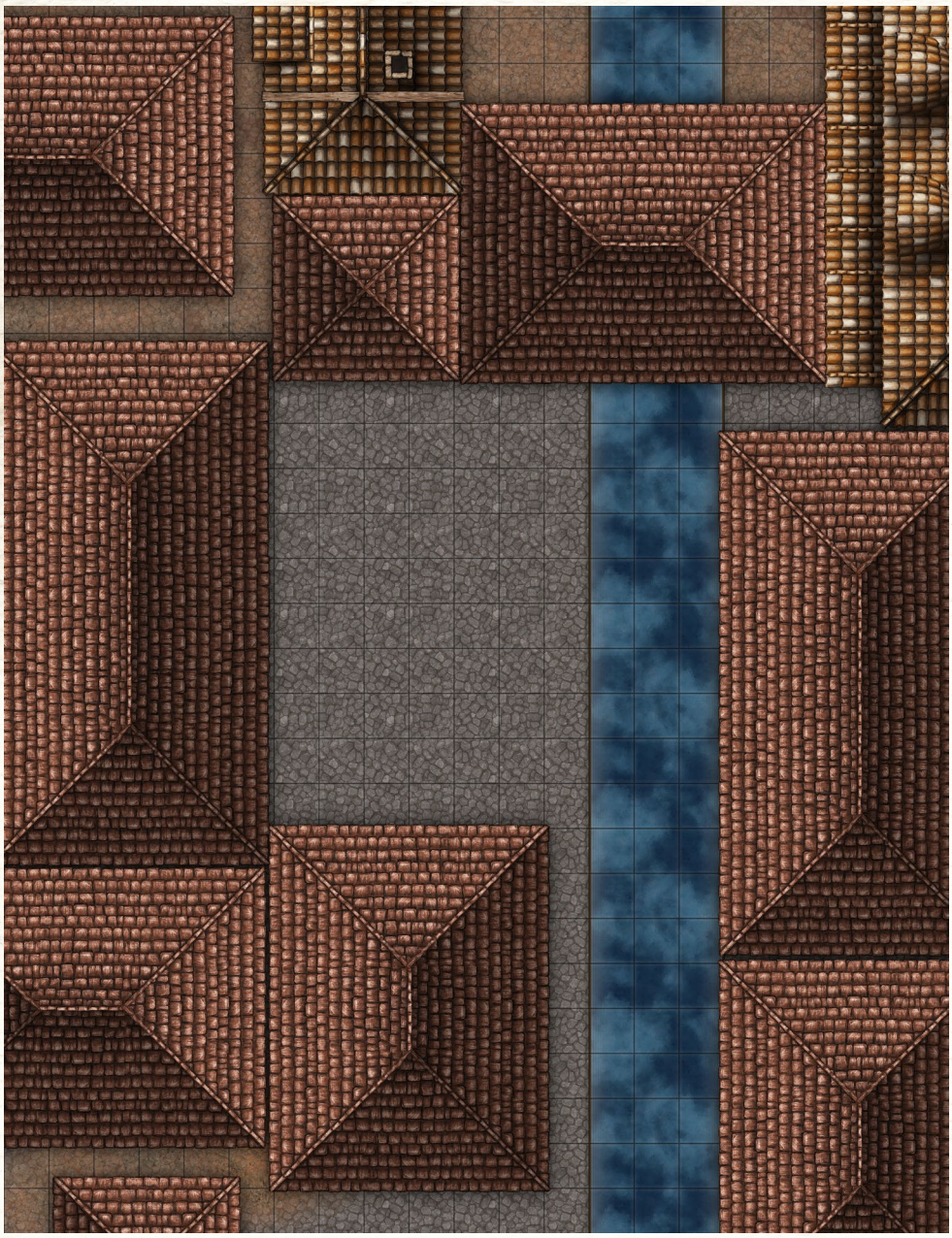
Ziehen die Abenteurer sich zur Besprechung untereinander (oder mit dem Ermittler?) lange genug in eine ruhige Gegend zurück, gibt das Severo und Celio genug Zeit, sie mit ihren **Kontakten** in der Stadt ausfindig zu machen. Dann führen sie ihren Plan wie unten beschrieben durch. Ansonsten muss die Spielleitung sich eine andere Stelle im Abenteuer überlegen, an der ein Überfall möglich ist - beispielsweise, wenn die Gruppe sich Lehejos Haus nach einer Besprechung anschauen möchte. Auch ein Überfall bei Marcios Atelier ist denkbar (s. *»Marcios Atelierl«*). Dann variiert natürlich die Art des Überfalls. Der Überfall sollte aber möglichst bald stattfinden, denn die Attentäter wollen keine Zeit verschwenden und ein Überfall sollte Abenteurer zusammenschweißen.

Der Überfall in Marcios Atelier

Womöglich entscheiden sich Severo und Celio auch, die Abenteurer **in Marcios Atelier zu überfallen**. Dann schleicht sich Celio aufs Dach und setzt es mit ihrem *Feuersalz* in Flammen. Draußen, zwischen den Ruinen des alten Palasses, in dem Marcio seine kleine Bude errichtet hat, versteckt sich Severo mit einigen Schlägern. Sind nicht alle Abenteurer in Marcios Atelier, so versuchen die Schläger, den Eingang ins Atelier zu kontrollieren und zu versperren. Severo selbst wird sich die Abenteurer außen schnappen und befragen, wie unter *»Der Überfall«* skizziert. Die Schreie ihrer verbrennenden Gefährten sollten Motivation genug sein, schnell alle Infos preiszugeben, damit Severos Schläger den Weg freigeben - so hofft jedenfalls der Attentäter.

Das Feuer zerstört vielleicht das Atelier, die selbstgebaute Bruchbude und die dreckigen Kleider des Malers - **nicht aber den geheimen Keller** mit der Druckerpresse.

Die Gruppe hat einen guten **Rückzugsort** bei einem kleinen Platz gefunden. Die umliegenden hohen Häuser und ihre Dächer bieten Schutz vor der tiefstehenden Sommersonne und ein Kanal, der durch den Platz fließt, spendet angenehme Kühle. Der Kanal fließt unter einem Haus hindurch; der einzige Eingang ist also ein kleiner Weg, über den die Abenteurer den Platz - vielleicht eher ein Hinterhof - betreten haben. Celio nähert sich vorsichtig über das **Dach** und wirft ein *Blicksalz* in eine Ecke, direkt danach kommen Schläger durch den einzigen Zugang. Je nachdem wie viele es sind, kommen sie nur über Land oder auch noch mit einer Dragonella. Die Schläger von dieser Seite sollen die Abenteurer in einen Kampf verwickeln. Hat sich der entsponnen, wirft Celio ein *Feuersalz* vom Dach, um die **Kämpfer der Gruppe vom Rest zu trennen** - zum Beispiel Fernkämpfer oder Zauberer, die sich lieber zurückhalten. Direkt danach ertönt Celios wahnsinniges Lachen vom Dach; sie selbst schaltet sich aber noch nicht ein. Das Lachen der Pyromanin ist das Zeichen für Severo und mögliche weitere Schläger mit einer Dragonella unter dem Haus durchfahren. Severo möchte sich die abgetrennten, vermeintlich schwächeren Gruppenmitglieder schnappen, **bedrohen und befragen**. In erster Linie geht es ihm darum, wo Flora aktuell ist und wo „das Gemälde“ ist. Danach fragt er auch ziemlich direkt - und gibt den Abenteurern damit einen wichtigen Hinweis, den sie wohl erst später



Dritter Aufzug: Vilados Feier

Musiktipp: https://youtu.be/qj0boS-gQTY („Baroque Noble Party | Baroque Music, People Speaking, Glasses Clinking, Ambience | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Michael Ghelfi Studios“)

Die Suche nach Flora sollte die Abenteurer schließlich nach Zado führen, ein Viertel, das für seine exzentrischen Feste und seine Nähe zur aufstrebenden Kunstszene bekannt ist. Hier hat der Mäzen **Vilado** zu einer seiner berüchtigten **Feiern** geladen.

Der Garten

Schon beim Betreten des Anwesens (**Z14**) wird klar: Diese Nacht folgt keinen gewöhnlichen Regeln.

Das Prunkhaus selbst ist ein architektonisches Statement - eine Mischung aus klassisch-lanitianischer Eleganz und bewusst provozierender Extravaganz.

Auch das Grundstück ist eine Besonderheit, ist es doch erst vor einigen Jahren erbaut worden und erstreckt sich über eine - für lanitianische Verhältnisse - **beachtliche Fläche**. Denn zum einen ist Vilado dank seiner Familie sehr reich, zum anderen ist es in Lanitia kein so großes Problem mehr, Platz zu finden, wie noch in den letzten Jahrhunderten. Bevor Vilado das Anwesen gekauft hat, standen hier mehrere stark verfallene Häuser. Vilado ließ die Häuser einfach dem Erdboden gleich machen und über alles Gras wachsen und Bäume pflanzen, die er vom Festland hatte holen lassen.

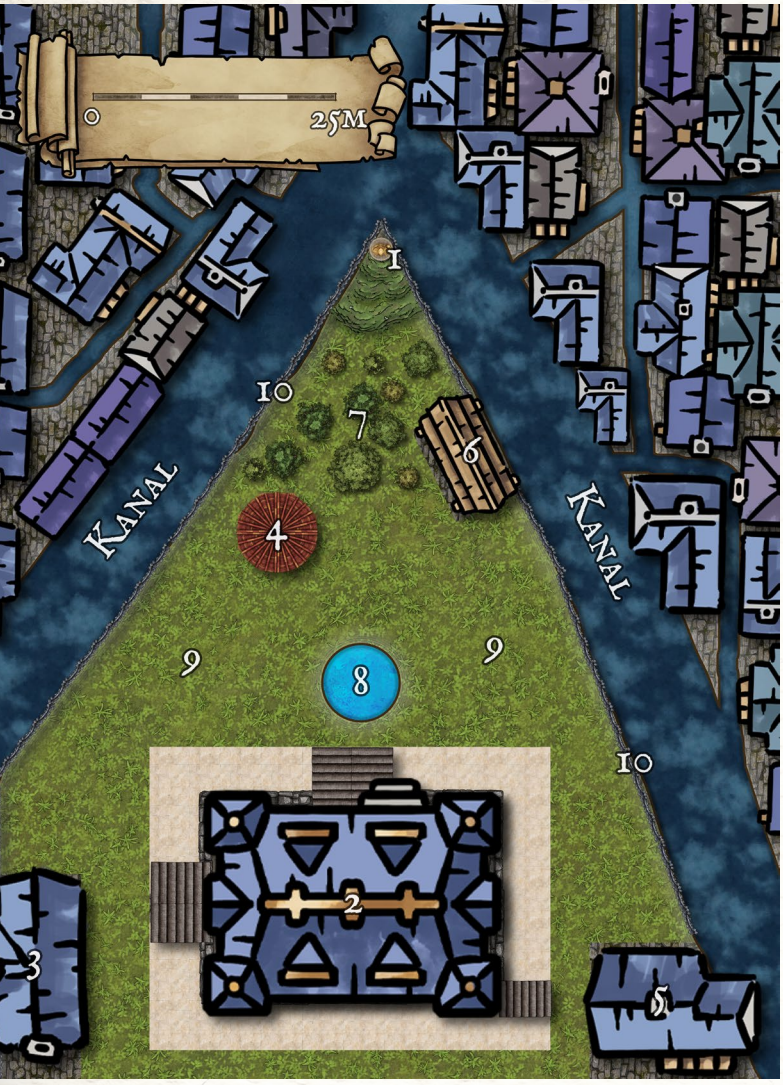
Jetzt schmiegt sich das Anwesen zwischen zwei Kanäle, die schließlich im Norden zusammenfließen. In Richtung dieser Spitze steigt das Anwesen leicht an und hier steht auch das kleine **Wäldchen**. Ganz an der Spitze steht eine **Statue**, die

verstehen werden, nämlich, dass das Gemälde von Flora noch existiert und nicht verbrannt ist.

Severo und Celio sind nicht dumm. Die Schläger sind ihnen egal, und die wissen auch nichts über den Auftrag. Sie folgen nur den Befehlen von Jorge und haben dafür gutes Gold bekommen. Severo und Celio werden versuchen, **zu fliehen** und ihren Rückzug von den Schlägern decken zu lassen, wenn es ein gefährlicher Kampf werden könnte. Gelingt ihr Plan von Anfang an nicht, so versuchen sie, die Abenteurer einfach **einzuschüchtern**, um die nötigen Infos zu bekommen. Dann würden sie aber stets auf einen guten Fluchtweg achten.

eine Götterbotin des Nothuns zeigt, die Freiheit symbolisiert. Sie hat ihre Arme weit ausgebreitet und ihre Haare scheinen wie im Wind zu fliegen. Bis auf an dieser Stelle, wo sich der Grund ohnehin fast drei Meter über den Kanal erhebt, umläuft ein niedriges Mäuerchen das Grundstück. Auf diese **knapp einen Meter hohe Steinmauer ist ein zwei Meter hoher Zaun mit verzierten Spitzen** gesetzt.

Im Zentrum des Anwesens liegt ein großes **Wasserbecken**, dessen Oberfläche unnatürlich klar schimmert. Es reinigt sich selbst durch thaumaturgische Unterstützung. Darin treiben mehrere als Nixen geschmückte, nackte Frauen, die sich lasziv durch das Wasser bewegen und die Gäste beobachten. Der Garten des Anwesens, rund um die Villa, könnte eine besondere Rolle einnehmen. Für lanitianische Verhältnisse ungewöhnlich groß, bietet er zahlreiche **Rückzugsorte**: schattige Laubengänge, versteckte Nischen, kleine Pavillons. Hier treffen sich Liebende, Verschwörer, kleine Dichtergrüppchen - und Mörder. Aber dazu unten mehr.



Die Villa

Das Innere der Villa zeigt das **exzentrische Kunstinteresse** des Besitzers (s. *»Weitere Personen«*). Zwischen Säulen und Arkaden stehen scheinbar marmorne Statuen, die Tabletts mit Getränken halten - bis sich eine von ihnen plötzlich bewegt, lacht und einem Gast einen Becher reicht. Die „Statuen“ sind bemalte Menschen, Teil von Vilados Inszenierung.

Überall im Haus finden sich **Kunstwerke**: großformatige, abstrakte Malereien, verstörende Skulpturen, bizarre Installationen. Einige zeigen deformierte Körper, andere überzeichnete Szenen aus dem Alltag Lanitias - stets mit einem Hauch von Spott oder versteckter Kritik. Der Duft fremdländischer **Kräuter** liegt in der Luft; Gäste rauchen aus kunstvoll verzierten Pfeifen, während exotische Tiere - kleine Äffchen und farbenprächtige Papageien - frei zwischen ihnen umherstreifen. Zwischen all dem fließen die **Getränke** in Strömen. Einige von ihnen leuchten und sprühen in unnatürlichen Farben - ein Werk experimentierfreudiger Alchimisten (das nicht ganz so ungefährlich wirkt wie es ist, sind die leuchtenden Farben auf Dauer doch sehr ungesund).

Die Feier

An verschiedenen Orten spielen **Musiker** laut und teils wild durcheinander, die Tänze der Gäste sind noch wilder. Ein Schausteller von Vilado ist auf Stelzen unterwegs und verkleidet als fremdartiges Wesen aus Ilantia. Die Spielleitung kann die Szene nach Belieben weiter ausschmücken. Vilados Feiern sind wild, bunt und verstoßen gerne gegen jede übliche Sitte.

Die Menge selbst ist ebenso schillernd wie der Ort: neureiche **Händler**, exzentrische **Künstler**, gescheiterte **Patrizier** und **zwielichtige Gestalten** aus der Halbwelt. Bekannte Gesichter können hier ebenso auftauchen wie Provokateure - etwa Spadres, die gezielt Streit suchen oder Gäste öffentlich bloßstellen. Viele der Künstler sehen die politische Situation in Lanitia **kritisch** und zeigen das auch in ihrer Kunst. Manche Gäste nutzen die Feier auch, um sich in die Separees zurückzuziehen und dort Pläne zu schmieden.

Die Attentäter

Aber nicht alles ist fröhlich auf Vilados Feier. Unter den Gästen befinden sich auch die **Attentäter**, die bereits zuvor Jagd auf die Abenteurer gemacht haben. Sie suchen hier nach Marcio und Flora, aber auch die Abenteurer könnten ihnen ein Dorn im Auge sein. Die Attentäter sind bereits unter den ersten Besuchern und machen sich auf die Suche. Dabei **bestechen** sie einige der Diener und Musen, die sie auch vor



Gestalten warnen, welche sich sonst noch nach Flora und Marcio umhören könnten.

Wer sich also offen nach Flora Farsona erkundigt, zieht schnell unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich. Vilados Leute reagieren **misstrauisch** und versuchen, solche Fragen im Keim zu ersticken - notfalls, indem sie die Abenteurer höflich, aber bestimmt zum Gehen drängen. Es erfordert schon Fingerspitzengefühl und am besten auch noch einiges an Gold, um etwas herausfinden zu können. Dazu kommt noch, dass viele der Diener und Gäste Flora gar nicht kennen, obwohl sie seit gestern Nacht bei Vilado unterkommt. Andere können aber sogar erzählen, dass sich Flora, Lehejo und Sirocco schon länger kennen und sich gerade in letzter Zeit öfter getroffen haben. Das können auch einige der Gäste erzählen.

Spielhinweis: Sind die Abenteurer früher bei Vilados Anwesen, können sie die Attentäter **belauschen**, während sie sich vorbereiten. Mit einer Dragonella fahren sie in Richtung des Anwesens und besprechen sich: „Sie muss hier doch irgendwo sein, dieses kleine Biest." - „Und der verdammte Maler!" - „Und dann kriegen wir sie verdammt nochmal endlich!" - „Aber bist du dir sicher, dass das klappt? Dass du sie da finden kannst, ohne jemandem aufzufallen. Und was machen wir, wenn sie uns entwischt, die Göre?" - „Dann zünde ich den ganzen Haufen an!" (*gefolgt von einem weiblichen Kichern*) - „Schnauze, Celio, ich will nicht wieder so ein Aufsehen wie bei diesem Taugenichts!"

Flora & der Maler

Marcio, der Maler, befindet sich ebenfalls unter den Gästen - nervös, angespannt, vielleicht bereits ahnend, dass er in Gefahr ist. Sollten die Abenteurer nicht selbst sehr früh kommen, nutzen die Attentäter die erste Stunde der Feier, um Marcio im kleinen Pavillon aufzuspüren. Celio lockt ihn mit ihrer verführerischen Art ins kleine Wäldchen, wo sich im Laufe der Nacht noch mehr Pärchen hin zurückziehen werden, wenn ihnen mehr nach frischer Luft und nicht so nach den stickigen Separees im Inneren ist.

Marcio erwartet aber kein heißer Kuss, sondern kaltes Stahl. Die beiden **ermorden** ihn. Seine Leiche werfen sie in einen

nahegelegenen Kanal. Sie treibt langsam davon - bleibt jedoch an einigen Pflanzen an der Spitze des dreieckigen Grundstücks hängen. Hier können die Abenteurer ihn später entdecken. Und hier entdeckt ihn womöglich auch Flora.



Marcio

Die junge Patrizierin ist auf der Suche nach **Schutz** zu Vilado gekommen, der zumindest Marcio bis jetzt immer gut gedeckt und vor Konsequenzen für seine Kunst beschützt hat. Vilado hat auch kein Problem damit, Flora aufzunehmen, er hat genug Platz, interessiert sich aber aktuell mehr für seine nächste Feier.

Also bekommt Flora ein Zimmer in Vilados Villa. Sie sammelt über den Tag ihre Gedanken und überlegt, wie es weitergehen kann. Dabei brütet sie über einen **Brief**, den ihr Calindre Rescomez (s. *»Familie Rescomez«*), eine gute Freundin, geschickt hat (s. *»Zurück zu Flora«*). Calindre stimmt darin einem **Gespräch** bei Vilados Feier zu, hält sich ansonsten aber zurück.

Flora redet kurz mit **Marcio**, fühlt sich aber in Gegenwart des Künstlers nicht wohl. Calindre ist noch nicht da, doch fürchtet Flora - zurecht - wer sich in der Menge sonst verstecken könnte. Aus Angst **sperrt sie sich in das Zimmer ein**, in dem sie schlafen darf - und hofft, dass alles besser werden wird. Und sie vielleicht später ihre Freundin findet.

Aus dem Zimmer heraus hört Flora einige Zeit nach Beginn der Feier die Stimme eines der **Attentäter** (Celio, wenn sie noch am Leben ist), der sich nach ihr erkundigt. Panisch flieht sie durch ein Fenster in den Garten und schleicht den Zaun entlang. Sie **versteckt sich im Wald** und hofft, nach der Feier bei Vilado wieder in Sicherheit zu sein. Doch gerade hier wird sie **Zeugin des Mordes** an Marcio, nur wenige Minuten später. Bereits die Geräusche reichen, ihr so viel Angst einzujagen, dass sie erstarrt in ihrem Versteck bleibt. Sie weiß nicht einmal, dass es Marcio ist, der ermordet wurde, und sie hat auch nicht das Gesicht der Mörderin gesehen, sondern nur ihre Stimme gehört.

Celio sucht nach dem Mord auf der Feier weiter nach Flora. **Severo** dagegen **wartet auf einer Dragonella** nahe einer **Lücke im Zaun (10)**, bereit zur Flucht, bestenfalls mit Flora, um sie zu ihrem Vater zurückzubringen. Eine halbe Stunde später hat Flora ihren Schock überwunden und beschließt, dass sie schnellstmöglich verschwinden sollte. Sie schleicht auf der westlichen Seite des Grundstücks Richtung Statue, weil sie weiß, dass hier kein Zaun ist. Außerdem fühlt sie sich hier, weit entfernt von der Feier, nah an der Stadt, sicherer. Doch irrt sie sich damit, denn hier bemerkt sie Severo, der sein Glück kaum fassen kann. Leise rudert er ihr hinterher. Flora schleicht den Zaun entlang - und bemerkt Marcios Leiche, die unter der Statue im Gestrüpp hängt. Entsetzt **schreit** sie auf, woraufhin Leute in den Wald eilen. Flora springt panisch in den Kanal und schwimmt davon. Severo ist es zu riskant, sie bei der Feier zu überwältigen und fängt sie einige Meter weiter ab.



Natürlich kann es sein, dass die **Abenteurer** sich einschalten und das verhindern - es ist jedenfalls zu hoffen. Dann wird Flora vermutlich während des Kampfes zwischen Severo und den Abenteurern fliehen. Aber wer weiß, wie sich die Situation entfalten wird. Vielleicht können die Abenteurer Flora aber auch direkt in Sicherheit bringen - wobei sich die Patrizierin zunächst in panischer Angst gegen jeden wehrt, der sie an ihrer Flucht hindern möchte, wenn man sich nicht sehr geschickt anstellt.

Verhindern die Abenteurer nicht Floras Schrei oder **bemerken die Gäste der Feier** anderweitig Marcios Leiche, so verpasst das der Feier einen ordentlichen Dämpfer. Ist von Mord auszugehen, dann ist die Veranstaltung an dieser Stelle auch beendet - andernfalls ist Vilado seiner morbiden Familie (s. *»Kalte Wasser, Kalte Herzen«*) noch so verbunden, dass

Floras Zimmer

Flora darf in einem kleinen **Gästezimmer** im Erdgeschoss übernachten. Ein Fenster führt direkt in den Garten. Neben einem Bett mit teuren Stoffbezügen steht am Fenster ein Schreibtisch, der einen kleinen Elefanten zeigt, der die Tischplatte auf dem Rücken trägt. Der Rüssel ist **hohl** - wirft man etwas hinein, rutscht es bis zum Kopf. Dort, wo der Rüssel in den Kopf übergeht, ist an der unteren Seite eine geheime, kleine Luke angebracht. Flora hat die Überbleibsel des **Verlobungsbandes** in den Rüssel geworfen. Wenn man also an der Luke zieht, dann fällt alles im Rüssel heraus. Auf der Platte des Schreibtischs liegt der Brief von Calindre an Flora, einige Flecken von Floras Tränen sind darauf:

Meine liebe Flora,

Das klingt ja gar schrecklich, was du andeutest! Ich hoffe, du bist wohl auf. Ich wusste schon immer, dass dein Vater - ganz ähnlich wie der Meine - sein Gold lieber hat als unsere Stadt. Gar schrecklich! Bitte unternehme nichts Unvorsichtiges, meine Liebe!

Gerne treffe ich dich bei Vilados Feier. Ich wäre auch so dorthin gekommen, so etwas lässt man sich schließlich nicht entgehen. Dort können wir reden. Ich will dir in jedem Fall helfen. Bei meiner Familie bist du stets willkommen. Aber - wie schon angedeutet - mein lieber Vater Batista ist ganz seinem Geschäft verschrieben. Es betrübt mich, aber ich kann nicht sagen, wie er reagieren wird.

Ich freue mich sehr, dich wieder zu sehen!

Deine Calindre.

PS: Ich hoffe, auch Lehejo geht es gut! Ihr beide seid so fabelhaft zu zweit. Vielleicht sehe ich ihn und Sirocco auch auf der Feier? Ich freue mich schon!

PPS: Wenn alle Stricke reißen - komm in die Capelha Lacrimosa in Ce!

Abenteurer, denen ein **EW:Landeskunde (Küstenstaaten)** gelingt, wobei Figuren, die noch nie länger in Lanitia waren, einen **Abzug von 4** haben, wissen, dass sich hinter der Autorin des Briefes wohl Calindre Rescomez verbirgt, denn deren Vater ist der bekannte **Batista Rescomez** (s. *»Familie Rescomez«*).

In einem Schrank ist **Floras Kleidung**, die sie als "Jhovara" getragen hat und nun durch exzentrische Adelskleidung von Vilado ausgetauscht hat.

Wenn die Abenteurer den Brief nicht vorher finden und mitnehmen, dann **entdeckt Celio den Brief um 20:45**, kurz nachdem Flora aus dem Zimmer geflüchtet ist.

ihn ein Toter nicht zu sehr stört und die Feier noch einige Stunden weitergeht.

In jedem Fall **erkennt Calindre dann Marcio** und ist plötzlich wieder äußerst besorgt. Ist Flora vielleicht doch in großer Gefahr? Noch einmal hört sie sich auf der Feier um. Findet sie ihre Freundin wieder nicht, dann macht sie sich schleunigst zum Treffpunkt aus ihrem Brief auf - die **Capelha Lacrimosa (C7)** in Tezio!

Ablauf

- Flora befindet sich zu Beginn in einem abgeschlossenen Zimmer
- **20:00:** Die ersten Gäste treffen ein
- **20:35:** Die Attentäter treffen ein
- **20:40:** Flora hört die Attentäter und flieht aus Angst durch Fenster in den Garten, wo sie sich im Wald versteckt
- **20:50:** Attentäter locken Marcio in den Wald, bringen ihn um und werfen die Leiche durch das Loch im Zaun (10) in den Kanal
- **20:55:** Flora hat den Mord halbwegs mitbekommen und verharrt vor Angst in ihrem Versteck
- **21:00:** Die meisten Gäste sind angekommen; Celio sucht weiter nach Flora oder anderen interessanten Leuten, während Severo beim Durchgang (10) mit einer Dragonella wartet, um schnell fliehen zu können
- **21:15:** Calindre Rescomez kommt an
- **21:30:** Flora flieht aus ihrem Versteck zur Statue, sieht die Leiche und versucht im Schock zu fliehen; dabei bemerkt sie der in der Dragonella wartende Severo
- **22:00:** Enthüllung des Kunstwerkes von Favio Rovazzo, das Vilado stolz präsentiert - falls es noch dazu kommt…

Anwesende

Der **Maler Marcio**, der unter *»Die Revolutionäre«* ausführlich beschrieben wird. Marcio treibt sich zunächst unter den

Gästen herum. Einerseits wirkt er nervös, fast ängstlich, denn nach dem Brandanschlag auf Lehejos Haus ahnt er, dass ihm jemand auf den Fersen ist. Andererseits versucht er sich mit viel Alkohol, Singen und Rosas abzulenken.

Natürlich der **Gastgeber Vilado**, der ebenfalls unter *»Parteien und Personen«*, dann aber *»Weitere Personen«* beschrieben wird. Am heutigen Abend ist er aber stets umgeben von Günstlingen, zwei Schlägern und attraktiven Rosas. Er hat auch besseres zu tun als sich mit irgendwelchen Rumtreibern herumschlagen, die ihm womöglich gar etwas von Attentätern erzählen wollen. Nämlich Saufen! Und natürlich die hohe Kunst. Er wird die Abenteurer also zumindest zunächst abwimmeln lassen, wenn sie mit ihm ins Gespräch kommen wollen.

Die zwei **Attentäter Celio und Severo** werden unter *»Die Auftragsmörder«* beschrieben. Severo hält sich eher zurück und wartet den größten Teil des Abends in einer Gondel. Celio dagegen treibt sich viel auf der Feier umher und versucht zunächst Marcio, dann Flora zu finden.

Flora Forsana ist selbstverständlich auch anwesend, wie beschrieben versteckt sie sich aber fast die ganze Feier über. Die junge Patrizierin wird unter *»Die Familie Farsona«* beschrieben.



Favio Rovazzo

Wo Kunst und feucht-fröhliche Feiern aufeinandertreffen, darf einer nicht fehlen: **Sirocco** (s. *»Die Revolutionäre«*). Der bunte Vogel kennt viele der Gäste und wirbelt von einem Gesprächsgrüppchen zum nächsten, wenn er Glück hat, dann zwischendurch auch ein Abstecher in ein Separee. Einerseits fällt er mit seinen farbenfrohen Hemd in glitzernden Neonfarben, dem passend bemalten Schal und den heute lila gefärbten Haaren auf wie ein bunter Hund, andererseits passt er damit hervorragend in die Menge.

Da sein Werk heute als Highlight des Abends vorgestellt wird, darf natürlich auch Künstler **Favio Rovazzo** (s. *»Käufliche Liebe«* nicht fehlen. Höchst zufrieden und wieder in brandneuer Kleidung stolziert er heute Abend umher. Gelegentlich unterhält er sich mit Vilado. Eigentlich ist Favio nur ein mittelmäßiger Künstler, doch manche sagen auch, Vilados Geschmack sei merkwürdig, um nicht zu sagen schlecht - in jedem Fall hat der Kunstmäzen an Favios Werk und seiner politischen Gesinnung großen Gefallen gefunden. Gerne würde er den jungen Mann weiter fördern.

Das missfällt der **Fiorezza**. Denn Favios Liebhaberin glaubt nicht, dass der junge Mann noch mehr als ihre schützende Hand und ihr Gold benötigt - und erst recht niemandem, der ihm Flausen in den Kopf setzt. Favio sollte eigentlich nur für sie da sein, findet die Donja Margha Fiorezza. Dennoch lässt sie es sich natürlich nicht entgehen, bei der Vorstellung seines Werkes mit dabei zu sein - und diesen Vilado etwas besser einzuschätzen. Die Fiorezza wird unter *»Käufliche Liebe«* detaillierter beschrieben. Neben eifersüchtigen, wachsamen Blicken Richtung Favio hält sie Ausschau nach geeigneten Adornos und Rosas. Vielleicht ist sie auch an attraktiven Abenteurern interessiert? Oder sie sucht bereits einen Ersatz



Fiorezza

für Flavio… unter ihrem hungrigen, abschätzigen Blick könnte einem auf jeden Fall sehr unwohl werden.

Auf der Feier sind bereits viele solcher **Adornos** („Geschmückte“) und **Rosas** („Rosen“), gut gekleidete Damen und Herren, die gegen gute Bezahlung ihre Gesellschaft und vielleicht auch mehr anbieten.

Die Spielleitung kann nach Belieben **weitere Gäste** einfügen, die in die Szenerie hineinpassen, so zum Beispiel Figuren aus ihrer Kampagne oder Bekannte der Spielerfiguren.

Calindre

Floras Freundin lässt sich Zeit und kommt erst gegen **21:15** auf Vilados Feier. Denn auch Calindre hat Sorgen und Bedenken: Zwar sind sie und Flora gut befreundet und sie sympathisiert auch mit Floras Ideen (und kennt Sirocco, Marcio & Co.), doch fehlt ihr Floras abenteuerliches Gen. Ihr geht es aktuell sehr gut und sie möchte ihre Lebensumstände auf keinen Fall aufgeben müssen. Sie kommt auch besser mit ihrer Familie zurecht als Flora. Calindre hat **Angst**, dass sie ein zu großes Risiko eingeht, wenn sie sich mit Flora trifft, denn die scheint ja wirklich Probleme bekommen zu haben. Aber schließlich überwiegen die Freundschaft zu Flora und der rebellische Drang gegen ihr Elternhaus (und nicht zuletzt ihre Neugier): Sie wirft sich in Schale und geht nach Zado zu Vilado.

Da muss Calindre aber feststellen, dass Flora nirgendwo ist - die versteckt sich schließlich im Garten, aus Angst vor den Attentätern. Eine Weile **sucht** Calindre nach ihr und fragt Leute, ob sie sie gesehen hätten. Womöglich fragt sie auch die Abenteurer und es kann zu einem Gespräch kommen. Wenn Calindre ihre Freundin aber nach einer Viertelstunde noch nicht gefunden hat, dann gibt sie die Suche auf - scheint wohl doch nicht so wichtig zu sein. Vielleicht haben Flora und Lehejo sich längst in eins der Separees zurückgezogen… Dann genießt Calindre einfach die Feier und versucht, ihre Sorgen mit den farbenfrohen Getränken zu vergessen.

Kommt es zum **Gespräch** mit den Abenteuern - weil Calindre die Abenteurer angesprochen hat oder sie über Flora oder den Brief von der Rescomez erfahren haben - hängt viel davon ab, welchen ersten Eindruck die Abenteurer auf die junge Frau machen (und wie viel sie schon **getrunken** hat). Wie Flora ist auch Calindre ein klein wenig **naiv** und vertraut eher zu vielen als zu wenigen Leuten, wenn ihr die Gruppe nicht unsympathisch erscheint oder von Anfang an Druck macht. Sie wird aber auf keinen Fall Floras Geheimnisse verraten oder von sich aus von Floras Sorgen oder dem Brief erzählen! Hier braucht es das Geschick der Abenteurer, um mehr aus ihr herauszubekommen. Calindre hofft wiederum von den



Calindre Rescomez

Abenteurern erfahren zu können, was diese über Flora wissen oder ob sie sie gesehen haben. Tendenziell wird es leichter, etwas aus Calindre herauszubekommen, wenn sie betrunken ist, dafür wird es schwerer, Sinn hineinzubekommen.

Vierter Aufzug: In der Capelha Lacrimosa

Musiktipp: https://youtu.be/WW4bdFhcZgw („Heist | D&D/TTRPG Music | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Bardify“)

Diese Szene findet nur statt, **wenn Flora von Vilados Feier flieht** und weder mit den Abenteurern mitkommt, noch von den Attentätern geschnappt wurde.

Dann eilt die junge Donja zur **Capelha Lacrimosa (C7)**, denn das hat ihr ihre Freundin Calindre in ihrem Brief geraten (s. *»Floras Zimmer«*). Flora ist völlig verzweifelt und sieht hier ihren letzten Ausweg. Sie flieht zunächst orientierungslos Richtung Norden und erkennt erst an der Kristallbrücke, wo sie ist. In ihrem neuen Kleid (s. *»Floras Zimmer«*) rennt Flora über die Brücke und zum *Haus der roten Vorhänge*, wo sie eine **Nachricht für Sirocco** (s. *»Der Donja hinterher«*) lässt. Von dort holt sie sich einen Dragolero, den sie mit einem **Ohrring** bezahlt, damit er sie zur Capelha fährt.



Dort wartet ein **Spado** von Calindre, der Hilfe holen soll, wenn Flora auftaucht. Er lässt die junge Patrizierin in die Capelha und in den Ankleideraum der Priester, wo sie sich verstecken soll. Dann geht er zum Palazzo Rescomez in Lorea und benachrichtigt die Familie Rescomez. Die schickt **zwei Wachen** auf den Plazza Lacrimosa vor der Capelha.

Währenddessen kommt (wahrscheinlich, s. *»Calindre«*) auch die besorgte **Calindre** zur Capelha und unterhält sich besorgt mit Flora. Nachdem die Wachen ihrer Familie angekommen sind, kehrt sie über Nacht zum Palazzo Rescomez zurück. Am nächsten Morgen diskutiert sie mit ihrer Familie darüber, wie es mit Flora weitergehen soll. Eine Entscheidung treffen sie noch nicht, aber die Familie schickt Calindre zwei weitere Wachen mit, als sie gegen Mittag wieder zu Flora zurückkehrt.



Wappen der Rescomez

Die Ziele der Rescomez

Gerne nimmt die Familie Rescomez Flora auf und schützt sie - aber nicht aus Selbstlosigkeit. Nein, die Familie hofft natürlich von Flora und dem, was sie weiß, profitieren zu können. Batista Rescomez hofft, ein **Druckmittel** gegen Ettore, vielleicht sogar die ganze Familie Farsona in der Hand zu haben. Aber damit nicht genug - er hofft, dass Flora ihm auch geheime Informationen zu ihrer Familie verraten kann. Was planen die Farsonas für die nächsten Jahre? Welche Handelsstrategie verfolgen sie? Mit wem kooperieren sie? Wie wollen sie sich politisch in den nächsten Jahren engagieren? Allerdings setzt er hier zu große Hoffnungen in Flora, die davon nur sehr wenig Ahnung hat. Aber vielleicht kann man Flora ja so sehr beeinflussen - oder unter Druck setzen - dass sie wieder zurück zu ihrem Vater geht und von dort weitere Dokumente stiehlt oder ein wachsames Auge für die Rescomez ist?

Die wachsamen Augen des Ettore Farsona

Doch Flora bleibt nicht unbemerkt. Denn bei Vilado hat sie die bürgerliche Kleidung gegen ein reich verziertes Kleid getauscht, das - wie alles bei Vilado - nicht gerade unauffällig ist. So wird auch ein **Spado der Farsonas** auf sie aufmerksam, der im *Schwarzen Tauber* (L24) trinken war. Er erkennt die Tochter seines Hauses, die sich so panisch auf der Dragonella umschaut, und gibt Jorge Bescheid.

Der spürt Flora wieder mit ihrem Haar und *Seelenkompass* auf. Jorge ahnt, dass Flora sich so langsam vielleicht **tatsächlichen Schutz** gesucht hat, und er fürchtet zu Recht, dass bald jemand Floras Wissen politisch nutzen könnte, um seinen Herren zu Fall zu bringen. Das darf Ettore auf keinen Fall passieren! Jorge fasst den Entschluss: **Flora muss sterben**. Sie ist eine zu große Gefahr. Er vereinbart ein Treffen mit Severo (s. *»Der Donja hinterher«*), in dem er dem Attentäter die neue Situation schildert. Die **Attentäter** machen sich auf den Weg… (s. *»Tödliche Gefahr in der Nacht«*)

Der Donja hinterher

Aber auch die Abenteurer können Flora hinterherkommen! Zunächst einmal ist die junge Donja ja, wenn sie geflohen ist, im Wasser gelandet und hinterlässt so gut sichtbare **Tropfspuren**. Gerade in Zado gibt es auch einige Nachtschwärmer, die, wenn man nur freundlich genug ist und eine kleine Belohnung welcher Art auch immer in Aussicht stellt, gerne weiterhelfen - denn ihnen ist die tropfende Donja mit Sicherheit auch aufgefallen. Und schließlich hat sie einen Dragolero mit ihrem Ohrring bezahlt, der ein Vielfaches der eigentlichen Kosten wert ist. Der Glückliche ist in eine Taverne, hat getrunken und erzählt… Die Spielleitung kann hier eine Verfolgung der Spur über *Spurensuche* oder *Gassenwissen* ermöglichen oder auch die Suche nach Hinweisen ausspielen.

Wenn dieser Weg scheitern sollte, gibt es noch **weitere Möglichkeiten**:

Der **Brief von Calindre** (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*) ist ein direkter Hinweis auf die Capelha Lacrimosa (C7). Ebenso können sie davon erfahren, wenn sie mit Calindre gesprochen haben. Selbst wenn sie nicht vom Ort erfahren - ihnen dürfte aufgefallen sein, dass Calindre sich nach Flora umgehört hat. Nach der Feier können sie die Rescomez verfolgen, die noch in der Nacht zu Flora eilt, nachdem sie den Mord an Marcio bemerkt hat (**EW:Gassenwissen**). Das ist auch noch am nächsten Tag möglich, wenn Calindre Flora wieder besucht.

Die Abenteurer könnten inzwischen bemerkt haben, dass Severo und Celio - oder inzwischen auch ein anderer Attentäter - recht sicher dort auftauchen, wo Flora gerade ist. Sie können also versuchen, die beiden - oder Jorge - **aufzuspüren und zu verfolgen** (*Gassenwissen*). Tatsächlich trifft sich Severo (oder, falls Severo nicht mehr zur Verfügung steht, ein anderer Attentäter) am Nachmittag nach der Feier mit Jorge in einem der **Badehäuser** in der Nähe des Thalassans (**L8**). Dort erzählt Jorge Severo von Floras neuem Aufenthaltsort. Er befiehlt dem Attentäter, Flora aufzuspüren und diesmal, wenn nötig, zu ermorden. Und er drängt ihn zur Eile! Denn Jorge fürchtet nun, dass Flora **politischen Gegnern** der Farsonas jede Menge Infos über Ettore verraten könnte. Und der Diener hat für sich entschieden: Das darf dem großartigen Ettore Farsona nicht passieren! Also möchte er seinen Herren vor seiner eigenen Tochter beschützen, wenn nötig gar mit so drastischen Mitteln. Vielleicht gelingt es den Abenteurern ja, diese Besprechung zu belauschen…

Auch über **Sirocco und die anderen Dichter** können die Abenteurer auf die richtige Spur kommen. Denn Flora hat mit ihnen bereits darüber geredet, dass sie sich vielleicht die Hilfe der Rescomez holen möchte - Lehejo aber hat abgeraten, denn man könne keiner großen Patrizierfamilie trauen. Die Dichter haben sogar mehr als eine Ahnung: Auf ihrer Flucht zur Capelha hinterlässt Flora in ihrem Zimmer im *Haus der roten Vorhänge* ein Taschentuch, auf das sie das Wappen der Familie Rescomez gekritzelt hat.

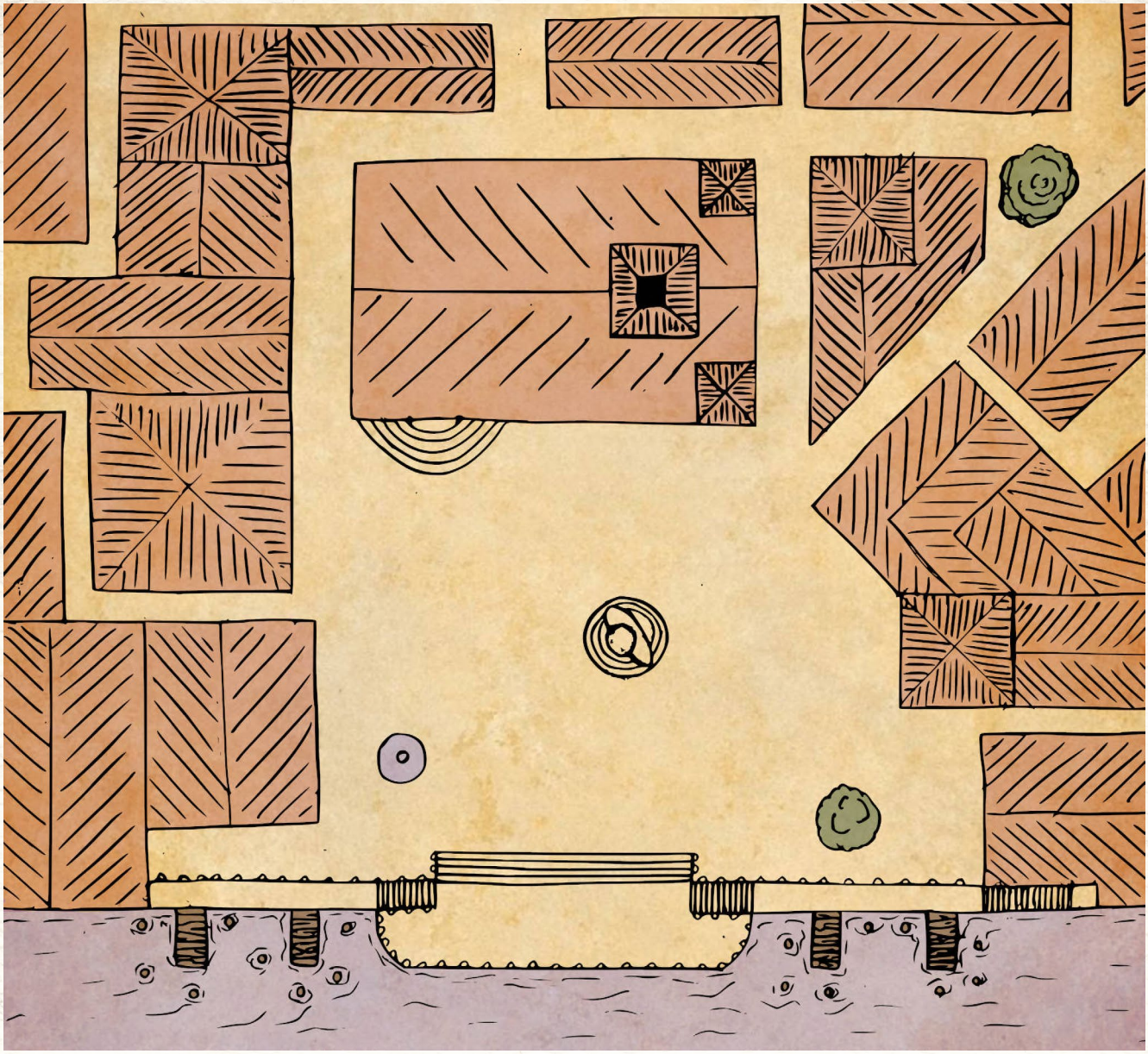


Floras Zeichnung

Tödliche Gefahr in der Nacht

Direkt nach dem Gespräch macht sich Severo (oder, falls Severo nicht mehr zur Verfügung steht, ein anderer Attentäter) auf, um zu planen und, falls sie noch auf freiem Fuß ist, holt er Celio als Unterstützung. Beide wollen noch in derselben Nacht durch ein Fenster in die Capelha Lacrimosa einsteigen und Flora **ermorden**. Gegen Mitternacht schleichen sie sich durch die engen Gassen an die Rückseite der Kapelle. Celio zaubert kurz vorher *Geräusche dämpfen*, *Schatten verstärken* und *Schattenrobe*, sodass sie möglichst ungesehen an die Hausfassade kann. Mögliche Beobachter lenkt sie mit einem vorher in der Nähe verstreuten *Blicksalz* ab, bevor sie geschwind die Wand **hochklettert**. Die Schattengängerin öffnet ein Fenster mit *Zauberschlüssel*. Geschützt durch die *Schattenrobe befestigt* Celio ein Seil, über das Severo - nach einem weiteren *Blicksalz* - folgen kann. Danach ziehen sie das Seil hoch, lassen es aber als Fluchtweg *befestigt*. Beide schleichen über die Galerie zur Treppe. Und dann beginnt ihre **Suche nach dem Opfer**…

Die junge Donja schläft im **Ankleidezimmer** für die Priester im Erdgeschoss (s. *»Die Capelha Lacrimosa«*). Das wissen die beiden natürlich nicht, aber die Wache vor der Tür verrät ihnen genug. Celio schleicht die Treppe hinunter und meuchelt **die Wache**. Dann blickt sie mit *Sehen von Verborgenem*



in das Zimmer und entdeckt Flora. Die beiden möchten sie im Schlaf *meucheln* und sich dann ihre Belohnung von Jorge abholen.

Retter in der Not?

Wären da nicht die Abenteurer… Denn die haben einige Möglichkeiten, Floras Schicksal noch zum Guten zu wenden. Sie können Severo und Celio bereits auf dem Weg **abfangen** oder beim Einbrechen, wenn sie die Auftragsmörder aufgespürt und verfolgt haben (wogegen die einen Widerstandswurf *Gassenwissen* haben!) oder die Gegend um den Tuchmarkt **bewachen**. Sie können aber auch versucht haben, bereits vorher **mit Flora zu reden** oder sie gar selbst aus der Kapelle zu **entführen**. Die junge Patrizierin will ihre vermeintliche Sicherheit keinesfalls verlassen, und ebenso wenig möchte die Familie Rescomez diesen unverhofft aufgetauchten Schatz wieder gehen lassen (bevor sie nicht politischen Nutzen daraus gezogen haben).

Und natürlich können die Abenteurer auch die Familie Rescomez **warnen**, die - wenn genügend Überzeugungsarbeit geleistet wird - **weitere Wachen** aufstellen. Die bisherigen Wachen und ihre Positionen werden bei *»Die Capelha Lacrimosa«* beschrieben. Halten sich die Abenteurer sonst zurück, kann die Spielleitung davon ausgehen, dass Severo und Celio diese Wachen auch überwinden können, wenn die Abenteurer nicht schon richtig ahnen, auf welchem Weg die Attentäter in die Capelha kommen wollen. Möchten die **Abenteurer**

die Wache selbst übernehmen, benötigt das erneut einiges an Überzeugungsarbeit (beispielsweise durch *Beredsamkeit*). Dann aber haben sie Floras Schicksal selbst in der Hand…

Spielhinweis: Natürlich können die Abenteurer auch auf ganz andere oder neue Ideen kommen. Beispielsweise könnten sie inzwischen genug Informationen über Ettore zusammengetragen haben, um auf den Gedanken zu kommen, diese an die Familie Rescomez zu verkaufen - die wäre höchst erfreut über so brisante Informationen über ihre Konkurrenz! Auch mag es sein, dass die Abenteurer Flora nicht helfen möchten, sondern versuchen, aus ihr möglichst viel Geld zu holen. Die Spielleitung sollte sich dabei **offen für Ideen der Spielenden** zeigen und die Beschreibungen der Personen (s. *»Parteien und Personen«*) berücksichtigen. Während Flora wenig Bezugsgrößen zu Geld hat und auch nur über ihren Vater darüber verfügt, ist die Familie Rescomez sehr wohlhabend und besteht aus jeder Menge gewitzter und erfahrener Händler.



Die Capelha Lacrimosa

Die Kapelle ist im Kapitel *»Die Nonos - Stadtteile Lanitias«* unter C7 beschrieben. Hier folgen weitere Details, die für das Abenteuer relevant sind.

Der **Haupteingang** der Kapelle liegt seitlich und ist vom Markt aus gut einsehbar. Das macht den Ort für die Familie Rescomez nützlich: Da sie selbst auf dem Mercatella Lacrimosa aktiv ist, können **ein oder zwei Wachen** unauffällig bei ihrem Stoffstand postiert werden. Tagsüber fällt das kaum auf, denn auch andere Händler schützen ihre Waren. Von dort aus haben die Wachen das Portal im Blick. Eine weitere Wache kann sich bei Bedarf in der Kapelle selbst aufhalten, etwa im Ankleideraum der Priester.

Nachts ist der **Mercatella Lacrimosa** leergefegt, weshalb Wachen vor der Kapelle deutlich stärker auffallen würden als am Tag. Die Rescomez lassen daher höchstens **eine Wache unauffällig in der Nähe des Platzes** zurück, bei einem kleinen Bäumchen am Kanal. Eine zweite kann im **Ankleideraum der Priester** warten, wenn Flora tatsächlich in der Kapelle Schutz sucht. Nachts ist die Wache natürlich vor dem Ankleideraum, damit die Adlige in Ruhe schlafen kann.

Kümmern sich die Abenteurer um mehr Schutz für Flora, kann die Kapelle noch besser gesichert werden: Eine Person hält dann auf der **Galerie** Wache und überblickt Hauptraum wie Eingang, eine weitere bleibt im **Ankleideraum** bei Flora. Sinnvoll wäre außerdem ein Posten draußen beim seitlichen Portal oder auf dem Platz, um rechtzeitig zu bemerken, wenn sich jemand nähert. Besonders vorsichtige Gruppen könnten zusätzlich eine **Dragonella an einem nahen Kanal** bereithalten, damit Flora im Notfall schnell aus der Kapelle gebracht werden kann.

Und dann gibt es noch einen ganz anderen Wächter: **Lorengo Olivje** hält in der Totenkammer ununterbrochen die **Totenwache** für seine Tochter. Er verlässt den Raum nicht und lässt sich nur gelegentlich etwas zu trinken bringen. Seit dem Tod seiner Tochter - durch seine Hand - plagen ihn Schuldgefühle und er hat nichts mehr gegessen. Da er nachts schläft, bekommt er nichts von den Attentätern mit. Außerdem ist die Tür zum Hauptraum geschlossen.

In der Kapelle gibt es folgende **Räume**:

Hauptraum: Ein schmaler, hoher Raum mit dunklem Steinboden, Kerzenständern und einem Altar Culsus. Insgesamt ist der Hauptraum **14 Meter lang** und **8m breit**. Eine Treppe führt an der langen Wand gegenüber der Eingangstür entlang und auf die Galerie. Vor dem Altar steht ein niedriger, mit dunklem Tuch bedeckter Katafalk. Er wirkt, wie für jemanden vorbereitet, doch liegt niemand darauf.

Ankleideraum: Ein kleiner Nebenraum beim Altar, in dem Priestergewänder, Kerzen, Tücher und Räucherschalen aufbewahrt werden. Er eignet sich gut als unauffälliger Wachposten oder kurzes Versteck.

Galerie: Eine schmale Empore über dem hinteren Teil der Kapelle. Von hier singt häufig der Kinderchor des Ca Grueso (C8). Zugleich bietet sie einen guten Überblick über Hauptraum und Eingang.

Totenkammer: Ein kühler Nebenraum, in dem Verstorbene kurz vorbereitet werden, bevor sie aufgebahrt werden. Auf einem niedrigen Tisch liegt Esperanza. Sie ist noch im gleichen Zustand wie beim Überfall. Lorengo hat verhindert, dass sich ihr jemand nähert. Ein *heilkundiger* Blick auf Esperanza

kann einiges verraten: Sie wurde mit einem **Stich ins Herz** getötet, der von keiner professionellen Hand ausgeführt wurde, und trotzdem recht sauber erfolgte - Esperanza scheint sich nicht gewehrt zu haben. Die junge Frau trägt ein schönes Kleid, das aber einen Riss am Ärmel hat und voller Staub und Straßendreck ist. Außerdem trägt sie noch ihr **Verlobungsband**.



Fünfter Aufzug: Die große Feier der Farsonas

Musiktipp: https://youtu.be/RtoQAZdexSM („You‘re an 18th Century Noble Enjoying the Court | a playlist“ auf Youtube vom Kanal „ultravclet“)

Es ist *das* Ereignis in der lanitianischen Oberschicht (zumindest in den nächsten Tagen): Die große Feier des Ettora Farsona im **Palasses seiner Familie**. Alle wichtigen Leute aus Adel, Handel und Konvent sind geladen und die meisten von ihnen werden auch auftauchen. Schließlich verspricht das die Möglichkeit, sich einmal wieder zu vergnügen, in den Austausch zukommen - und natürlich ist da diese **geheime Neuheit der Zaubersalzwerkstatt**, die Ettore gemeinsam mit Direktor Alarico Valermis vorstellen möchte.

Spielhinweis: Ettores große Feier ist für die Abenteurer auch eine Möglichkeit, **Esperanza zu befreien**, falls der Spielleiter ihnen diese Möglichkeit offen halten möchte. Sie ist dann in einem der **Gästezimmer (48)** eingesperrt.

Das ist aber nicht alles, was für die Festlichkeit geplant ist: Sirocco besitzt noch immer das **Aktgemälde** von Flora und die Beweise gegen ihren Vater, die er auf dessen Feier zeigen möchte. Aber auch **Jorges Attentäter** sind, als Bedienstete **getarnt**, hier, um den Dichter aufzuhalten. Denn seit Lehejo gefoltert wurde, wissen sie von den Plänen der Revolutionäre, und im Gegensatz zu Flora wissen sie auch, dass das Gemälde nicht in Lehejos Haus verbrannt ist. Egal, ob Flora tot ist, bei den Abenteurern oder bei der Familie Rescomez - da bis jetzt weder seine Attentäter das Gemälde gefunden haben, noch jemand mit den Beweisen an die Öffentlichkeit getreten ist, geht Jorge davon aus, dass Flora das Gemälde nicht hat - und so bleibt für ihn nur noch Sirocco. In seiner Wohnung konnten die Attentäter ihn nicht finden und den Dichter auch sonst nicht aufspüren (denn der war in Marcios Kellerversteck), also warten sie auf der Feier…



Die Abenteurer könnten ebenso auf die Feier wollen - vielleicht möchten sie Esperanza befreien (wenn die Spielleitung mit dieser Option spielt), vielleicht wollen sie hier mehr über Ettore herausfinden oder aber sie sind Sirocco auf die Schliche gekommen und haben von ihm seinen Plan erfahren, wenn sie ihn in Marcios Keller aufspüren konnten, oder ahnen dank der Spuren im *Haus der roten Vorhänge*, dass er zur Feier kommen wird. Es ist aber nicht unbedingt leicht, **auf diese Festlichkeit zu kommen**, wenn man nicht zu den geladenen Gästen gehört oder einen guten Draht zu den Bediensteten hat. Die Abenteurer werden aber sicherlich eine kreative Idee haben - vielleicht haben sie gute Bekannte in der Stadt, die geladene Gäste sind und sie als Wachen oder Begleitung mitnehmen, vielleicht können sie gegen eine - sehr hohe - Bestechung an eine Einladung kommen oder sie wagen gar einen Einbruch in den Palasses Farsona.

Sirocco kommt über den **Dienstboteneingang** in den Palasses Farsona. Seine Freundin hat ihm sogar die Kleidung eines Bediensteten der Familie besorgen können. Er weiß aber, dass er vorsichtig sein muss, und so geht er nicht in den Festbereich, sondern bleibt in den oberen Geschossen. Aber für seinen großen Auftritt wird er sich auf den **Galerienumlauf (50)** wagen müssen, auf dem *Bildsalz* und Spiegel für die Demonstration des neuen Salzes bereitstehen. Dort sind aber auch **zwei Wachen** und die beiden Bediensteten, die die schönen Panoramagemälde von Lanitia auflegen sollen, die

Ettore eigentlich zeigen möchte. Sirocco möchte den beiden später einfach sagen, er hätte neue Anweisungen bekommen und sie sollten sich einen schönen, freien Tag machen. Zur Not besticht er sie oder drängt sie weg und hofft, schnell das Gemälde mit dem Zaubersalz zu bestreuen, seine Flugblätter nach unten zu werfen und dann durch eines der Fenster zu fliehen. Parallel verteilen die anderen Dichter weitere Flugblätter in der Stadt.

Der gesamte Palasses ist **reich geschmückt** und wirkt wie eine Demonstration von Reichtum und Geschmack zugleich: Üppige Verzierungen ziehen sich über Wände und Säulen, goldene Ornamente rahmen Türen und Fenster, und überall funkeln kunstvoll gearbeitete Schmuckstücke und Dekorationen im Licht der zahlreichen, opulenten Kristallleuchter. Diese tauchen die Säle in ein warmes, fast übernatürlich wirkendes Leuchten, das die Farben der Gewänder der Gäste noch intensiver erscheinen lässt. Dazwischen bewegen sich **weiß gekleidete Bedienstete** mit geübter Eleganz durch die Menge, stets aufmerksam, aber beinahe unsichtbar - sie reichen Getränke, nehmen Wünsche entgegen und sorgen dafür, dass der Ablauf der Feier so reibungslos wirkt, als geschehe alles von selbst.

Ablauf der Feier

Der Ablauf der Feier folgt zunächst den gewohnten Bahnen eines solchen gesellschaftlichen Großereignisses. Nach der **feierlichen Begrüßung** durch Ettore Farsona mischen sich



die Gäste untereinander, genießen erlesene **Häppchen** und lassen sich von Musik, Gesprächen und kleinen Darbietungen unterhalten. Die Stimmung ist ausgelassen, wenn auch von einem unterschwelligen Konkurrenzdenken geprägt, das in vielen Gesprächen mitschwingt.

Im Verlauf des Abends verändert sich die Dynamik jedoch unmerklich: Einige der als Bedienstete getarnten Attentäter **entdecken Sirocco** unter den Anwesenden. Zunächst unauffällig, dann zunehmend zielgerichtet beginnen sie, ihn in die Enge zu treiben, wenn die Abenteurer nichts unternehmen.

Schließlich werden die Gäste zur eigentlichen Attraktion des Abends gebeten. Auf der Galerie wird das **neue** Bildsalz präsentiert - eine Entwicklung der Zaubersalzwerkstatt, mit Ettore als Förderer. Vor den Augen der versammelten Gesellschaft wird erklärt, wie ein vorbereitetes Bild zusammen mit einem Glas in beeindruckender Größe an die Wände des Saals projiziert werden kann, wenn man das neue Zaubersalz der Werkstatt darauf streut. Alle Aufmerksamkeit richtet sich nun auf die Galerie - und damit auf den Moment, in dem sich die Ereignisse zuspitzen.



Anwesende

Im Zentrum der Feier stehen natürlich der Direktor der Zaubersalzwerkstatt **Alarico Valermis** und sein großzügiger Förderer **Ettore Farsona**. Alarico ist bester Laune und auch Ettore findet langsam wieder zu Zufriedenheit zurück - es sei denn, etwas geht schief oder er hat schlechte Nachrichten in Sachen Flora… Beide werden unter *»Parteien und Personen«* beschrieben.



Um die Veranstaltung gut zu schützen, sind knapp **20 Wächter** der Farsonas auf der Feier und natürlich an den Eingängen verteilt. Sie sind schick in Schale geworfen, tragen Kettenhemden und darüber Wappenröcken mit dem Wappen der Familie Farsona. Sie sind, ebenso wie die in weiß gekleideten **Diener**, die überall umherwuseln, äußerst höflich und zuvorkommend. **Jorge** organisiert das ganze Treiben mit einigen weiteren Hausdienern (der Spado Ettores wird unter *»Die Familie Farsona«* beschrieben).

Wächter (Krieger, Grad 4)

16 LP, 30 AP - KR - St 70, Gw 65, In 60, B 24 - SchB+2

Angriff: Kurzschwert+11 (1W6+2), Schlagstock+10 (1W6), Faustkampf+8 (1W6–1), Armbrust+9 (1W6); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12 (+3 mit Parierdolch), Resistenz+12/13

Bes.: *Anführen+8, Etikette+8, Verhören+8, Verstellen+8*

Unter den Wächtern sind - falls es sie noch gibt - auch die **Attentäter**, die unter *»Die Auftragsmörder«* beschrieben werden. Sie sollen darauf achten, dass Sirocco nicht die Party ruiniert…

Diener (Grad 0)

14 LP, 12 AP - OR - St 40, Gw 50, In 75, B 24

Angriff: Raufen+4 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Bes.: *Anführen+8, Beredsamkeit+8, Erste Hilfe+8, Etikette+14, Heilkunde+9, Landeskunde+8, Menschenkenntnis+8, Verstellen+14*

Unter den Gästen sind allerlei angesehene Persönlichkeiten:

Don Antonjo Mercadez lässt es sich nicht nehmen, die neuesten technischen Entwicklungen mit Adleraugen zu begutachten - möchte man meinen. Tatsächlich kennt der Alte sich bereits hervorragend aus, steht er doch in guter Beziehung zu Don Alarico Valermis, dem er dessen Zaubersalzwerkstatt ermöglicht hat. Mercadez ist gespannt, wie die Neuerung aufgenommen wird und treibt sich zwischen den lanitianischen Patriziern herum. Auch hat er schon davon gehört, dass Ettore unter Druck steht, zum einen wegen der Kanäle in Tezio und Copor, zum anderen ist da etwas mit seiner Tochter… vielleicht lässt sich hier mehr dazu erfahren?

Der diatravische Gesandte unterhält sich vertraut mit Ettore und Alarico.

Der heimliche Höhepunkt des Abends, **Sirocco**, hält sich noch in den Zimmern im oberen Geschoss und später auf der Galerie versteckt. Währenddessen machen die Attentäter Jagd auf ihn…

Ansonsten spielen **keine Personen eine größere Rolle**. Aber natürlich sind jede Menge Gäste dort. Die Spielleitung kann dafür auf Personen aus diesem Band zurückgreifen, wie zum Beispiel Tinia Caronar, Orlandina Morosín oder andere wichtige Adlige - gerade solche mit Verbindungen zum Konvent. Denn es sind mit Sicherheit einige Konventsmagier da, um sich ebenfalls das neue Zaubersalz anzuschauen - vielleicht ja sogar Fedel Griman, der Priorus Locales des Ramis Sigilis. Die Spielleitung kann ansonsten Figuren aus ihrer Kampagne hier zur Geltung kommen lassen.

Auch Mitglieder der **Familie Rescomez**, also eigentlich erklärte Kritiker der Farsonas, zeigen sich bei der Veranstaltung. Alle Patrizier haben selbstverständlich ihre Spadres dabei.

Spielhinweis: Wie immer gilt: die Spielleitung darf diese Szenen mit Leben füllen, in dem sie eigene Figuren und Elemente aus ihrer Kampagne oder dem Hintergrund der Spieler integriert. Während bei Vilados Feier die Künstlerszene und vielleicht die Halbwelt Lanitias anwesend war, sind es auf Ettores Veranstaltung die drei hohen Stände - Patrizier, Magi und Klerus.

Der Palasses Farsona

Der Palast, die prächtige Residenz der Farsona Familie, ist beinahe vollständig aus weißem Marmor erbaut, der eigens vom Festland nach Lanitia verschifft wurde. Daher ist er im lanitianischen Volksmund auch als *Palole* oder *Palasses Marmole* („**Marmorpalast**“) bekannt. Er erhebt sich direkt an der Laguna Lorea, unweit des Thalassans, und beeindruckt durch seine großzügigen Stockwerke mit einer Raumhöhe von jeweils etwa fünf Metern. Im Eingangsbereich empfangen Bedienstete die Besucher, **prüfen Einladungen**, beantworten Fragen und nehmen Mäntel sowie Umhänge entgegen. Der Boden ist mit einem schweren roten Teppich ausgelegt, der den edlen Charakter des Palastes unterstreicht.

Der Palast gliedert sich in mehrere großzügige und stilvoll ausgestattete Räume. Einige dieser Räume, insbesondere natürlich die für die Feier relevanten, werden hier vorgestellt:

1: Anlegestelle - Eine Anlegestelle direkt am Kanal, ausgestattet mit geschnitzten Holzgeländern und Laternen. Hier können Besucher anlanden und direkt in den Palasses gehen. Ihre Gondeln werden dann von Bediensteten ins Bootshaus (3) gebracht. Nach außen hin gibt es keine feste Wand, sondern nur Säulen und Bögen, sodass der Blick auf die Laguna Lorea frei ist.

2: Großes Foyer - Der Eingangsbereich des Palasts mit Marmorböden und zwei Treppenflügeln, die sich zu einer großen Treppe vereinen und zu den oberen Stockwerken führen. Eine große Statue zwischen den beiden Treppen zeigt den **Familienpatron Altieri,** der sie vor Übel behüten soll. An den Wänden hängen Wappen der Farsonas und der verschiedenen Zweig- und Nebenfamilien, edle Gemälde und Stoffbanner. Büsten der wichtigsten Familienmitglieder begrüßen den Besucher und zeigen ihm die lange Geschichte und den Stolz der Farsonas. Ein großer, prächtiger Kronleuchter hängt von der Decke. Hier begrüßen weiß gekleidete Bedienstete die Gäste.

4: Wachraum - Hier ist auch der ständig von einem Wächter bewachte **Heimstein** untergebracht. Es halten sich außerdem immer mindestens vier weitere Wächter in diesem Raum auf.

12: Sicheres Arbeitszimmer - Beide Eingänge in diesen Raum sind verschlossen und einer von der inneren Seite hinter einem Gemälde versteckt, von der anderen Seite (13) von einem Waffenregal. Wände, Türen, Boden und Decke des Raums sind von einem Metallgitter durchzogen und diverse Zauber verhindern ein Ausspähen.

23: Festhalle - In der Mitte des Kuppelsaals befindet sich ein wunderschöner **Zierbrunnen**. Das große Deckenfresko der Kuppel zeigt die Dius Valiande in ihrer ganzen Pracht, angefangen von der Schöpfung über die Erschaffung von Sonne und Mond bis hin zur Vertreibung der Drachen und der Geburt Larans. Der ganze Kuppelsaal ist für die große Feier hergerichtet, was durch eigens für diesen Anlass entworfene Kulissen und bunten Zierrat noch unterstrichen wird. Hier herrscht immer reges Gedränge, vor und während des Festes.

25: Grüner Salon - Dieser Raum wird für gewöhnlich von den Farsonas als **Ratssaal** genutzt. Unter den Adligen Lidraliens ist es aktuell in Mode, für bestimmte Räume ein Farbthema festzulegen und alle Einrichtung danach zu bestimmen - daher wurde dieser Salon der „Grüne“ Salon. Die Sessel im Raum sind mit grünem Stoff bespannt, die Wände mit grünen Tüchern oder Gemälden von idyllischen Landschaften mit saftig grünen Wiesen behangen und die Fließen sind abwechselnd weiß und grün.



29 Spielsalon - Natürlich darf in Serenea ein Raum nicht fehlen, in dem reichlich Karten und Spielsteine sind und jede Menge Geld den Besitzer wechseln kann. Das gemütliche Zimmer ist mit Tischen für alle erdenklichen **Glücksspiele** ausgestattet. In einer Wand ist ein kleiner, Nothuns geweihter Schrein mit einer Statuette von Nothuns beim Eschbah spielen eingelassen.

32: Kartensaal - Die Farsonas verfügen über eine beeindruckende Sammlung an Karten unterschiedlichster Herkunft. Viele davon werden regelmäßig genutzt und hängen daher griffbereit an den Wänden dieses Zimmers. Darunter befindet sich z. B. eine detaillierte Karte Lidraliens mit besonderem Augenmerk auf die zahlreichen Flüsse und Handelswege. Sorgfältige Eintragungen verzeichnen den Zustand wichtiger Straßen und Pässe, mögliche Gefahrenstellen sowie die Schiffbarkeit der Flüsse.

33: Großer Festsaal - Ein großer Raum mit einer kunstvoll verzierten Decke, Kristallleuchtern und einem hell gefliesten Boden. Hier finden Bälle und festliche Veranstaltungen statt. Eine Treppe führt zur Galerie herauf.

34: Großer Speisesaal - Ein prachtvoller Empfangsraum mit hohen Decken, prunkvollen Kristallleuchtern, goldenen Fresken und Wandteppichen. Ein langer Esstisch steht in der Mitte.





35: Roter Salon - Auch dieser bequem eingerichtete Salon hat ein Farbthema bekommen (s. 22): Der Fußboden des Raumes ist mit rosaroten Marmorplatten belegt. Die Wände sind über und über mit roten Teppichen und Stoffen behangen. Die Sofas sind erstaunlich weich und gemütlich (und knallrot). Eine Treppe in der Mitte des Raums führt nach unten (in Raum 2).

53: Galerienumlauf - Ein umlaufender Balkon, der den Großen Saal überblickt. Hier versteckt sich **Sirocco** und wirft später die Flugblätter herab. Ein kunstvoller Spiegel für das *Bildsalz* steht in einer Ecke bereit, gemeinsam mit den schönen Gemälden, die Ettore darstellen möchte.

64: Studierzimmer - Ein kleiner, privater Raum mit einem Schreibtisch, Bücherregalen und einer bequemen Sitzgelegenheit, wo die Familienmitglieder in Ruhe arbeiten oder lesen können. In einem **Geheimfach** im Schreibtisch werden wertvolle Gegenstände, brisante Dokumente oder wichtigen Unterlagen aufbewahrt. Ettore wahrt hier eine **Vereinbarung über die Bestechung mit Alarico Vernazza** auf. Zwar wird der Handel nicht als Bestechung bezeichnet, doch wäre es ein weiteres belastendes Indiz gegen Ettore vor Gericht. Ettore und Alarico einigen sich auf die Höhe, Regelmäßigkeit und Art der Zahlungen.

Spielhinweis: Der Palasses verfügt noch über ein weiteres Obergeschoss. Im *Mezzanin* sind Räume für die Bediensteten und die

Küche, damit ein Brand nicht alle Räumlichkeiten in Mitleidenschaft zieht. Selbst wenn die Abenteurer sich hier hoch wagen sollten, erwartet sie aber nichts besonderes und vor allem einige Stellen voller Diener und Betrieblichkeit und andere, die völlig ausgestorben sind und in erster Linie verschlossene Türen aufweisen. Daher wird auf einen Plan verzichtet.

Vom Mezzanin führen Türen jeweils zu eigenen Außenbalkonen mit steinerner Balustrade. Von dort aus gelangt man über eine Treppe zu einer großzügigen **Dachterrasse**, die sich über dem Ballsaal erstreckt. Die Dachterrasse ist mit großen Pflanzkübeln bestückt, die eine reiche Vielfalt an Blumen, Büschen und kleinen Bäumen beherbergen. Diese üppige Bepflanzung schafft eine parkähnliche Atmosphäre und bietet zahlreiche geschützte Rückzugsorte. Duftlampen verströmen ätherische Öle von Nadelhölzern und Zitrusfrüchten, die den sonst typischen Kanalgeruch überdecken.

Und Esperanzas Tod?

Die Abenteurer könnten (und sollten - die Spielleitung darf gerne großzügig Hinweise in diese Richtung streuen; einige sind im Abenteuer auch angegeben) im Laufe des Abenteuers **Nachforschungen zu Esperanzas Tod** anstellen. Zum einen gibt es da natürlich Esperanzas Großmutter, die Envidor Jolao im Nacken sitzt - und womöglich delegiert er das an die Abenteurer (s. *»Vom Verfolger zum Verfolgten«*). Zum anderen gibt es einige **Unstimmigkeiten**: Warum sollten die Spadres der Familie Farsona im Enganador unterwegs sein - und dann auch noch die Leichen der überfallenen Liebenden finden? Warum sagt Lorengo Olivje, der Vater der Verstorbenen, nichts dazu - und kommt nicht mehr aus seinem Haus? Warum erschlagen Räuber einen Adligen und eine reiche Händlerstochter, statt Lösegeld zu fordern - und berauben den Bräutigam dann nicht mal seiner Wertgegenstände? Und wenn es Söldner waren - wer hat sie angeheuert? Woher kannten sie den Weg des Brautpaares?

Es folgt eine **Auflistung möglicher Hinweise** für die Abenteurer - und Anlaufpunkte und Fragen, die sie ansteuern bzw. stellen könnten.

Die Harten Fakten:

- Der Spado und persönlicher Diener Jorge des Ettore Farsona ließ verkünden, Esperanza Olivje und ihr Verlobter, Cabaljero Don Nael Salvatore Roinard Destamba, seien unglücklicherweise **Räubern zum Opfer gefallen** und Spadres der Farsonas hätten nur noch ihre Leichen gefunden

- **Nael** ist als ehrenvoller Krieger einer adligen Familie für einen Abschiedsgottesdienst **öffentlich in einem Stadtteiltempel des Laran hergerichtet**. Seine Wunden sind

Legende

1: Anlegestelle
2: Großes Foyer
3: Bootshaus
4: Wachraum
5: Garderobe
6: Kleines Foyer
7: Großes Warenlager
8: Vorräte
9: Abstellkammer
10: Abstellkammer
11: Weinkeller
12: Sicheres Arbeitszimmer
13: Waffenkammer
14-16: Kleine Lagerräume
17: Androne (Lagerbereich)
18-19: Weitere Nebengebäude für Nebenfamilien (Nordflügel und Südgebäude)
20: Nebengebäude für Bedienstete
21: Garten
22: Kleiner Treppenaufgang
23: Festhalle
24: Treppenhalle
25: Grüner Salon
26: Musikzimmer
27-28: Empfangszimmer
29 Spielsalon
30: Blauer Salon / Kleiner Ballsaal
31: Säulenhalle mit Panoramafenster
32: Kartensaal
33: Großer Festsaal
34: Großer Speisesaal
35: Roter Salon
36: Galerie der Kunst
37: Bibliothek
38: Bibliothek
67-70: Aborte
39: Arbeitszimmer Nicocolo Farsona
40: Schlafzimmer Sezilja Farsona
41: Aufenthaltsraum Nicocolo Farsona & Familie
42-48: Gästezimmer
49: Salon
50: Festsaal - s. 3
51: Schlafgemach Bormillo Farsona
52: Kleiner Speisesaal
53: Galerienumlauf
54: Kleine Kunstgalerie
55: Schlafzimmer
56: Ankleideraum der Familie
57: Kinderschlafzimmer
58-59: Bäder der Familie
60: Aufenthaltsraum Nicocolo Farsona & Familie
61: Treppenhalle
62: Schlafgemach Nicocolo Farsona
63: Aufenthaltsraum Nicocolo Farsona & Familie
64: Studierzimmer
65: Besenkammer
66: Kuppel der Festhalle
71: Schatzkammer
72-75: Aborte

kaum zu erkennen. Er trägt unter anderen einen mit Gold verzierten Erbdolch - warum sollten Räuber den nicht mitnehmen? Aber sein Verlobungsband fehlt, obwohl sein Rapier noch da ist (s. *»Naels Tod«*). Um seine Wunden analysieren zu können, mag eine **Ablenkung** nötig sein, denn die dortigen Priester sehen es nicht gerne, wenn jemand dem Toten zu nahe kommen möchte. Nael verrät aber auch nicht viel Überraschendes: Der Kriegsheld wurde tatsächlich von, aus seiner Sicht, ihm unbekannten Räubern überfallen und hat dazu passende Wunden. Der Geist von Nael könnte allerdings sagen, dass er Angeljo erkannt hat - und der ihn umgebracht hat.

- Esperanza ist in der **Capelha Lacrimosa** aufgebahrt. Informationen zu ihr finden sich im Abschnitt *»Die Capelha Lacrimosa«*. Lorengo Olivje, der dort die **Totenwache** hält, will aber niemanden zu ihr lassen und hat auch verboten, dass jemand mitteilt, wo sie ist. Vielleicht können die Abenteurer aber einen Bediensteten überzeugen? Der **Hausdiener Finjobal** trauert auch um Esperanza, doch glaubt er der Geschichte seines Herren nicht - und möchte nicht, dass Esperanza in ihrem schlechten Zustand in der Kapelle liegt. Lorengo ist jedoch wie gelähmt und spricht kaum noch. Vielleicht zeigt Finjobal den Abenteurern die Leiche, wenn sie versprechen, sie mit **Respekt** zu behandeln und es ihren Ermittlungen wirklich helfen könnte (und sein Herr gerade schläft). Zunächst folgt er aber natürlich den Anweisungen seines Herren.



Nael

Gerüchte:

- Jorge Ginaldino, der Spado von Ettore Farsona, hat den Verlobten kurz vor der geplanten Hochzeit zu einem **Duell gefordert** - und der hat wohl abgelehnt!

- Ettore Farsona soll Esperanza bei einem **Tempelbesuch** vor kurzem sehr viele Komplimente gemacht haben und um ein vertrauliches Gespräch gebeten haben

- Esperanza habe angeblich beim umstrittenen Maler Marcio ein **Gemälde** anfertigen lassen. Hier soll auch Flora Aktbilder haben machen lassen - gemeinsam mit einem Liebhaber unter Stand? Mit dem wurde sie gelegentlich auch im *Haus der roten Vorhänge* gesehen.

- Esperanza wurde in der Stadt nicht gesehen; nur ein Spanner in Zado könnte sagen, sie durch die roten Vorhänge des „*Catinocce*“ gesehen zu haben - aber warum sollte er das zugeben? Natürlich hat auch er hier die **Projektion** von Floras Aktgemälde gesehen.

- Manche sagen, Esperanza sei gelegentlich beim *Haus der roten Vorhänge* gewesen, andere glauben, dass war die ihr **zum Verwechseln ähnlich sehende** Flora Farsona - umso merkwürdiger

- Esperanzas Vater hat sich nach dem Tod **zurückgezogen**, ebenso die restliche Familie. Er weist alle Fragesteller rigoros ab, andere im Haus könnten aber anders reagieren.

Befragungen:

- Kontakt mit dem **Secretario des Handelshauses Olivje**, Angeljo Sereni ergibt, dass dieser etwas verschweigt - schließlich hat er für Jorge das Brautpaar überfallen. Angeljo führt aktuell die Geschäfte für Lorengo, während der trauert. Angeljo Sereni hat früher einmal für die Farsonas gearbeitet.

- Beim **Palasses Farsona** werden die Abenteurer nicht eingelassen, können dort also niemanden direkt befragen. Natürlich können sie über **Bedienstete oder Spadres**, die den Palasses verlassen, an Informationen zu den Bewohnern des Palassess kommen - doch sollten sie vorsichtig sein, denn Schnüffler werden nicht gern gesehen. Die Abenteurer könnten so auch die Aufmerksamkeit von Jorge auf sich ziehen, der womöglich erneut seine Attentäter schickt.

- Wer sich geschickt anstellt, kann an die **Mätresse Ettores** gelangen, die einen Groll gegen ihn aufbaut, weil er sich jüngeren Frauen, fast Mädchen zuwendet - zudem noch welchen, die seiner Tochter ähnlich sehen! Wie diese

Esperanza, sagt die Mätresse, Donja Zara Aria di Istafo… Zara hat sogar die Entführung am Rande mitbekommen, will sich aber nicht öffentlich gegen Ettore stellen.



Angeljo

Eine Struktur finden

Blumen der Lagune ist ein Abenteuer mit **vielen beweglichen Teilen**. Mehrere Parteien handeln gleichzeitig, fast alle Beteiligten verschweigen etwas, und die Abenteurer stoßen meist nicht in der richtigen Reihenfolge auf die Wahrheit. Das ist gewollt. Die Spielleitung muss daher nicht versuchen, den Verlauf des Abenteuers streng zu kontrollieren. Wichtiger ist es, eine innere Ordnung zu behalten: Wer weiß was? Wer will was? Wer handelt als Nächstes?

Das Abenteuer funktioniert am besten, wenn die Spielleitung es nicht als Kette festgelegter Szenen versteht, sondern als **Intrige in Bewegung**. Die Ereignisse haben vor Beginn des Abenteuers bereits ihren Lauf genommen: Esperanza ist tot (oder verschwunden), Lehejo wurde ermordet, Flora ist auf der Flucht, Jorge sucht sie, Sirocco verfolgt seinen eigenen Plan, und Ettore ahnt noch nicht, wie sehr ihm alles entgleitet. Die Abenteurer kommen also nicht an den Anfang einer Geschichte, sondern mitten in einen bereits laufenden Skandal.

Die wichtigste Aufgabe der Spielleitung besteht darin, diesen Skandal **verständlich und spielbar** zu machen. Dafür muss nicht jede Einzelheit sofort offengelegt werden. Im Gegenteil: Die Abenteurer sollen zunächst nur Bruchstücke erkennen. Eine verängstigte junge Frau. Einen pedantischen Ermittler. Einen zweiten Verfolger. Einen Brand. Ein Gerücht über ein Aktgemälde. Einen toten Bräutigam, der nicht beraubt wurde. Eine alte Magierin, die ihre tote Enkelin gesehen haben will. Aus diesen Bruchstücken entsteht nach und nach das Bild.

Damit das gelingt, sollte die Spielleitung **drei Dinge** besonders im Blick behalten:

Erstens: **Die Abenteurer brauchen immer mindestens eine Spur.**

Wenn sie nicht wissen, wo sie als Nächstes hingehen könnten, stockt das Abenteuer. Das bedeutet nicht, dass sie immer die richtige Spur haben müssen. Auch falsche oder halbwahre Hinweise können weiterführen. Wichtig ist nur, dass sie handeln können. Hinweise dazu gibt es auch im Kasten *»Tipps und Tricks«*.

Zweitens: **Die Nichtspielerfiguren warten nicht auf die Abenteurer.**

Wenn die Gruppe lange zögert, handeln Jorge, Severo, Celio, Sirocco, Jolao oder die Rescomez weiter (s. *»Handlungen der Nichtspielerfiguren«*). Dadurch entsteht kein Druck im Sinne eines starren Zeitlimits, sondern das Gefühl, dass Lanitia lebt. Die Welt bleibt nicht stehen, nur weil die Abenteurer sich noch beraten.

Drittens: **Die Wahrheit darf aus mehreren Richtungen sichtbar werden.**

Ein komplexes Intrigenspiel scheitert leicht, wenn eine entscheidende Information nur an einem Ort liegt und die Abenteurer diesen Ort übersehen. Deshalb sollten wichtige Zusammenhänge **mehrfach** angedeutet werden. Dass **Flora mit Lehejo und Sirocco verbunden** ist, kann im *Goldenen Teller*, in *»Das Brandhaus«*, bei Calindre beziehungsweise in ihrem Brief (s. *»Calindre«* und *»Vierter Aufzug: In der Capelha Lacrimosa«*), über *»Gerüchte«* oder durch Sirocco selbst klar werden. Auch in *»Marcios Atelier«*, *»Im Haus der roten Vorhänge«* und in *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«* gibt es Hinweise. Dass **Esperanzas Tod** nicht zu Jorges Erzählung passt, kann über Naels Leiche, Lorengo Olivje, Angeljo Sereni, Zara Aria oder das Verlobungsband (s. *»Naels Tod«*) auffallen (s. *»Und Esperanzas Tod?«*). Dass das **Aktgemälde von Flora mit den Beweisen** noch existiert, wird durch Severos Fragen (s. *»Der Überfall«*), Siroccos Lügen, Spuren im *Haus der roten Vorhänge* oder Recandas Sichtung (s.

»Handlungen der Nichtspielerfiguren« und *»Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer«*) angedeutet.

Die Spielleitung sollte sich daher nicht davor scheuen, **Hinweise großzügig zu streuen**. Die Herausforderung für die Spielenden liegt nicht darin, überhaupt eine Information zu bekommen, sondern darin, ihre Bedeutung zu verstehen. Ein Hinweis wie „Severo fragt nach dem Gemälde“ (s. *»Der Überfall«*) wird zunächst vielleicht nur verwirren. Später, wenn die Abenteurer von Marcio, Flora und dem Bildsalz erfahren, kann er plötzlich alles verändern.

In den folgenden Kapiteln gibt es **weitere Hinweise** zur Struktur des Abenteuers. Vor allem unter *»Handlungen der Nichtspielerfiguren«* und *»Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer«* gibt es stichpunktartig und so chronologisch wie möglich gute Hinweise, wie es mit dem Abenteuer weitergehen kann.

Das Abenteuer in Bewegungen denken

Hilfreich ist es, *Blumen der Lagune* in Bewegungen statt in festen Kapiteln zu denken. Jede Bewegung hat einen eigenen Schwerpunkt:

Zu Beginn steht **Floras Flucht** im Vordergrund (s. *»Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger«*). Die Abenteurer lernen eine scheinbar hilflose junge Frau kennen, bemerken ihre Verfolger und geraten selbst ins Visier.

Danach folgt **die Suche nach Flora und ihrer Geschichte** (s. *»Zweiter Aufzug: Die Jagd nach Flora«*). Die Gruppe erfährt von Lehejo, Marcio, den Dichtern, Esperanza und den ersten Widersprüchen.

Mit Vilados Feier beginnt **die offene Jagd** (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*). Flora, Marcio, die Attentäter, Calindre, Sirocco und die Abenteurer können hier aufeinandertreffen, ohne dass alle wissen, welche Rolle die anderen spielen. Alle suchen Flora und das Aktgemälde.

Danach verschiebt sich das Abenteuer je nach Verlauf entweder zu **Floras Schutz**, **Siroccos Plan**, **Esperanzas Aufklärung** oder **Ettores Fall**. Ab hier kann die Reihenfolge stark variieren.

Am Ende steht meist eine Form von **Enthüllung oder Entscheidung**: Werden die Beweise öffentlich? Wird Flora gerettet? Wird Jorge gestoppt? Wird Ettore bloßgestellt oder gedeckt? Wird Sirocco unterstützt oder aufgehalten?

Diese Bewegungen helfen der Spielleitung, die Übersicht zu behalten, ohne die Handlung zu erzwingen. Wenn eine **Szene übersprungen** wird, ist das nicht schlimm. Wichtig ist nur, welche Bewegung gerade aktiv ist und welche Figur als Nächstes versucht, sie in ihre Richtung zu lenken. Aber auch das soll **nur als Unterstützung** dienen, die nicht jeder Spielleitung taugt - **nicht als starres Korsett**.

Das Finale muss nicht immer Ettores Feier sein

Die große Feier der Farsonas (s. *»Fünfter Aufzug: Die große Feier der Farsonas«*) ist als **möglicher Höhepunkt** angelegt. Hier können Siroccos Plan, Jorges letzte Gegenmaßnahmen, Ettores Selbstdarstellung, Alaricos *Bildsalz* und die versammelte Oberschicht aufeinandertreffen.

Aber es ist **nicht der einzige mögliche Schluss**. Das Abenteuer endet, wenn klar ist, was mit dem Aktgemälde und den Beweisen gegen Ettore passiert und Floras Schicksal entschieden ist. Mehr dazu findet sich im *»Abspann«*.

Die Spielleitung sollte daher nicht zwanghaft auf die Feier zusteuern. Wenn die Ereignisse sich früher zuspitzen, ist das gut. Dann wird Ettores Fest vielleicht zur Nachwirkung, zum öffentlichen Prozess, zur Befreiungsgelegenheit von Esperanza oder fällt ganz aus. Wichtig ist nicht, dass jede vorbereitete Szene gespielt wird. Wichtig ist, dass die **Entscheidungen der Abenteurer Folgen haben**.

Handlungen der Nichtspielerfiguren

Blumen der Lagune folgt **keinem klaren Ablaufplan** (auch wenn der Zeitplan oben vielleicht etwas anderes vermuten lässt). Nach dem Einstieg hängen die weiteren Geschehnisse stark von den Handlungen der Abenteurern ab - und den Reaktionen der Nichtspielerfiguren. Im Folgenden wird gezeigt, wie die **NSpF vermutlich handeln** werden bzw. was ihre Reaktion auf welche Aktionen der Abenteurer wäre. Wichtig ist aber, dass die Spielleitung genau im Blick hat, wer wann wo ist - und welche **Motivationen** die Beteiligten haben (*»Parteien und Personen«*). Die Zeitangaben beziehen sich auf den **Tag der Auftragsvergabe (T)**. Gerade ab **T+2** können die Geschehnisse stark variieren.

- Lehejo wurde in seinem Haus von den **Attentätern Celio und Severo** gefoltert und befragt, danach das Haus niedergebrannt → hier erfahren die Attentäter und damit auch Jorge von Sirocco und dem Aktgemälde, gehen aber erst davon aus, dass Flora das Bild hat → erst danach konzentrieren sie sich auf die Suche nach Sirocco (res-

pektive beim Fest, wo er sich mit Hilfe einer Bediensteten eingeschlichen hat)

- Jorge erfährt über Spitzel von dem **Kontakt zwischen Marcio und Lehejo**, woraufhin er Attentäter auf Marcio schickt

- **T0:** Marcio wiederum erfährt von Lehejos Tod und **flieht ins Haus seines Patrons Vilado**

- **T0/+1:** Flora kann Marcio nicht finden und **flieht ebenfalls zu Vilado** (zwischen *»Zweiter Aufzug: Die Jagd nach Flora«* und *»Dritter Aufzug: Die Jagd nach Flora«*)

- **T+1:** Die Attentäter erfahren von Vilado

- **T+1:** Vilado veranstaltet am Abend eine Feier; die Attentäter sind anwesend und **ermorden Marcio**, während **Flora fliehen kann** (ihre Flucht kann verfolgt werden, sie ggf. geschnappt)

- **T+2:** Flora kommt nach dem Brief ihrer Freundin Calindre (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*) in der **Capelha Lacrimosa** unter, wo sie die Familie Rescomez vorerst schützt

- **T+2:** Ettore Farsona **heuert womöglich die Abenteurer an** (von denen er über die Attentäter erfahren hat), Flora zu finden, da es sich um seine Tochter handelt und sie womöglich in Gefahr sei (wenn die Abenteurer ihn schon hinter Floras Jäger vermuten, stellt er Flora als verrückt und paranoid da; ansonsten sagt er nur, jemand wolle ihr Böses und sie müssen sie zu ihm bringen)

- **T+2/+3:** Die Abenteurer finden Flora und schützen sie, was die Spione Ettores erfahren; daraufhin **täuscht Jorge vor, sein Herr werde erpresst**, die Abenteurer müssten das Lösegeld abliefern (es sei explizit nach ihnen verlangt worden, warum wisse er nicht → wird diese Lüge erkannt und er zur Rede gestellt, versucht er es mit einer Zweiten: sein Herr befürchte einen **Hinterhalt** und möchte keine eigenen Leute verlieren, außerdem seien die Abenteurer kampfkräftiger und die möglichen Attentäter würden sie nicht erkennen, anders als Diener Ettores)

- **T+3:** Folgen die Abenteurer der Anweisung und lassen **Flora ungeschützt** zurück, wird sie womöglich **ermordet** (hierfür heuert Jorge einen Assassinen an)

- **T+4:** Sirocco bereitet die **Beweise** im *Haus der roten Vorhänge* vor, wobei Recanda erneut die **Projektion sieht** und sich an Envidor Jolao wendet - vielleicht findet er jetzt endlich ihre eindeutig nicht tote Tochter? Der hat eindeutig Wichtigeres zu tun und **delegiert** den Auftrag spätestens jetzt an die Abenteurer, die er in *»Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger«* kennengelernt haben sollte - und die Wege haben sich womöglich noch das eine oder andere Mal gekreuzt.



T+4/+5: Sirocco druckt in Marcios Keller **zahllose Flugblätter**

T+5: Am Abend findet die **Feier Ettores** statt, bei der Sirocco die Beweise zeigen will, während Freunde von ihm die Flugblätter in der Stadt verteilen (s. *»Fünfter Aufzug: Die große Feier der Farsonas«*)

Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer

Hier werden mögliche Handlungen und Entwicklungen für die Abenteurergruppe skizziert. Fett markierte Stichpunkte bieten der Spielleitung eine Möglichkeit, die Abenteuer wieder in den Verlauf der Handlungen zu ziehen.

- Die Abenteurer können Envidor Jolao finden, stellen und mit ihm reden; „Jhovaras“ Verfolger scheint auf den ersten Blick gefunden (s. *»Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger«*)

- Die Abenteurer werden später jedoch selbst zu Opfern und man will ihnen den Aufenthaltsort von Flora Farsona abnehmen, die aber wieder untergetaucht ist (s. *»Der Überfall«*); die Abenteurer wehren sich und schlagen die Angreifer (geschickt von Jorge) in die Flucht

- Die Abenteurer machen sich wahrscheinlich aus Sorge, Neugier oder wegen Jolao auf die Suche nach der verschwundenen Flora

- **Abends am *Tauber* taucht Flora nicht auf; spätestens hier sollten sich die Abenteurer wenigstens Sorge um ihre Belohnung machen**

- Die Abenteurer können herausfinden, dass Flora viel mit Leuten unterhalb ihres Standes zu tun gehabt hat. Darunter ist ein Dichter namens Lehejo und Leute, die sich im *Goldenen Teller* herumtreiben (gutes *Gassenwissen*: dort treiben sich revolutionäre Dichter herum; Flora habe mit einem skandalträchtigen Maler namens Marcio zu tun gehabt)

- Von Lehejos Freund Sirocco erfahren sie, dass Lehejo bei einem Hausbrand (s. *»Das Brandhaus«*) gestorben ist, und dass Flora mit dem skandalträchtigen Maler Marcio da Vincenzo gearbeitet hat (gerüchteweise sogar als Aktmodel), die Beweise dafür aber sind bei einem Hausbrand vernichtet worden (das behauptet Sirocco, um die Beweise, die er von Lehejo erhielt, zu schützen) → Flora ist wahrscheinlich bei Marcio, der nun bei dem reichen Freund und Gönner Vilado Aranda e Griman wohnt (dieser unterstützt gern Künstler, die sich gegen den Dugan stark machen)

- Eine von Vilados skandalträchtigen Feiern steht demnächst an und kann besucht werden; hier sind die Attentäter anwesend (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*)

- Die Abenteurer finden dort die Leiche des Malers Marcio; einen Mordanschlag auf Flora können sie verhindern (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*)

- Möglicher Einschub: Flora flieht erneut, da sie die Ermordung Marcios bemerkt hat und Panik bekommen hat (s. *»Vierter Aufzug: In der Capelha Lacrimosa«*)

    - **Ettore Farsona heuert nun die Abenteurer an, Flora zu finden, da es sich um seine Tochter handelt und sie womöglich in Gefahr sei**

    - Hier ist auch der Spado Jorge anwesend

    - Durch den Brief von Calindre (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*), ein Gespräch mit der Rescomez oder eine Vermutung von Floras Freunden, den Dichtern des *Goldenen Tellers*, erfahren die Abenteurer von der Capelha Lacrimosa (C7) in Ce, in dem Flora ist. Auch können die Abenteurer die geflüchtete Patrizierin oder ihre Spuren verfolgen (**EW:Spurensuche**). Und schließlich können sie Calindre verfolgen, die noch in der Nacht zu Flora eilt, nachdem sie den Mord an Marcio bemerkt hat (**EW:Gassenwissen**). Das ist

Tipps und Tricks

Es kann gut sein, dass die Abenteurer sich an irgendeinem Punkt der Geschichte denken - das ist nicht unser Problem. Und schlicht aufhören, weiter nachzuforschen. Das ist durchaus legitim. Es gibt aber viele Möglichkeiten, die Spielerfiguren wieder in das Abenteuer zu ziehen. Zum einen kann die Spielleitung ihnen über NSpF wie Sirocco oder andere Dichter, aber auch Jorge oder die Familie Rescomez weitere Hinweise zuschieben, um die Geschichte wieder ins Rollen zu bringen. Zum anderen gibt es einige Punkte im mutmaßlichen Abenteuerverlauf, die die Abenteurer wieder aktiv in die Geschehnisse einbeziehen - so Ettores Angebot, Flora zu finden, oder Recandas zweiter Auftrag. **Diese Punkte sind in den »***Möglichkeiten und Entwicklungen für die Abenteurer***« fett markiert.**

Hier sind noch einige **weitere Möglichkeiten** skizziert:

Naheliegend ist zunächst **Floras versprochene Belohnung**. Wenn sie nicht wie vereinbart wieder auftaucht, haben auch weniger selbstlose Abenteurer einen guten Grund, ihr nachzugehen. Spätestens nach dem **Überfall** durch Severo, Celio und ihre Schläger wird die Angelegenheit außerdem persönlich: Nun wissen die Abenteurer, dass jemand ihre Gesichter kennt und glaubt, sie hätten Informationen über Flora oder das Gemälde.

Auch **Envidor Jolao** (s. *»Der Ermittler«*) eignet sich gut, um die Gruppe wieder ins Spiel zu bringen. Er kann Hinweise geben, Arbeit delegieren oder die Abenteurer offiziell in Ermittlungen um Esperanza einbinden. Ebenso können Gerüchte in der Stadt (s. *»Gerüchte während des Abenteuers«*), Calindres Sorge um Flora (s. *»Dritter Aufzug: Vilados Feier«*) oder Siroccos unvorsichtige Andeutungen (s. *»Zum Goldenen Teller«*) neue Spuren legen.

Hilfreich ist zudem, die **Folgen von Untätigkeit** sichtbar zu machen: Marcio verschwindet, Flora gerät erneut in Gefahr, Sirocco treibt seinen Plan voran, die Krankheit auf der Südinsel breitet sich weiter aus. Die Spielleitung muss die Abenteurer nicht zwingen, weiterzumachen - es genügt oft, zu zeigen, dass die Intrige auch ohne sie weiterläuft.

auch noch am nächsten Tag möglich, wenn Calindre Flora wieder besucht.

- Flora hat sich damit an adlige Gegner des Dugans und ihres Vaters, die Familie Rescomez, gewendet, die ihr im Gegensatz zu den Revolutionären Schutz bieten könnten - so hofft sie jedenfalls.

- Doch lauern dort womöglich wieder die Attentäter (wenn sie noch leben); Flora kann gerettet werden und bleibt diesmal bei den Abenteurern

- Wenn Flora bei den Abenteurern ist und ihnen vertraut (oder von ihnen befragt wird), erzählt sie - auf ihre wirre, aufgewühlte und naive Art - von den Geschehnissen. Bei jeder Erwähnung von Lehejo bricht sie in Tränen aus. Die Geschichte kann sich also eine ganz schöne Weile ziehen.

Spielhinweis: Die Spielleitung sollte hier abschätzen, ob sie und die Spielenden Spaß daran haben, dieses schwierige Gespräch auszuspielen oder ob ein Wurf auf *Verhören* den Ausgang lieber regeln sollte.

- Jorge erfährt über Floras Haar und den *Seelenkompass* rasch, wo sich Flora aufhält. Erkennt er, dass sie bei den Abenteurern ist, behauptet er, sein Herr werde erpresst und die Abenteurer müssen das Lösegeld übergeben. Grund für diese Erpressung kann vieles sein - das kann die Spielleitung abhängig von ihrer eigenen Kampagne machen, oder aber auch von dem, was Jorge glaubt, dass die Abenteurer über ihn, seinen Herren und ihre Machenschaften wissen.

- Denn das Lösegeld ist ohnehin nur eine Ablenkung: Es soll die wachsamen Augen der Abenteurer von Flora locken. Während der Abwesenheit der Protagonisten soll Flora dann von Jorges Auftragsmördern ermordet werden, damit ihre Geschichte nicht auf den Ruf seines Herren abfährt.

- **Am vierten Tag nach Floras Hilfegesuch im** Schwarzen Tauber **erscheint Recanda Olivje erneut und behauptet wiederholt, ihre Enkelin Esperanza gesehen zu haben. Denn Sirocco hat erneut das** Bildsalz **für die große Feier morgen geprobt, und das im** Haus der roten Vorhänge **gegenüber von Recandas Haus. Jetzt kann das aber auch nicht Flora gewesen sein, denn die ist tot oder sicher bei den Abenteurern. Das dürfte die Abenteurer neugierig machen** (s. *»Im Haus der roten Vorhänge«*)

- Das Gemälde und die Beweise möchte Sirocco in der unter dem Atelier des Malers Marcio versteckten Druckerei vervielfältigen und wie geplant bei einer großen Veranstaltung abspielen, um gegen die Politik Ettore Farsonas vorzugehen

- Da die Beweise immer noch nicht öffentlich gemacht wurde, glaubt Jorge nicht, dass Flora und die Rescomez sie haben, sondern vermutet nun Sirocco; die Attentäter durchsuchen seine Wohnung, finden aber weder ihn noch die Beweise

- Beim Besuch von Ettores Veranstaltung wird Sirocco von den Attentätern Jorges gejagt, das Aktgemälde können die Abenteurer aber vielleicht retten (s. *»Fünfter Aufzug: Die große Feier«*)

Nachforschungen zu den Farsonas

Neben den großen Szenen des Abenteuers können die Abenteurer auch **auf eigene Faust Nachforschungen** zu den Farsonas anstellen. Dabei stoßen sie nicht sofort auf die ganze Wahrheit, wohl aber auf Gerüchte, auffällige Verbindungen und Widersprüche, die ihnen helfen, Flora, Ettore und Jorge besser einzuordnen. Die folgenden Hinweise können genutzt werden, wenn die Gruppe gezielt nach der Familie fragt, in Patrizierkreisen lauscht, Bedienstete ausfragt oder sich in den Gassen nach dem Ruf der Farsonas erkundigt.

Die Farsonas sind eine mächtige Familie mit **vielen Kontakten**. Wer in Patrizierkreisen nachforscht, kann erfahren, dass Ettore dem Dugan nahesteht und seine Familie gute Beziehungen in Handel, Verwaltung und Gardia pflegt. Das erklärt auch, warum Lorengo Olivje kaum Hoffnung hat, gegen Ettore vorzugehen, und warum Flora nicht einfach zur Obrigkeit läuft.

Zugleich lassen sich Spannungen zu anderen Familien feststellen, besonders zu den **Rescomez**. Diese Informationen können den Abenteurern später helfen, Calindres Brief (s. *»Flora & der Maler«*) richtig einzuordnen oder zu verstehen, weshalb die Rescomez Flora zwar schützen, aber nicht selbstlos handeln.

Nachforschungen zu **Ettore** zeigen den Mann als angesehenen Patrizier, der sich gerne als Kunstkenner gibt. Seine Frau starb vor vielen Jahren und seine Tochter sieht ihr inzwischen sehr ähnlich. Ettore ist zudem ein Vertrauter des Dugans und kümmert sich um die Reinheit des Wassers insbesondere auf der Südinsel - schließlich ist er der offizielle Beauftragte dafür.

Da Ettore offiziell für die **Reinheit des Wassers auf der Südinsel** zuständig ist, können sich Abenteurer auch bei Beamten, Schreibern, Tempeldienern oder einfachen Bewohnern von Tezio und Copor nach seiner Arbeit erkundigen (**EW+2:Eti-**

kette). Offiziell gilt Ettore als gewissenhafter Beauftragter, der leider mit schwierigen Umständen zu kämpfen habe. In der Bevölkerung klingt das anders: Dort heißt es, dass **Beschwerden** über stinkende Kanäle, tote Fische und kranke Kinder schon seit Monden ignoriert werden (**EW+4:Gassenwissen**).

Solche Nachforschungen führen nicht sofort zu Alarico Valermis, zeigen aber früh, dass Ettore nicht nur ein lüsterner Patrizier mit familiären Problemen ist, sondern auch **politisch und moralisch schwer belastet** sein könnte.

Auch zu **Flora** können die Abenteurer natürlich Nachforschungen anstellen (**EW:Gassenwissen** oder **EW–4:Etikette**): Die junge Dame gibt sich oft mit Leuten unter Stand ab (**EW–2:Gassenwissen**: häufig sogar mit vermeintlichen Revolutionären?), außerdem habe sie ein **Aktbild** bei einem Maler anfertigen lassen. Beim gleichen Maler (Marcio) ließ Esperanza ein letztes Bild als Tochter und nicht als Ehefrau von ihrem Vater anfertigen.

Wer sich nach Ettores Spado und Secretario **Jorge** erkundigt, erfährt zunächst nur, dass er als überaus loyaler und fähiger Diener gilt (**EW+2:Etikette**). Er organisiert viele Angelegenheiten Ettores, kennt dessen Geschäfte erstaunlich gut und wird im Palasses Farsona offensichtlich nicht wie ein gewöhnlicher Bediensteter behandelt.

Mit besseren **Kontakten in die Halbwelt**, zu älteren Spadres oder in die Gassen Dolos (**EW–6:Gassenwissen**) kann aber auch seine Vergangenheit ans Licht kommen: Jorge war einst selbst Spadresanwärter, wurde jedoch nach kriminellen Verstrickungen aus Lanitia verbannt. Dass er später ausgerechnet in Ettores Diensten zurückkehrte, ist für manche alte Bekannte kein Geheimnis. Besonders interessant ist dabei, dass Jorge alte Verbindungen zu seinem Fechtlehrer und seinen ehemaligen Räuberkumpanen pflegt - eine Spur, die später zu Severo oder Angeljo führen kann (s. *»Naels Tod«*, *»Zurück zu Flora«*) und *»Vom Verfolger zum Verfolgten«*).

Die **Dienerschaft** des Palasses Farsona weiß mehr, als sie offen sagen darf. Über Wäscherinnen, Küchenhelfer, Boten, Dragoleros oder Lieferanten können die Abenteurer erfahren, dass es in letzter Zeit ungewöhnlich viel Streit im Haus gab. Flora habe sich merkwürdig verhalten, Jorge sei ungewöhnlich angespannt gewesen, Ettore habe sich zeitweise eingeschlossen oder in Wutanfällen Befehle gegeben.

Mit Vorsicht und Gold (und am besten auch passenden Fertigkeiten wie *Verhören*, *Beredsamkeit* oder auch *Verführen*) können auch **konkretere Hinweise** auftauchen: Flora wurde gewarnt, bevor sie floh. Jorge ließ sich Dinge aus Floras Zimmer bringen (ihren Kamm für ein Haar von ihr). Ettores Interesse an einer jungen Frau aus dem Haus Olivje war im Palasses kein völlig unbekanntes Thema. Solche Informationen sollten aber **nie leichtfertig herausgegeben werden**, denn die Bediensteten fürchten Jorge und den Zorn der Farsonas. Ein Teil ihrer Arbeit ist es auch, Stillschweigen zu wahren.

Da Flora ihrer Mutter sehr ähnlich sieht - sich ja in *»Erster Aufzug: Jhovaras Verfolger«* auch deren Namen gibt - und auch Esperanza an diese erinnert, können neugierige Abenteurer nach **Ettores erster Frau Jhovara** fragen. Unter älteren Patriziern, Bediensteten oder Bekannten der Familie erfährt man (**EW:Etikette**), dass Ettore nach ihrem Tod zunächst in tiefe Trauer stürzte. Manche sagen, er habe sich nie wirklich von ihr gelöst. Andere meinen, seine späteren Affären seien gerade der Versuch gewesen, diese Leere zu überdecken.

Diese Spur erklärt Ettores Verlangen nach Esperanza und den unheimlichen Spiegel zwischen Jhovara, Flora und Esperanza. Sie liefert keine harten Beweise, macht aber die **emotionale** Kraft hinter Ettores Verhalten verständlicher.

Gerüchte während des Abenteuers

Es folgt eine Sammlung an Gerüchten, die zum Zeitpunkt des Abenteuers in Lanitia kursieren. Manche davon haben mit der Abenteurerhandlung dazu, aber nicht alle. In Klammern steht ggf. wo die Abenteurer an diese Information gelangen können. Hinter dem Gedankenstrich (-) stehen weitere Hintergrundinformationen, die die Abenteurer nicht in den Gerüchten aufschnappen können.

Fett markierte Gerüchte sollten den Abenteurern mindestens einmal im Abenteuer begegnen, bestenfalls sogar mehrfach über den Weg laufen.

- **Vilado Aranda e Griman veranstaltet bald wieder eine seiner rauschenden Feiern**
- Flora Farsona wurde bei Marcios Haus gesichtet, angeblich arbeitet sie für ihn als Aktmodel (bei gezielter Suche)
- Es gibt im neuen Hafen von Diatrava immer wieder Prügeleien und Streitigkeiten - oft sind die Nodanes beteiligt
- Unter den Revolutionären geht ein mörderischer Schatten umher (Halbwelt mit Revolutionärsbezug)
- Im Enganador sollen sich Räuber und Söldner herumtreiben

- **Im Norden Zados ist ein Haus abgebrannt - es handelt sich natürlich um Lehejos Elternhaus**

- Im Golf von Tura sind immer wieder Schiffskämpfe. Droht ein Krieg?

- **Eine neue Krankheit in Copor greift um sich (Volk und Unterschicht)**

- **Kurz vor seinem Tod wurde Cabaljero Don Nael Salvatore Roinard Destamba, der Verlobte von Esperanza Olivje, von Jorge Ginaldino, dem Spado von Ettore Farsona, zum Duell gefordert - und der Cabaljero hat abgelehnt!**

Möchte die Spielleitung dem Abenteuer eine persönlichere Note verleihen, kann sie die **Erkrankungen in Copor** nutzen. Beispielsweise könnte ein Bekannter oder ein Familienmitglied eines Abenteurers erkrankt sein. Vielleicht lebt ein Abenteurer auch selbst in Copor und hat Sorge vor Ansteckung? Oder die Abenteurer kommen im weltoffenen Viertel Tezio unter, zum Beispiel im Braunen Sichler (s. *»Die Nonos - Stadtteile Lanitias«*), wo die Krankheit auch schnell ankommen könnte. Wichtig ist nur, dass Erkrankte tatsächlich auch in Copor oder zur Not Tezio wohnen, denn die Krankheit hat ja mit dem verunreinigten Wasser zu tun.

- Der beliebte Ronaldo Zaretta plant, seine Tochter zu verheiraten - wer der Glückliche ist?

- Die Farsonas werden von einem Fluch geplagt (Reich oder Adel) - haltloses Gerücht

- Es gab wieder einen Diebstahl in der Zaubersalzwerkstatt. Was haben die da bloß für Wachen? Bei einem **kritischen Erfolg** oder einem **Erfolgswert von 30** oder mehr in *Gassenwissen* hört die Figur außerdem noch, dass man über eine Luke im Boden des Nebengebäudes einsteigen kann, wenn man denn durch das dreckige Kanalwasser schwimmt!

- Der Maler Marcio plant ein ganz besonders anrüchiges Werk, um damit den Dugan zu kritisieren. Wie kann er es wagen!

- Marcio ist ein Revolutionär (Halbwelt)

- Esperanza Olivje posiert nackt vor dem sittenlosen Maler Marcio und kritisiert womöglich noch den Dugan. Diese respektlosen bürgerlichen Emporkömmlinge! - hier werden Esperanzas Portrait und Floras Aktbild durcheinandergeworfen

Hinweise an weiteren Orten

Die Zaubersalzwerkstatt Valermis

Die Zaubersalzwerkstatt Valermis (O14) ist ein aufstrebendes, zugleich aber höchst umstrittenes Unternehmen in Lanitia. Geleitet wird sie von **Direktor Alarico Valermis**, einem brillanten, jedoch skrupellosen Thaumaturgen, der bereit ist, für Fortschritt und Gewinn nahezu jeden Preis zu zahlen. Seine Methoden zur Herstellung von Zaubersalzen gelten als revolutionär effizient - doch sie erzeugen **giftige Abfälle**, die er bedenkenlos in die Kanäle der Stadt leiten lässt.

Die Werkstatt steht unter der **Aufsicht des Covendo** und arbeitet offiziell eng mit diesem zusammen, doch hinter den Kulissen ist sie Teil eines weit größeren Geflechts aus Intrigen, Bestechung und Konkurrenzkampf. Alarico hofft inständig, dass seine Machenschaften nicht ans Licht kommen - insbesondere die **Zahlungen an seinen einflussreichen Unterstützer Ettore Farsona**.

Sein Aufstieg ist eng mit einem **Skandal** verbunden: Einst Teil der großen, vom Thaumaturgenring geführten Zaubersalzmanufaktur, wurde Alarico aufgrund seiner kontroversen Methoden und eines Verrats - der Weitergabe von Plänen an Diatrava - ausgeschlossen. Mit einem **Kredit von Don Antonjo Mercadez** baute er daraufhin seine eigene Werkstatt auf, die mittlerweile eine ernsthafte Konkurrenz darstellt. Seine Produktion ist schneller und günstiger, aber auch gefährlicher. Aus Rache versucht Alarico zudem, die große Manufaktur zu diskreditieren, indem er seine giftigen Abfälle in deren Nähe entsorgen lässt.

Der Direktor

Direktor Alarico Valermis ist ein skrupelloses Thaumaturgengenie, das bedenkenlos die giftigen Abfälle seiner Methode, Zaubersalze effektiv herzustellen, in die lanitianische Kanäle leitet. **Don Antonjo Mercadez** (s. *»Wichtige Sondergesandte«*) hat Alarico eine Liegenschaft auf einer Stadtinsel am Rande Tezios günstig verpachtet.

In Ettore Farsona hat Alarico einen guten Geschäftspartner gefunden, der seine Verbrechen gegen etwas Gold vertuscht. Natürlich ist Alarico viel daran gelegen, dass das nicht ans Licht kommt. Die **Bestechung** findet nicht immer in Form von Gold statt, oft unterstützt Alarico Ettores Leute auch mit Zaubersalzen, die dieser zu Spottpreisen bekommt.

Alarico stammt aus einer wohlhabenden Familie, die seit Generationen im Geschäft mit magischen Salzen und Zaubertränken tätig ist. Er studierte an dem renommierten „Thaumaturgischen Zirkel“ im chryseischen Dyptiche Alchemie und Magie, wo er sich auf die Herstellung und Veredelung magischer Substanzen spezialisierte. Dort lernte er den diatravischen Thaumaturgen Sebastiano kennen, der ihn bei seinen Studien unterstützte und dazu brachte, sich **Diatrava** zugehörig zu fühlen. Nach seinem Studium wurde er Teil der lanitianischen Zaubersalzmanufaktur und führte moderne Produktionsmethoden ein, die die Effizienz der Manufaktur dramatisch steigerten. Allerdings spionierte er für Diatrava und leitete über Don Mercadez Informationen weiter. Als das ans Licht kam, wurde er **aus dem Thaumaturgenbund geworfen** - zuvor war es wegen umstrittener Ideen von ihm bereits zu Streit gekommen. Mithilfe diatravischer Kredite konnte er sich eine **eigene Werkstatt** aufbauen, in der er alle seine Ideen umsetzen konnte. Unter seiner Führung expandierte das Geschäft, allerdings auf Kosten der Umwelt und unter Inkaufnahme moralisch fragwürdiger Praktiken.

Alarico ist ein charismatischer und überaus intelligenter Mann, der jedoch eine **kalte und berechnende Seite** hat. Er ist ein Meister der Manipulation und weiß genau, wie er andere für seine Zwecke einsetzen kann. Trotz seines Charmes bleibt er oft distanziert und gibt wenig über sein privates Leben preis.



Alarico Valermis

Alaricos alte Rechnungen

Zwischen der Manufaktur Mervelgazza und Alarico Valermis schwelt noch immer ein **erbitterter Streit.** Die alte Manufaktur wirft ihrem ehemaligen Mitarbeiter vor, sich vor seinem Rauswurf an Rezepturen, Verfahren und internen Aufzeichnungen bedient zu haben. Die Manufaktur hat Valermis daher vor dem Gericht des Konvents (s. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 182) in Lanitia angeklagt.

Für Alarico ist diese Auseinandersetzung mehr als ein lästiger Rechtsstreit. Er fühlt sich von der Manufaktur Mervelgazza gedemütigt und verfolgt - und nutzt jede Gelegenheit, ihr zu schaden. Deshalb lässt er die giftigen Abfälle seiner eigenen Werkstatt nicht nur heimlich entsorgen, sondern gezielt in die Nähe der großen Zaubersalzmanufaktur bringen. Tomaso Rizzi und einige verlässliche Arbeiter füllen den Unrat in kleine Fässer, fahren sie nachts durch die Kanäle und entleeren sie dort, wo der Verdacht möglichst auf Alaricos alte Konkurrenten fällt (s. *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*).

Der Direktor ist Mitte vierzig, groß und hat eine **beeindruckende Erscheinung**. Er trägt stets maßgeschneiderte Kleidung und sein dunkles Haar ist immer ordentlich. Seine Augen sind stechend blau und blicken oft durchdringend. Er ist gepflegt, verwendet regelmäßig Duftsalze und legt großen Wert auf sein äußeres Erscheinungsbild, das Autorität und Erfolg ausstrahlen soll.

Die Gebäude

Die Werkstatt besteht aus einem **Hauptgebäude** und einem **Nebengebäude**, die beide funktional und wenig repräsentativ wirken - ganz im Gegensatz zu den Palästen der Auftraggeber.

Im Hauptgebäude arbeiten etwa **fünfzehn Angestellte** an der Herstellung und Verarbeitung der Zaubersalze. Hier befinden sich die Werkstätten, Mischräume und Lagerräume für die fertigen Produkte. Der Betrieb ist effizient organisiert, aber geprägt von einem ständigen Geruch nach Chemikalien und alchimistischen Substanzen.

Das Nebengebäude dient vor allem praktischen und weniger vorzeigbaren Zwecken. Hier wird der bei der Produktion entstehende **Unrat gesammelt** und schließlich entsorgt - manchmal direkt in die darunterliegenden Kanäle oder ins Meer, manchmal in kleine Fässer gepackt und dann zur Zaubersalzmanufaktur O5 gebracht. Dieser Bereich ist deutlich schlech-

ter instand gehalten und die wenigsten Besucher werden ihn zu Gesicht bekommen.

Für potenzielle Investoren und Kunden gibt es zudem einen eigens **hergerichteten Bereich**, in dem ein Geschäftsmann die Vorzüge der Salze präsentiert und neue Aufträge akquiriert. Dieser Teil der Werkstatt wirkt deutlich gepflegter und soll Vertrauen schaffen - eine sorgfältig inszenierte Fassade.



Die Mitarbeiter

Neben den zahlreichen einfachen Arbeitern und Gehilfen, die meist nur einzelne Schritte der Herstellung kennen, gibt es in der Werkstatt einige wenige Personen, die eine wichtigere Rolle einnehmen und mehr Einblick in die Abläufe haben.

Besonders hervorzuheben ist **Giacomo Bellante**, ein geschmeidiger Geschäftsmann mit stets gepflegtem Auftreten und einem gewinnenden Lächeln. Er ist das Gesicht der Werkstatt nach außen und versteht es meisterhaft, Zweifel zu zerstreuen und Investoren zu begeistern. Giacomo führt Besucher durch ausgewählte Bereiche, erklärt die Vorzüge der Produkte und verschweigt dabei geschickt alles, was nicht ins Bild passt. Er ist kein Thaumaturg, doch besitzt er ein feines Gespür für Menschen und Situationen - und weiß genau, wem er was zeigen darf. Hinter seiner höflichen Art verbirgt sich ein Mann, der sehr genau weiß, auf welchem Fundament dieses Geschäft steht, und der gelernt hat, darüber hinwegzusehen.

Im Inneren der Werkstatt arbeitet **Serena Valcari**, eine talentierte, aber pragmatische Thaumaturgin, die für viele der praktischen Umsetzungen von Alaricos Methoden verantwortlich ist. Sie ist effizient, schweigsam und wenig an moralischen Fragen interessiert - für sie zählt, dass die Verfahren funktionieren. Dennoch scheint sie die zunehmenden Risiken zu erkennen und achtet darauf, sich im Zweifel aus besonders heiklen Vorgängen herauszuhalten.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Betriebs ist **Tomaso Rizzi**, ein grobschlächtiger Vorarbeiter, der die einfachen Arbeiter koordiniert und für einen reibungslosen Ablauf sorgt. Tomaso ist loyal gegenüber der Werkstatt, vor allem, weil sie ihm ein sicheres Einkommen bietet. Er stellt keine Fragen, solange die Arbeit erledigt wird, und sorgt dafür, dass auch unangenehme Aufgaben verteilt werden, ohne großes Aufsehen zu erregen.

Außerdem gibt es eine kleine Gruppe zwielichtiger **Arbeiter**, die für besonders heikle Aufgaben eingesetzt werden. Unter ihnen sind Männer wie Lurio „der Stille“ und Bennato Falco, die meist nachts unterwegs sind. Ihre Aufgabe besteht darin, die bei der Produktion entstehenden Abfälle nicht nur zu entsorgen, sondern gezielt vor der großen Zaubersalzmanufaktur des Thaumaturgenrings abzuladen, um diese zu diskreditieren. Sie arbeiten heimlich, sprechen wenig und wissen genau, dass ihre Tätigkeit besser nicht hinterfragt wird. Für sie ist es nur ein weiterer Auftrag - gut bezahlt und ohne Fragen.

Die Salze

Die Werkstatt Valermis stellt eine Vielzahl von Zaubersalzen her, sowohl bekannte als auch neu entwickelte. Neben Standardsalzen (aus *Das Mysterium*) umfasst das Sortiment unter anderem:

- das bei den Bediensteten, die für ihre Herren prächtige Feiern ausrichten müssen, beliebte *Glanzsalz*, das alles in funkelnder Pracht erscheinen lässt
- das neue *Bildsalz*, das Projektionen ermöglicht
- ein kühlendes *Frostsalz* für Lebensmittel und Getränke
- Celios Liebling: *Feuersalz*, das nach dem Auslösen überall sofort in Flammen aufgeht
- das mysteriöse *Geistersalz*, mit dem Stimmen der Toten hörbar werden
- *Explosionssalz*, dessen explosionsartige Wirkung je nach Menge variiert
- *Bannsalz*, das kurzzeitig die Wirkung magischer Artefakte unterdrücken kann

Die Salze werden zu vergleichsweise günstigen Preisen angeboten (ca. **2 SS pro Anwendung**), was vor allem an den effizienteren, aber qualitativ leicht minderwertigen Produktionsmethoden liegt.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung neuer, alltagstauglicher Zaubersalze sowie auf maßgeschneiderten Aufträgen. Dabei experimentiert Alarico auch mit Personalisierungen - etwa durch die Verwendung von Körperflüssigkeiten wie Blut, Schweiß oder anderen Substanzen, um die Wirkung an bestimmte Personen zu binden.

Die Regeln zu den Zaubersalzen werden unter *»Die Zaubersalze der Werkstatt Valermis im Spiel«* beschrieben.

Im Haus der roten Vorhänge

Musiktipp: https://youtu.be/ulplqXTp4R0 („Gala Night | D&D/TTRPG Music | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Bardify“)

Das *Ca delle Cortine Rocce,* lanitianisch verschliffen *Ca' tin'occe* oder *Catinocce*, wird unter Z13 beschrieben.

Im *Haus der roten Vorhänge* können die Abenteurer bei genauerem Nachforschen ein **bestimmtes Zimmer** ausfindig machen, das Sirocco und seine Mitstreiter regelmäßig genutzt haben. Hinweise darauf erhalten sie etwa durch das Personal - insbesondere **Coco** (s. *»Schicksalhafte Brücken«*) lässt sich mit etwas Geschick, Überredung oder einer passenden Bestechung dazu bewegen, mehr preiszugeben. Aber Achtung vor den wachsamen Augen der Hausdame Marinella!

Das Zimmer wurde offenbar über längere Zeit hinweg **dauerhaft gemietet**, sodass die Dichter hier ungestört arbeiten und auch persönliche Gegenstände zurücklassen konnten. Entsprechend finden sich noch Spuren ihrer Treffen: Unter anderem ein **Gedicht von Lehejo**, versehen mit handschriftlichen Anmerkungen Siroccos, die zeigen, wie eng die beiden zusammengearbeitet haben.



Darüber hinaus stoßen die Abenteurer auf **Hinweise**, die direkt mit dem geplanten Auftritt in Verbindung stehen. Feine Rückstände eines ungewöhnlichen Zaubersalzes sind im Raum verteilt - auf dem Boden, an Möbeln und möglicherweise an Stoffen. Mit Kenntnissen in *Alchimie* und *Zauberkunde*, kann man das Salz **analysieren** und erkennen, dass es sich um speziell präpariertes Zaubersalz handelt, das nicht unter die gewöhnlichen Zaubersalze fällt. In Lanitia werden solche Salze von der **Zaubersalzwerkstatt Valermis** hergestellt.

Auch die **Einrichtung des Zimmers** wirkt verändert: Das Bett wurde zur Seite geschoben, offenbar um Platz zu schaffen. Sirocco hat sich so ermöglicht, gegenüber des Fensters die Projektion zu proben. Durch das Fenster hat Recanda Olivje **Floras Kopf** gesehen, denn ihr Ca (Stadthaus) liegt gegenüber in Ce.

Zum goldenen Teller (Del Piatto Aureo, Piattreo)

Musiktipp: https://youtu.be/RUn1dJY6syc („Busy Tavern Ambience with Music | Fantasy | D&D & RPG Soundscape for Streaming or Playing at Home“ auf Youtube vom Kanal „Tabletop Ambience“)

Das Weinlokal *Zum Goldenen Teller* wird unter Z22 beschrieben. Es ist Ort der Zusammenkunft für die kleine **Dichterbande um Sirocco**. Im Hinterzimmer des Schankraums haben sie ihren Stammtisch, an dem sie, geschützt und geschmückt durch Pflanzenranken, über ihre Gedichte, ihr Leben und die Politik der Stadt diskutieren. Sirocco ist oft auch im Schankraum unterwegs und sucht nach Studenten, Handwerkern und anderen Rumtreibern, die er vielleicht bei einem kleinen Drink von seinen **Ansichten überzeugen** oder in die große Dichterrunde einladen kann.

Im Piattreo können die Abenteurer mehr über die **Zusammenarbeit** von Flora, Sirocco und Lehejo erfahren. Die anderen Dichter können viel über ihre komplexe Beziehung und auch einiges zu ihren jüngsten Plänen erzählen, obwohl sie in keine Details eingeweiht wurden. Je nach Trunkenheit und dem bisherigen Verhältnis zu den Abenteurern sind sie dabei sehr redefreudig oder eher vorsichtig - schließlich möchten sie ihre Freunde nicht an mögliche Schnüffler der Gardia verraten. Aber auch **Wirt und Koch** wissen, dass sich Sirocco, Lehejo und Flora oft zusammen herumgetrieben haben und

kennen die restlichen Dichter gut. Der Wirt **Todíos** hat sogar beobachtet, dass Lehejo Sirocco zum Zeitpunkt **Tag –2/ nachts** ein kleines Gemälde gegeben hat. Was darauf war, hat er aber nicht beobachtet. Natürlich handelt es sich um das **Aktgemälde mit den Beweisen** gegen Ettore im Rahmen.

Auch kann der Spielleiter den *Goldenen Teller* (s. Z22) und seine **besonderen Getränke** nutzen, um die Abenteurer in Verbindung mit der **Zaubersalzwerkstatt** zu bringen. Vielleicht gab es ja sogar ein Problem bei einer der letzten Lieferungen oder zu einem Unfall mit einem der Getränke und Alarico Valermis persönlich oder sein Geschäftsführer sind gleichzeitig mit den Abenteurern hier.

Sprechen die Abenteurer mit Sirocco, macht der Dichter einige **Andeutungen in Richtung Esperanza**. Zum Beispiel könnte er einige der Gerüchte wiedergeben, die Ettore mit Esperanza in Verbindung setzen (*»Gerüchte während des Abenteuers«*). Der Dichter hofft, dass vielleicht über die Abenteurer mehr zu Ettores verwerflichem Handeln als Licht kommt, nun, nachdem Flora als „Spionin“ nicht mehr zur Verfügung steht. Auch können die Abenteurer herausfinden,



dass Sirocco Zaubersalze verwenden kann, zum Beispiel weil es ein anderer Dichter beiläufig erwähnt.

Die Dichter sind gut in der Stadt vernetzt. Es scheint auch so, als hätten sie ein paar gute Freunde in der Gardia in Zado, denn obwohl ihr Vorgehen manchmal unvorsichtig erscheint, sind sie bis jetzt noch jeder Razzia entgangen…

In den zwei Obergeschossen des *Goldenen Tellers* befinden sich einige Gästezimmer, die Wohnstuben der Besitzer und des Kochs, ein kleines Arbeitszimmer und Lagerräume.

Auf der Südinsel

Musiktipp: https://youtu.be/XO1MC0BS3K4 („Seaside Town | D&D/TTRPG Music | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Bardify“) und https://youtu.be/Ly9Ci1lTAnY („Construction Site | Medieval, Workers, Citylife Ambience | 1 Hour #dnd“ auf Youtube vom Kanal „Michael Ghelfi Studios“)

Die Gerüchte zu einer **neuen Krankheit** oder einem **Einbruch** in der Zaubersalzwerkstatt (*»Gerüchte während des Abenteuers«*), die Verstrickungen Ettores mit Direktor Alarico Valermis oder auch die Erzählungen der Dichter (*»Zum goldenen Teller«*) oder Floras können die Abenteurer früher oder später auf die **Südinsel Lanitias** führen. Dieser Teil der Stadt besteht aus den **Nonos Tezio und Copor** (*»Die Nonos - Stadtteile Lanitias«*). In beiden Neunteln gibt es Erkrankte und in beiden regt sich **Unmut** darüber, dass die Obrigkeiten noch nichts wirkungsvolles gegen diese neue Krankheit unternommen haben. Vielleicht ist ja sogar ein Familienmitglied der Abenteurer oder ein Bekannter erkrankt? Oder sogar ein Abenteurer selbst, der regelmäßig Wasser in Tezio oder Copor getrunken hat, weil er zum Beispiel in einem Gasthaus im weltoffenen Tezio untergekommen ist?

Die Abenteurer können folgende Informationen auf der ganzen Südinsel bekommen:

- Der Unmut in der Bevölkerung ist groß. Fast jeder kennt jemanden, der schwer an der neuen Krankheit erkrankt ist, viele sind sogar gestorben. Dabei trifft es vor allem Kinder und Schwache. Es droht ein **Aufstand** gegen die beiden Cabezas de Nono, wenn sich die Situation nicht bald bessert.

- Manche vermuten bereits, dass die Krankheit mit dem **Wasser** zu tun hat. Das lässt nur zwei Schlüsse zu: Entweder trifft ein Fluch von Nothuns die Bevölkerung - oder aber Ettore Farsona, der für die Reinheit des Wassers auf der Südinsel zuständig ist, kriegt nichts auf die Reihe!

- Die Krankheit äußert sich in **Durchfall, Übelkeit und Erbrechen**. Viele klagen auch über Krämpfe, Kopfschmerzen oder Zittern.

- Einige Bewohner haben in den letzten Wochen auch mehr und mehr **Zähne verloren**, Mundfäule bekommen oder sind ganz allgemein geschwächt.

- Es sind schon einige Menschen in Copor und auch ein paar in Tezio an dieser Krankheit **gestorben**

- In der Nähe der Insel des Thaumaturgenringes wurden **beschädigte Fässchen** gesehen! Vielleicht vergiften die mit ihrem Müll das Wasser?!

- Hört sich ein Abenteurer zur **Zaubersalzwerkstatt** um, kann er evtl. die Informationen aus dem Abschnitt dazu (s. *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*), die nicht geheim sind, erfahren

- **EW:Gassenwissen**: Informationen aus *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*

- Gelingt ein **EW–4:Gassenwissen** hört der Abenteurer von Leuten der Zaubersalzwerkstatt Valermis, die in düsterer Nachtstunde oft zur Insel des Thaumaturgenrings fahren

- Gelingt sogar ein **EW–8:Gassenwissen** erfährt der Abenteurer von einer Luke, die sich angeblich unter dem Nebengebäude der Werkstatt befinden soll - so sind wohl schon andere Leute eingestiegen… (*»Gerüchte während des Abenteuers«*)

Deutlich mehr Erkrankte gibt es aber im „Feuerviertel“ Copor. Hier befindet sich auch die Zaubersalzwerkstatt Valermis (s. *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*). Spätestens wenn die Abenteurer nach Copor kommen, sollten sie auch die **Begegnung mit einem Erkrankten** machen. Hat die Spielleitung nicht eine andere, zum Verlauf ihres Abenteuers oder dem Hintergrund ihrer Spielerfiguren besser passende Situation, so kommt ein Bettler auf die Abenteurer gehumpelt und bittet sie um etwas Kupfer.

Der alte, verfilzte Mann wirkt **geschwächt** und zittert stark. Schon bevor er die Abenteurer erreicht, können sie ihn riechen - er stinkt noch heftiger als die lanitianischen Kanäle in der Sommerhitze. Undeutlich beginnt er zu sprechen: „Po’vore, ihr Herr’n, hab’ Erba’m’n fü’n krank’n Mann, Tag u’Nacht ha’ ich ges’uf’et auf ‘n Baustell’n, abe’ ‘etz binnich zu schwach, die elen’e Krangheit läss’ mich ‘hinsiech’n, hab’ Erba’m’n“. Es ist nicht nur die starke, typisch lanitianische Verschleifung und Zusammenziehung der Wörter, die hier auf der Südinsel bei den Ärmeren manchmal so stark ist,

dass Ausländer sie kaum verstehen können - als er den Mund öffnet, sieht man faulende Zahnlücken und einen halb ausgefallenen, schwarzen Zahn. Beides erschwert ihm das Sprechen, er hat offensichtlich **Schmerzen** und ist zu geschwächt, um mit seinem Mund noch klar zu artikulieren. Reste von Erbrochenem hängen in seinem Bart.



Gehen die Abenteurer weiter, sehen sie ihn erschöpft und hoffnungslos zusammensacken. Danach kriecht er zum Rand des Kanals und schöpft sich mit der Hand etwas von dem kühlen, aber dreckigen, stinkenden **Kanalwasser**, um sich damit von der Sommerhitze etwas zu befreien. Geben die Abenteurer ihm dagegen etwas Geld oder auch Essen, bedankt er sich vielmals und die Spielleitung kann den Abenteurern über ihn **Informationen** von oben oder aus dem Abschnitt *»Gerüchte während des Abenteuers«* vermitteln.

Die Abenteurer können natürlich auch die Zaubersalzwerkstatt Valermis **besuchen oder beobachten**. Die nötigen Informationen dafür findet die Spielleitung unter *»Die Zaubersalzwerkstatt Valermis«*. Außerdem kann die Gruppe einige der **Bediensteten in der Nacht** beobachten. Sie kommen mit einem Boot zur Werkstatt und fahren unter das auf Holzstützen gebaute Nebengebäude. Dort sammeln sie einige hier über den Tag gesammelte kleine Fässchen mit Abfällen der Werkstatt. Mit ihrer „Beute“ geht es dann zur Stadtinsel des Thaumaturgenringes, wo sie die Fässchen **beschädigen und in den Kanal werfen**. Das können natürlich auch Abenteurer bemerken, die die Stadtinsel des Thaumaturgenrings beobachten.

Das Brandhaus

Musiktipp: https://www.youtube.com/watch?v=fv_7EurNAss („Tense Path | D&D/TTRPG Music | 1 Hour“ auf Youtube vom Kanal „Bardify“)

Das Haus von Lehejos Eltern - in dem auch der erfolglose Dichter und Tagelöhner selbst lebt - liegt im **Norden Zados**, tatsächlich nur ein paar Kanäle südlich vom *Haus der roten Vorhänge* (Z13). Dieses Haus brennt allerdings noch vor Beginn des eigentlichen Abenteuers ab - in Brand gesetzt von Celio, um jeden Beweis gegen Ettore und jeden Beweis ihrer Schandtaten in Flammen aufgehen zu lassen. Denn gemeinsam mit ihrem Komplizen Severo d’Campo ist sie hier eingebrochen - und die beiden haben die Familie Aramendi gefangen genommen.

Um Informationen aus Lehejo zu pressen, haben sie zunächst seine Eltern **gefoltert und ermordet**, später ihn. Dabei konnten sie einiges erfahren, zum Beispiel seine und Floras Pläne, den Inhalt der gesammelten Beweise, aber auch Informationen zu Marcio und Sirocco. Und zu manchem hat Lehejo aber auch eisernes Stillschweigen bewahrt: Alles, das seine Flora oder Sirocco akut in Gefahr bringen könnte. Daher hat er auch nicht verraten, wo die beiden gerade sind oder, dass die Beweise bei Sirocco sind. So heuchlerisch Lehejos Gehabe manchmal gewesen sein mag, so fadenscheinig und dünn seine Dichtkunst gewesen sein mag - er ist in der hehren Absicht und dem festen Willen gestorben, seine Liebsten zu beschützen.

So ein Tod hinterlässt **Spuren…** zwar kaum Sichtbare, danach können die Abenteurer im Haus fast vergeblich suchen. Nur ein äußerst geschickter Fährtenleser (**EW–6:Spurensuche**) mag erkennen, dass das Feuer vorsätzlich gelegt wurde oder sogar ausschließen, dass ein Ölgemälde hier verbrannt ist (**EW–8:Spurensuche**). Aber dafür können die Abenteurer vielleicht überirdische Spuren entdecken:

Lehejo ist in dem ungebrochenen Willen gestorben, seine Flora zu schützen. Doch noch immer ist sie in Gefahr - und somit klammert sich sein **Geist** an die hiesige Welt, um seine „Blume“ zu beschützen. Eine **Gebundene Seele** (vgl. *Dunkle Mächte*, S. 101) ist entstanden. Dieses Geisterwesen, ein leicht durchscheinendes Abbild von Lehejo, kann sich nur **15 Meter vom Ort ihres Todes** entfernen. Das reicht aber für das ganze Gebäude - und Lehejo wird alles tun, um Flora zu schützen. Dafür braucht er aber zunächst einen Körper…

Als gebundene Seele versucht er, den Körper eines Lebenden zu **übernehmen**. Dazu muss ihm ein **schwerer Treffer** gelingen. Dann hört der Getroffene in jedem Fall auf, gegen Lehejo zu kämpfen und empfindet ein angenehmes **Wärmegefühl**. Am Ende jeder Runde verliert er **10 Punkte Willenskraft**. Lehejos durchscheinende Gestalt umwabert ihn währenddessen - die Gefährten des betroffenen Abenteurers können den Geist weiter angreifen, laufen aber womöglich Gefahr, ihren Freund zu treffen. Sinken die **Ausdauerpunkte des Geists auf 0**, verschwindet er für einen Tag. Sinkt aber zuvor die **Willenskraft des getroffenen Abenteurers auf 0**, **verschmelzen** Lehejo und der Abenteurer - und der Dichter hat wieder einen Körper. Natürlich gibt er zunächst einmal einen passenden, bedeutungsschweren Vers von sich!

Danach kontrolliert Lehejo den Geist des Abenteurers ähnlich wie bei *Macht über Menschen* (vgl. *Das Arkanum*, S. 100). Insbesondere kann er ihn nicht zwingen, völlig gegen seine Natur zu handeln und beherrscht nicht direkt dessen Körper. Doch der Abenteurer wird von Lehejo nun so stark kontrolliert, dass der Abenteurer versucht, dessen **Ziele umzusetzen** - Flora zu schützen! Und vielleicht auch noch Ettore zu Fall zu bringen… Dabei verfügt Lehejos Geist über das Wissen des Dichters und auch dessen geistige Fertigkeiten, genauso aber hat der Abenteurer noch ein eingeschränktes Bewusstsein, seine vollen Erinnerungen, sein Wissen und alle seine Fähigkeiten und Fertigkeiten.



Lehejo

Gebundene Seele (Geisterwesen, Grad 3)

* LP, 13 AP - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Berührung+8 (Wk–10 pro Runde) - Abwehr+12, Resistenz+14/18

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

Lehejo kann der Weg in Culsus Reich auch gezeigt werden, bevor Flora sicher ist: Gelingt einem Priester der Dius Valiande **dreimal** hintereinander *Austreibung des Bösen* so wandert auch Lehejos Geist in die spirituellen Gefilde. Und vielleicht steht dann auch eine Vanth bereit, mit einem Gedicht in der Hand, so wundervoll (oder auch: schlecht) wie die seinen, das ihm den Weg zu Culsus Pforte verraten mag, wenn er es nur richtig interpretiert… Der Besessene kann aber glücklicherweise auch anders - und leichter - **befreit** werden. Dazu genügt ein *Austreibung des Bösen* (egal von wem gesprochen) oder auch eine *Dämonenaustreibung* oder das *Wort der Trauer*. Aber wer würde schon einen romantischen Dichter daran hindern, seine Geliebte über den Tod hinaus zu schützen?

Spielhinweis: Die Szene mit der Gebundenen Seele benötigt von der Spielleitung einiges an Fingerspitzengefühl. Hoffentlich erhalten die Abenteurer von Lehejo einige Informationen und vor allem eine weitere Motivation, Flora zu suchen. Wenn die Abenteurer aber alle Informationen von Lehejo erhalten, könnte das schon zu viel sein - erfahren die Abenteurer von Anfang an, dass Sirocco das Gemälde hat, könnte das sehr antiklimaktisch sein. Und für manche Runden mag es reizvoll sein, wenn eine der Spielerfiguren für das restliche Abenteuer oder jedenfalls einige weitere Szene von Lehejo besessen ist, andere möchten das aber vielleicht gar nicht. Das muss die Spielleitung selbst einschätzen - oder auch offen mit der Runde besprechen. Manche Abenteurer könnten den Geist auch sofort töten oder austreiben und erhalten dann überhaupt keine Informationen. Prinzipiell kann das Abenteuer mit jeder dieser Möglichkeiten fortgesetzt werden - aber um ein möglichst gutes Spielerlebnis zu ermöglichen, sollte die Spielerfigur den Verlauf möglichst an die Vorlieben der Spieler anpassen bzw. dafür sorgen, dass die Abenteurer Lehejos Motivation verstehen und von ihm einige Informationen, aber nicht zu viele Informationen erhalten. Dafür könnten Abenteurer und Lehejo sich erst einmal „abtasten“ und einander kennenlernen. Lehejo wird dann versuchen, sich die Hilfe der Abenteurer **mit Informationen zu erkaufen**, wenn er erkennt, dass sie ihm als Gruppe überlegen sind. Im Gegenzug für weitere Informationen könnte er ihnen dann das Versprechen abverlangen, Flora zu schützen. Erhält er dieses Versprechen, beginnt er weitere Informationen zu geben - doch vergeht er währenddessen in die spirituellen Gefilde, weil er nun weiß, dass Flora in Sicherheit ist.

Die Abenteurer können auch versuchen, außerhalb des verbrannten Hauses herauszufinden, was geschehen ist. Vielleicht ist das auch die sicherere Option, denn vom vierstöckigen Haus ist das oberste Geschoss **völlig abgebrannt** und eingestürzt und auch vom zweiten Obergeschoss sind nur noch einige schwarz verkohlte Balken übrig. Während das Wassergeschoss (das unterste, ebenerdige Geschoss) noch



in gutem Zustand ist, ist auch das erste Obergeschoss von schwarzem Ruß überzogen und nur wenige Teile der Ausstattung haben den Brand überlebt.

Die Nachricht von einem Brand hat sich schnell auf der ganzen Nordinseln **herumgesprochen**. Da weiß natürlich die **Nachbarschaft** gut Bescheid, was passiert ist - oder jedenfalls machen jede Menge Gerüchte die Runde. Ein Unfall muss es gewesen sein, wie immer halt, sagen manche. Aber da waren die Schreie, schon vor dem Brand! („Das bildest du dir ein, Nicolo, du siehst doch überall noch Schreckensgespenster!“) „Und diese komischen Dichtergestalten mit denen sich der Sohn herumgetrieben hat? Die haben doch auch mit Hanf gehandelt, da macht man sich viele Feinde, am Ende hatte er mit diesen Nachtf-“ („Pscht! Reiß dich zusammen!“). Der Vater hatte Schulden, heißt es von einigen. Oder hat vielleicht der nichtsnutzige Tintenfinger und Sohn der lieben Aramendis das Haus angezündet, als er versucht hat, sich etwas zu kochen? - Auch oft haltlose Gerüchtefetzen wie diese haben einen wahren Kern und können den Abenteurern ein paar wichtige Hinweise geben. So werden sie sicherlich von den **Dichterfreunden Lehejos** und seiner neuen Geliebten erfahren. Auch über die gibt es verschiedene Gerüchte, von einer billigen Hure bis zur Tochter des Dugans ist alles dabei - ist sie doch so bildhübsch, schreibt Lehejo so viele Gedichte über sie und hat sie gleichzeitig kaum einer gesehen.

Lehejos Familie verfügte - gerade mit dem Sohn, der kaum zum Verdienst beitrug - über nur sehr wenig Geld. Das Haus, das verbrannt ist, gehörte ihnen nicht, sie wohnten zur Miete und auch nicht alleine. Die andere Familie im Haus ist aber vor kurzem ausgezogen und so stand ein Teil des Hauses leer. In der dritten Mietswohnung lebte ein Junggeselle, der aber ganz anders drauf war als Lehejo, eher ein Draufgänger, und den Dichter daher auch nicht kannte. Er hat die ganze Nacht im Süden Zados gefeiert und wird erst nach einem ausgeschlafenen Rausch erkennen, dass sein Heim nicht mehr steht. Er weiß auch sonst nichts, das den Abenteurern weiterhelfen kann - natürlich könnte die Spielleitung aber, falls ihr das sinnvoll erscheint, über ihn allgemeine Informationen an die Abenteurer bringen. Dafür sollte sich aber eigentlich auch die Nachbarschaft eignen.

Nur bei wenigen Dingen sind sich alle einig: Der Brand ist in der **Nacht von Tag –1 auf Tag 0** ausgebrochen. Im frühesten

Morgengrauen ist er einem Nachbarn aufgefallen, der um Hilfe geschrien hat. Er hat erzählt, er habe noch eine Gestalt über die Dächer huschen sehen (Celio), aber er hat schon zu viele Märchen erzählt, als dass ihm jemand glauben würde (und er schmückt gerne auch diese kurze, von Rauch halb verdeckte Sichtung zu einer abenteuerlichen Geschichte aus). Zunächst mit ein paar anderen, dann mit **Unterstützung der Gardia** konnte der Brand dann gelöscht werden.

Während der Löscharbeiten waren die meisten zu abgelenkt, aber manche Nachbarn meinen, sie hätten die **Freundin des Aramendi-Sohns** (Taugenichts!) kurz gesehen, die entsetzt das Haus angestarrt hätte (Flora, die Lehejo warnen wollte, aber zu spät kam).

Die Gardia hat den Brand später untersucht, hat die verkohlten Leichen weggebracht und den Brand als Unfall beschrieben. Ab **Tag 2** sind die Leichen der Aramendis schon auf der Ilmurta. Nur sehr wenige Verwandte und Bekannte sind mit dem Fährmann mitgefahren und haben am Ableger Abschied genommen. Danach wurde die arme Familie in einem der vielen Massengräber bestattet (vielleicht auch einer der Gründe, weshalb Lehejo zunächst als Geist zurückkehrte?).

Lehejos Gebundene Seele war noch nicht völlig bewusst, als die Gardia im Haus war. Daher hat er keinen der Gardisten übernommen.

Der bunte Dichter

Man könnte meinen, dass der bunte Vogel **Sirocco** im *Goldenen Teller* wohnt, so oft wie er dort sitzt (oder auch lebhaft im Stehen diskutiert oder Gedichte vorträgt). Und gelegentlich schläft er auch im Schankraum oder mietet sich spontan eines der wenigen Zimmer - gerade, wenn er eine attraktive Bekanntschaft gemacht hat, mit der er möglichst schnell ein Bett braucht. Hat man einmal die Wohnung des lustigen Dichters gesehen, dann weiß man vielleicht, weshalb der Dichter hier nicht allzu viel Zeit verbringt.

Sirocco wohnt in einer **kleinen Mietswohnung** mit zwei Zimmern am Rande Zados Richtung Gira. Die Wohnung ist Teil eines großen, klobigen Baus nördlich der Serpe, aber noch in Sichtweite zum Fluss. Die Fenster sind aber klein und normalerweise von dicken Vorhängen verhangen, sodass nur schummriges Licht in die vollgestellten zwei Zimmer kommt. Überall liegt billiges, wieder und wieder bekritzeltes **Papier** herum, alles ist voller alter Klamotten und unter manchen sind noch ein paar alte, benutzte Teller. Es gibt ein Schlafzimmer, in dem auch die meisten Klamotten, ein großer Schrank und einige wenige Bücher liegen. Der zweite Raum ist Küche und Wohn- und Schreibzimmer zugleich.

Auf den meisten Zetteln sind Gedichte - allerdings nicht nur von Sirocco! Viele sind auch von **Lehejo**, manche von anderen Dichtern. Abenteurer, die sich genug Zeit nehmen, die sich mit Gedichten auskennen oder denen ein **EW:Etikette**, **EW:Landeskunde (Küstenstaaten)** oder **EW–4:Schreiben (Neu-Vallinga)** gelingt, können einige Gedichte interpretieren: Einige sind Liebesgedichte an Flora oder Lehejo. Viele sind sehr politisch und kritisieren den Dugan, die Patrizier und oft auch Ettore Farsona persönlich. Die Spielleitung kann in den Fetzen **weitere Hinweise** auf die Pläne der Dichter und besonders Siroccos Vorhaben streuen.

Räuber im Enganador?

Sind sie Abenteurer skeptisch, was die Geschichte der Farsonas zum Überfall auf das Hochzeitspaar angeht, möchten sie möglicherweise die **Stelle des Überfalls** in Augenschein nehmen. Vielleicht schreckt sie aber die Dauer ab: Die Reise hin dauert - je nach Reiseart - **fast einen ganzen Tag**! Und natürlich gehen die Abenteurer in eine andere Gegend, nämlich das **Enganador**, mit anderen Gegebenheiten, anderen Herrschern und anderen Bewohnern (s. *»Das liebliche Enganador«*).

Machen sich die Abenteurer trotzdem auf in die Weiten des Enganador, können sie mit etwas Glück oder guten Kenntnissen im Fährtenlesen (**EW:Spurensuche**) den Ort des Überfalls am Rande eines Weges ausmachen, der vom Fährort Vilarmera Richtung Delghero führt. Die Spuren der Schandtat sind zwar **grob beseitigt** worden, aber gerade am Rand der Straße ist noch manches zu entdecken. So deuten die Spuren auf viele Leute hin, die sich im Dickicht am Rand der Straße versteckt hatten. Mit einem gelungenen **EW–4:Spurensuche** können die Abenteurer auch die Stelle erkennen, an der Cabaljero Nael gegen die Unholde gekämpft hat und schließlich auch getötet wurde - und diese Ereignisse rekonstruieren. Interessanter für die Gruppe sind aber wohl **Schleifspuren** abseits des Weges, die schließlich zu den Spuren eines kleinen Wagens führen. Auf dem Weg können die Abenteurer in einem Busch auch noch einen **kleinen Fetzen von Esperanzas Kleid** finden.

Verfolgen die Abenteurer einige der Spuren, werden sie sie zwar irgendwann in der Wildnis verlieren - aber nach einigen hundert Metern können sie auf ein Stück **umgegrabener Erde** stoßen. Hier haben die Räuber ihren von Nael getöteten Kameraden, den jungen Nicolo, vergraben.



Parteien und Personen

Die Familie Farsona

Ettore Farsona ist eine der fünf Personen, die die Geschicke der Familie Farsona leiten - und er gilt als enger Vertrauter des Dugans. Von diesem hat er die Position des Beauftragten der Südinsel für Wasserschutz bekommen, soll sich also unter anderem um die wichtige Aufgabe kümmern, die Reinheit des Wassers in Copor und Tezio zu wahren. Gegen **Bestechung** vertuscht er jedoch, dass die Zaubersalzwerkstatt giftige Abfälle ins Wasser leitet. Der Patrizier gibt sich gerne als Kunstkenner und bildet sich viel auf Stand und Reichtum ein.

Der **Tod seiner Frau** vor knapp zehn Jahren hat Ettore zunächst schwer mitgenommen. Nach zwei Jahren hat seine Trauer sich aber rasch in ein ausschweifendes Genießen der neuen Freiheiten gewandelt: gerne nutzt der alte Patrizier seine Stellung und sein Vermögen aus, um sich mit **jüngeren Damen** zu vergnügen. Inzwischen ist er zwar wieder verheiratet, seine allgegenwärtigen Affären und seine Mätresse sind aber wohl bekannt. Seit kurzem hat er nun einen Narren an **Esperanza Olivje** gefressen, die seiner ersten Frau zu jüngeren Jahren fast aufs Haar ähnelt.

Seine undankbare, rumtreiberische Tochter ist ihm immer mehr ein Dorn im Auge - hat er ihr nicht stets jeden Wunsch erfüllt?

Ettore wohnt im **Palasses Farsona (L16)**.



Ettore Farsona



Flora Farsona

Ettores Tochter **Flora Farsona** könnte nicht anders sein als ihr Vater. Sie verabscheut die Selbstgefälligkeit und Prunksucht des lanitianischen Patriziats, lebt sich gerne frei aus und treibt sich vor allem mit Leuten unter Stand herum. Ihr Vater hat wenig Wert auf ihre Bildung gelegt, oder auch auf Zeit mit seiner Tochter, dafür hat Flora von ihm stets jeden Wunsch erfüllt bekommen, der sich mit Geld bezahlen ließ. Flora ist daher für ihren Stand nicht sonderlich gut gebildet, hat aber gerne Geschichten gelesen - und ist daran gewöhnt, dass ihr stets **jeder Wunsch erfüllt wird**. Es fällt ihr auch immer noch schwer, zu begreifen, dass das nicht allen so ging - und manche Lanitianer um ihr täglich Brot kämpfen, ja regelrecht dafür *arbeiten* müssen.

Die junge Dame als **naiv** zu bezeichnen, ist durchaus angemessen, aber ebenso wäre verspielt wohl eine passende Bezeichnung. Für Sirocco war es ein Leichtes, sie mit seinem Charme und seiner Art, Geschichten zu erzählen, in die Reihen seiner Dichter und Denker zu locken. Während Sirocco strategisch handelte, um den Revolutionären eine Spionin und wichtige Verbündete zu verschaffen, war sein bester Freund Lehejo sofort Hals über Kopf in die bildhübsche junge Frau verliebt. Flora trifft sich regelmäßig mit den **Dichtern** und diskutiert mit ihnen. Durch Lehejo und Sirocco hat sie einen **ausgeprägten Gerechtigkeitssinn** für das lanitianische Volk entwickelt, der sich stark mit ihrer Lebensweise beißt. Flora aber ist es tatsächlich ernst, sie ist **emotional** und will etwas

verändern. Lehejo ist so verliebt, dass ihm der Widerspruch gar nicht auffällt, Sirocco ignoriert es, weil Flora ihm so am meisten nutzt, doch bei vielen anderen in der Dichterbande des *Goldenen Tellers* stößt das durchaus auf. Flora sucht nach ihrem Abenteuer, in dem sie für Gerechtigkeit sorgen kann - und als das Abenteuer sie findet, ist sie aber schnell überfordert und panisch.

Flora ist von ihrer Mutter **„Blume“ getauft** worden, weil sie sich eine wunderschöne und unschuldige Tochter gewünscht hat, die eines Tages selbst aufblühen würde. Flora gefällt diese Geschichte und sie liebt Blumen - manchmal zu Lehejos Leid, der stets versuchen muss, von irgendwoher sündhaft teure Blumen zu bekommen. Es ist wohl nicht übertrieben, dass der Großteil seines - bescheidenen - Einkommens in diese **Geschenke** fließt. Flora ist das gar nicht bewusst. Auch sonst setzt Flora bei ihrer Kleidung und ihrem Haarschmuck gerne auf **Blumenmotive**. Ihren zweiten Vornamen hat die junge Dame ebenfalls von ihrer Mutter - nämlich der Vorname ihrer Mutter, Jhovara.

Flora ist zum Zeitpunkt des Abenteuers **18 Jahre** alt und wohnt bis kurz vor Abenteuerbeginn im **Palasses Farsona (L16)**.

Flora Farsona, Gr 3

12 LP, 16 AP - OR - St 32, Gw 84, In 69, B 26

Angriff: Dolch+9 (1W6), Dolch+8 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+13, Resistenz+13/14

Akrobatik+11, Diverse Sozial- und Wissensfertigkeiten mit +10, Geländelauf+15

Jorge Ginaldino ist der skrupellose Diener Ettores, der tief in der Schuld seines Herren steht. Der Spado ist schlank und von normaler Größe. Sein stechender Blick aus oft verengten Augen und eine markante Grube zwischen Nase und Lippen verleihen ihm aber ein aggressives Aussehen. Er hat mittellange gelockte Haare. Jorge trägt gerne Hemd und Weste in den Farben der Farsonas - gelb und blau - und darüber einen langen, beigen Mantel. Er ist geübt darin, mit diesem überraschende Angriffe abzuwehren oder Rapiere darin zu fangen. Als Spado und Secretario hat er beinahe immer ein kleines **Schreibköfferchen** dabei.

Jorge wurde zwar in Lanitia zum Spadres ausgebildet, doch sind ihm seine Schläue und sein Geschick mit dem Rapier schnell zu Kopfe gestiegen - und er wollte mehr dafür. Nach zwei Raubüberfällen wurde er aus der Stadt **verstoßen**, gemeinsam mit einigen Freunden.

Die Spadresanwärter schlossen sich einer **Räuberbande** an, allerdings immer noch mit dem Anstrich der Stadt. So war Jorge begeistert, als er bei einem Überfall eine Fuchtel ergattern konnte. Die stellte sich auch noch als **magisch** heraus. Jorge begann, seinen Scharfsinn, sein Geschick und seine neue Fuchtel dafür zu nutzen, noch riskantere Überfälle zu planen und durchzuführen - um sich einen Fechtlehrer leisten zu können. Der Fechtlehrer war natürlich selbst kein ganz gesetzestreuer Mann, der einem Räuber das Fechten beibrachte, sondern hier lernte Jorge Severo d’Campo kennen. Der schärfte seine Fertigkeiten noch mehr, doch irgendwann musste das Glück enden. Jorge wurde bei einem Überfall auf reiche Lanitianer **gefasst**. Ihm drohte der Tod. Wäre da nicht Ettore Farsona…

Der hat von dem Überfall mitbekommen, der in Lanitia die Runde machte - nicht zuletzt, weil er sehr geschickt geplant war. Es war großes Pech, dass nicht alles geklappt hat. Und als er den Namen Jorge Ginaldino las, erinnerte er sich an einen jungen Mann, der kurz davor gewesen war, der Spado eines Bekannten zu werden. Ettore entschied sich, Jorge zu besuchen. Er stellte ihm jede Menge Fragen und war schließlich von der Schläue, aber auch dem Wissen und der Höflichkeit des Räubers beeindruckt. Er entschied sich, ihm ein **Angebot** zu machen: Er, Ettore, würde Jorge mit seinem Einfluss von der Strafe verschonen und ihm sogar eine Stelle als **Diener**, vielleicht eines Tages als Spado, verschaffen. Im Gegenzug müsse der ihm aber seine ewige und unumstößliche Treue schwören. Jorge willigte begeistert ein.



Jorge

Die Jahre danach arbeitete Jorge entschlossen an seinen Fähigkeiten als Diener und Kämpfer, bis Ettore ihn schließlich zu seinem **persönlichen Spado** machte. Seit diesem Tage hat Jorge nichts anderes im Sinne, als Ettore so gut wie möglich zu dienen. Schließlich hat er einen Schwur geleistet und Ettore ihn vor dem Tod bewahrt. Jorge ist völlig **skrupellos**, gerissen und fast **wahnsinnig in seiner Treue zu Ettore**. Gleichzeitig möchte er noch weiter in dessen Gunst aufsteigen und seinen eigenen Einfluss mehren. Flora stört ihn dabei schon länger, da sie Ettores Aufmerksamkeit stiehlt oder zumindest stehlen könnte und ihren Vater viel zu oft in Frage stellt. Er hat kein Problem damit, auch ihren Tod für den Ruf seines Herren in Kauf zu nehmen.

Jorge wohnt im Palasses seines Herren, dem **Palasses Farsona (L16)**.

Jorge Ginaldino (Ermittler Gr 14)
Mittelschicht, gleichgültig - mittel (174 cm), normal - 36 Jahre

St 81, Gs 83, Gw 78, Ko 52, In 89, Zt 54
Au 51, pA 56, Wk 89 - B 27
13 LP, 43 AP - TR - AnB+1, SchB+3

Angriff: Fuchtel*+14 (1W6+5), Dolch+9 (1W6+2); Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+14 (+3 mit Mantel), Resistenz+15/15

Akrobatik+12, Anführen+10, Beredsamkeit+12, Bootfahren+14, Etikette+13, Fälschen+15, Fechten+11, Gassenwissen+14, Geländelauf+14, Glücksspiel+15, Klettern+13, Landeskunde(Küstenstaaten)+13, Menschenkenntnis+13, Reiten+12. Schleichen+8, Schwimmen+12, Spurensuche+9, Stehlen+16, Tarnen+8, Verstellen+14 - Sprechen/Schreiben: Neu-Vallinga+13/13, Vallinga+13/-

Zaubern+16: *Bannsalz, Blendsalz, Blicksalz, Dinge wiederfinden, Erkennen von Leben, Person wiederfinden, Rauchsalz, Rauschsalz, Seelenkompass, Zwiesprache*

Bes.: Fuchtel*(+1/1)

Die Revolutionäre

Die Unruhe in Lanitia ist groß. Viele Bewohner fühlen sich nicht gehört und sind unzufrieden mit den Zuständen in ihrer Stadt - manche wehren sich, offen oder im Verborgenen. Eine allgemeine Beschreibung und einige Beispiele der Lage in Lanitia und der Revolutionäre findet sich unter *»Gesellschaft, Politik und Recht Lanitias«*.

Marcio ist ein widerspenstiger Künstler, der unter dem Schutz von Vilado Aranda e Griman die Oberschicht kritisiert. Er druckt für die Revolutionäre unter seinem Atelier **Flugblätter**. Marcio überredete Flora, ein Aktbild von ihr zu fertigen und darin die Kritik an ihrem Vater auszudrücken, denn nur so könne man Aufmerksamkeit erreichen. Marcio fertigt oft Aktbilder an, da er sich davon tatsächlich mehr Aufmerksamkeit und den Anblick entkleideter lanitianischer Schönheiten erhofft. Sein Atelier, gleichzeitig seine heruntergekommen Wohnung, ist nahe des Basadonneparks (Z8), eine Bruchbude in den Ruinen eines einstigen Palasses (s. *»Marcios Atelier«*). Im ehemaligen Keller des alten, auf Festland erbauten Palasses hat Marcio eine **Druckerpresse** errichtet, die er oft für die Revolutionäre benutzt.

Die **Dichter** im *Goldenen Teller* verbindet ihre Liebe zur Poesie und ihre Überzeugung, dass Kunst ein Werkzeug des Wandels sein kann. Jeder bringt seine eigene Perspektive und seinen Stil ein, was oft zu **lebhaften Diskussionen** führt - sei es über die richtige Staatsform oder die beste Metapher für die Unterdrückung. Während insbesondere Sirocco versucht hat, die junge Patrizierin Flora in die Gruppe zu integrieren, um sie als Doppelspionin nutzen zu können, waren andere strikt dagegen, einen „Klassenfeind“ so in ihr Inneres zu lassen, in erster Linie Juanotta. Doch in der Gruppe hat sie sich schlicht zurückgehalten, wenn Flora da war.



Lehejo Amidias Aramendi ist ein erfolgloser, aber leidenschaftlicher Dichter und der Freund von Flora. Der junge Mann kann von seinen Gedichten längst nicht leben und erst recht nicht, die vielen Wünsche seiner Geliebten erfüllen, sodass er sich als **Tagelöhner** verdingt und in beeindruckender Geschwindigkeit die Reste eines Familienvermögens verzehrt. Er wohnt bei seinen Eltern in einem Haus (in der Nähe von Z13), das jedoch mit seinen Bewohnern zu Beginn des Abenteuers in Flammen aufgeht. Lehejo war und ist als Geist (s. *»Das Brandhaus«*) **wahrhaftig in Flora verliebt**, wovon viele kitschige Gedichte zeugen. Gerne gibt er sich philosophisch und romantisch, denn Lehejo hält sich für ein verkanntes Dichtergenie - obgleich seine Verse wenig Kreativität oder Besonderheit aufweisen, sondern eher an

eine Aneinanderreihung von Kalendersprüchen erinnern. Lehejo war gut mit Sirocco befreundet, sogar äußerst gut - ohne Flora wären vielleicht auch zwischen den beiden Dichtern Funken geflogen. Und tatsächlich haben sie sich auch gerne zu dritt im *Haus der roten Vorhänge* getroffen - selbstverständlich nur, um zu planen.

Sirocco Salvatore ist gut mit Lehejo befreundet und soll **neue Revolutionäre** mit seiner freundlichen, lustigen Art „vorsichtig rekrutieren". Er ist von mittlerer Statur und hat ein markantes Gesicht mit einer ständig verschmitzten Miene. Seine Kleidung ist von auffälliger Eleganz, jedoch stets etwas unkonventionell und farbenfroh, was seinen eigenwilligen Charakter widerspiegelt. Sirocco ist bekannt für seine **unerschütterliche Lebensfreude** und seinen rebellischen Geist. Er verfügt über einen scharfen Verstand und eine ungewöhnliche Art, die Welt zu betrachten. Sein Humor ist geistreich und oft etwas exzentrisch, und er liebt es, die Erwartungen zu brechen.

Sirocco nutzt seine charismatische Art, um die Botschaft der Revolution auf ungewöhnliche und fesselnde Weise zu verbreiten, sei es durch einen Umtrunk mit Studenten, **Straßenkunst** oder poetische Manifeste (weswegen er auch oft in Schwierigkeiten mit der Gardia kommt, bisher konnte er aber immer einer Strafe irgendwie entgehen).

Sirocco lebt im Norden Zados (in einer kleinen Wohnung nicht weit von der Serpe) und arbeitet dort auch als Straßenkünstler und „Dichter". Er besitzt ein Blasrohr und kann **Zaubersalze herstellen**. Mit *Färbersalz* verbreitet er gerne Kunst und politische Botschaften, oft in einem.

Wie sein bester Freund Lehejo ist der junge Dichter **an Flora interessiert**, begnügt sich aber gerne mit seiner Rolle in dieser experimentellen Dreierbeziehung.

Sirocco Salvatore (Schattengänger Gr 9)
Volk, Nothuns - mittel (172 cm), normal - 28 Jahre

St 28, Gs 98, Gw 91, Ko 26, In 81, Zt 04 Au 80, pA 85, Wk 75 - B 24 11 LP, 32 AP - OR - AbB+1, AnB+2, SchB+1

Angriff: Rapier+13 (1W6+1), Dolch+12 (1W6); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+14 (+1 mit Mantel), Resistenz+16/15

Akrobatik+13, Beredsamkeit+13, Bootfahren+14, Gassenwissen+10, Gaukeln+15, Geländelauf+14, Schwimmen+13, Verführen+14, Verstellen+15 - Sprechen/Schreiben: Chryseisch+10/11, Neu-Vallinga+15/16, Scharidisch+12/-, Vallinga+14/10

Zaubern+13: *Blendsalz, Blicksalz, Färbersalz, Rutschsalz*



Sirocco Salvatore

Juanotta de Calvosa ist die stille, aber unerschütterliche Stimme des Gewissens im *Goldenen Teller.* Mit scharfem Verstand und einer fast schon schmerzhaften Klarheit schreibt sie über die soziale Ungerechtigkeit in Lanitia. Ihre melancholischen, tiefgründigen Gedichte richten sich nicht an die breite Masse, sondern an jene, die bereit sind, wirklich hinzusehen. Juanotta spricht selten, doch wenn sie es tut, hören selbst hitzige Gemüter zu. Sie steht Siroccos spektakulären Aktionen distanziert gegenüber, erkennt jedoch ihren Nutzen - auch wenn sie ihn niemals offen loben würde.

Alberigo Magrini wirkt zwischen den jüngeren Dichtern beinahe wie ein alter Gelehrter, dabei ist er kaum über 40. Alberigo hat sich von einer gescheiterten Karriere in die Welt der Poesie zurückgezogen und nutzt sie nun als Werkzeug, um politische Theorien und komplexe Gedanken zu vermitteln. Seine Werke sind verschachtelt, anspruchsvoll und oft nur im kleinen Kreis verständlich. Alberigo sucht nicht die Bühne, sondern das Gespräch - und findet sich daher meist in ruhigen Ecken wieder, wo er seine Verse rezitiert und anschließend über deren Bedeutung diskutiert.

Aria Fiorini bringt eine leise, beinahe zerbrechliche Stimme der Poesie in die Gruppe. Ihre Lyrik verbindet die Schönheit einfacher Dinge mit der Tragik des Lebens in den unte-

ren Schichten Lanitias. Sie spricht für jene, die sonst keine Stimme haben - und erreicht gerade dadurch oft mehr Menschen als die lauteren Dichter. Aria selbst bleibt dabei zurückhaltend, fast scheu, doch hinter dieser Zartheit verbirgt sich ein bemerkenswerter Mut (den es braucht, als Kritiker des Adels in Lanitia).

Matteo di Naldo hingegen ist das genaue Gegenteil: laut, provokant und kaum zu übersehen. Als Satiriker zerlegt er mit spitzer Zunge und bitterem Humor die Mächtigen Lanitias und schreckt auch vor persönlichen Angriffen nicht zurück. Seine Auftritte in Tavernen und auf Märkten sorgen regelmäßig für Aufsehen - und nicht selten für Ärger mit der Gardia. Nebenbei arbeitet Matteo als Schauspieler in einem kleinen, alternativen Theater in Zado (dem Feuervogel Z26), wo er nur in Stücken auftritt, deren Botschaft er unterstützt. Dort schreibt er gelegentlich auch selbst mit - und seine Werke sind nicht selten so brisant, dass man sie ohne Übertreibung als revolutionär bezeichnen kann.

Weitere Personen

Vilado Aranda e Griman veranstaltet gerne große Feiern und stellt widerspenstige Künstler unter seinen Schutz. Dabei ist der Spross einer für ihren exzentrischen Geschmack bekannten Patrizierfamilie (s. „Gira, G12“) selbst erst **27 Jahre alt** und nicht gerade ein fleißiger und tatkräftiger Mann. Denn im Gegensatz zu seiner Familie ist Vilado sehr den **illustren Freuden des Lebens zugetan**. Dank der Aranda e Grimans verfügt er aber trotzdem über ein beachtliches Vermögen, mit der er sich auch sein **großes Grundstück** (Z14) leisten konnte - und Künstler unterstützt. Dabei weist Vilado keinen klassischen Geschmack auf, manche würden ihm diesen sogar völlig absprechen. Vilado schätzt abstrakte Formen und impressionistische Kunst, womit er den meisten seiner Mitmenschen weit voraus ist. Was er aber noch weit mehr als die eigentliche Kunst schätzt, sind Humor und **politische Gesinnung des Künstlers** - und Humor ist dabei alles, das Vilado zum Lachen bringen kann und das kann ziemlich viel sein. Zum Beispiel ein äußerst unvorteilhaftes Portrait des Dugans. Ohnehin kann man Vilado kaum ohne sein verschmitztes Lächeln sehen und immer wieder gibt er ein amüsiertes Glucksen von sich.

In den letzten Jahren hat Vilado einen **Kreis an Künstlern aller Art** - Theaterschauspieler, Maler, Dichter und so weiter - um sich geschart, die ihn alle, manche tatsächlich, andere nur wegen seines Geldes, bewundern. Dafür stattet er sie mit dem aus, was sie für ihre Kunst und Kritik brauchen und schützt sie mit Stand und Vermögen vor den schlimmsten Konsequenzen ihrer Werke.

Seine Familie lässt ihn trotz ihrer unterschiedlichen Vorstellungen, was Kunst und öffentliches Auftreten betrifft, **gewähren**, da er der sonst oft eingeschlafene Kunstszene ein Stachel im Fleisch ist - was sie sehr begrüßen.



Vilado

Die Auftragsmörder

Um seinem Herren Ettore die belastende Sorge um seine Tochter abnehmen zu können, kontaktiert Jorge als guter Diener einen alten Freund: **Seinen ehemaligen Fechtlehrer**. Der verdingt sich allerdings nicht nur als Fechtlehrer, sondern auch als Auftragsmörder. Er macht Jorge ein „Freundschaftsangebot“ für die Jagd nach Flora und holt sich zur Unterstützung noch **Celio Gravante** dazu, mit der Severo bereits einige Male zusammengearbeitet hat.

Die Auftragsmörder sollten als wiederkehrendes Element öfter auftauchen und **tödliche Coolness mit einer Prise Humor verbinden**, wenn die Spielleitung das möchte. Die Kombination des fechtenden Charmeurs und der wahnsinnigen Pyromanin kann für die Abenteurer tödlich sein, ist aber nicht unbedingt die geschickteste Kombination, sondern soll in erster Linie für interessante und unterhaltsame Szenen sorgen.

Der gerissene **Severo d'Campo** nutzt seine adlige Herkunft, um sich mühelos unter die mächtigsten der Mächtigen zu mischen. Als herausragender Kämpfer mit dem Florett und dem Rapier konnte er **Lehrer an der Fechtschule** „Der perfekte Schlag" (D5 auf der Karte) werden. Tagsüber treibt er sich also in der Schule oder in den umliegenden Gassen und Kanälen von **Dolo** herum. Hier ist Severo hervorragend vernetzt und hat sogar **Kontakte zur Comreda Noctina** (s. *»Organisiertes Verbrechen in Lanitia«*). So kann er auch **Gift** und allerlei andere verbotene Substanzen besorgen.

Severo ist charmant und manipulativ; er gibt sich gerne als **edler Mann von Welt** und sein blendendes Aussehen verleiht ihm mit seinem Selbstbewusstsein die nötige Ausstrahlung dafür. Doch ist er leicht **aus der Fassung zu bringen**, wenn er die Fäden nicht mehr in der Hand hält - dann kann er leicht in Rage geraten und handelt impulsiv.

Severo d'Campo (Glücksritter Gr 22)
Adel, gleichgültig - mittel (178 cm), normal - 23 Jahre

St 81, Gs 100, Gw 98, Ko 57, In 89, Zt 50
Au 95, pA 72, Wk 91 - B 26
15 LP, 56 AP - TR - AbB+2, AnB+2, SchB+4

Angriff: Florett*+18 (2W6), Wurfmesser+12 (1W6–1), Faustkampf+10 (1W6+1), Kampfriemen+10 (1W6+2), Parierdolch+6 (1W6+3); Raufen+10 (1W6) - Abwehr+18 (+4 mit Parierdolch), Resistenz+17/17

Akrobatik+16, Anführen+10, Balancieren+14, Beredsamkeit+10, Etikette+9, Fallen entdecken+9, Fälschen+16, Gassenwissen+13, Gaukeln+14, Geländelauf+14, Heilkunde+9, Klettern+15, Landeskunde+12, Laufen+8, Lesen von Zauberschrift+9, Menschenkenntnis+13, Meucheln+12, Schleichen+13, Schlösser öffnen+10, Seilkunst+14, Tarnen+10, Verführen+8, Verhören+14, Verstellen+14, Zauberkunde+9 - Sprechen/Schreiben: Neu-Vallinga+13/13, Vallinga+13/-

Fechten+14: *Abstand wahren, Allseitsparade, Handwechsel*

Bes.: Rapier*(+2/1)

Celio Gravante, die Unterstützung des Auftragsmörders, hat eine pyromanische Ader und vereint **Genie und Wahnsinn**. Sie kann im einen Moment süß und verführerisch wirken und im nächsten flammenden Hass verbreiten - wahrhaftig flammend, denn dank des *Feuersalzes* der Zaubersalzwerkstatt kann sie ihre Umgebung in Brand setzen. Celio kennt selbst kaum Schmerzen, gerade durch Hitze nicht, findet aber wahnsinniges Vergnügen darin, Schmerz zu verbreiten.



Severo d'Campo

Celio Gravante (Schattengänger Gr 22)
Volk, gleichgültig - mittel (170 cm), schlank - 26 Jahre

St 52, Gs 100, Gw 100, Ko 45, In 72, Zt 88
Au 79, pA 37, Wk 32 - B 30
12 LP, 59 AP - TR - AbB+2, AnB+2, SchB+2

Angriff: Dolch*+16 (1W6+1), Faustkampf+14 (1W6), Schlagring*+14 (1W6+3+Schmerzen), Wurfscheibe+10 (1W6–2), Handarmbrust+11 (1W6–1 & 2W6-Gift), Parierdolch+6 (1W6+1); Raufen+9 (1W6–2) - Abwehr+18 (+4 mit Parierdolch), Resistenz+16/17

Akrobatik+18, Alchimie+8, Balancieren+16, Bootfahren+14, Fallen entdecken+12, Fallenmechanik+10, Gassenwissen+8, Gaukeln+14, Geländelauf+14, Klettern+16, Laufen+12, Meucheln+16, Scharfschießen+11, Schleichen+16, Schlösser öffnen+14, Schwimmen+14, Seilkunst+17, Sprache (Muttersprache)+12, Sprache (Comentang)+12, Spurensuche+8, Stehlen+10, Tarnen+14, Verführen+8, Verstellen+8

Zaubern+19: *Befestigen, Blendsalz, Blicksalz, Feuersalz, Funkensalz, Geräusche dämpfen, Heranholen, Jucksalz, Keinsalz, Knallsalz, Lachsalz, Lauschen, Rauchsalz, Rauschsalz, Schatten verstärken, Schattenrobe, Schmerzsalz, Sehen*

von Verborgenem, Taubsalz, Trampelsalz, Windstoß, Zauberschloss, Zauberschlüssel

Bes.: 5 Anwendungen von jedem gelerntern Salz, Dolch*(+2/0), Schlagring*(+0/+2): kleine, grinsende Clownsgesichter mit Stacheln als Augen an den Knöcheln; verursacht bei einem schweren Treffer *Schmerzen* mit *Zaubern+20* für eine Runde (ABW **5**)

Können Severo und Celio seine Aufträge nicht mehr erfüllen, dann heuert Jorge womöglich einen weiteren **Assassinen** an. Diesen kann die Spielleitung nach Belieben wählen, er sollte aber eine Herausforderung für die Abenteurer darstellen oder zumindest die Möglichkeit haben, ihnen und Flora eine Gefahr zu werden. Die Spielleitung kann auf ein einen Assassinen aus ihrer Kampagne zurückgreifen, womöglich sogar auf eine skrupellose, ehemalige Spielerfigur oder auch auf eine an anderer Stelle beschriebene Nichtspielerfigur - zum Beispiel Jaccomolo aus dem Gildenbrief 51. Möglich ist auch, dass Jorge sich an eine Aguja (s. »*Aguja - ein lanitianischer Auftragsmörder*«) wendet.

Schläger (Spitzbube, Grad 3)

13 LP, 24 AP - TR - St 82, Gw 60, In 40, B 24 - SchB+3

Angriff: Knüppel+9 (1W6+2) oder Kampfstab+8 (1W6+3 oder Entwaffnen); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+12, Resistenz+12/13



Recanda Olivje

Das Handelshaus Olivje

Esperanza Olivje ist die unschuldige Tochter des Kontorleiters Lorengo Olivje. In Unkenntnis und Unachtsamkeit ließ sich Lorengos Diener Angeljo Sereni den Maler Marcio für ein letztes Bild als Tochter (vor der Hochzeit) aufschwatzen - dabei hat der einen recht unpassenden Ruf. Nun kursieren Gerüchte, auch Esperanza würde nackt für Marcio posieren und den Dugan kritisieren, was den Olivjes natürlich überhaupt nicht gut gelegen kommt. Esperanza kleidet sich gerne in Blumenmotive und steckt sich viele Blumen ins Haar. Die junge Bürgerliche ist in ihren frühen Zwanzigern und lebt mit ihrem Vater in einem Ca in Dolo.

Recanda Olivje ist die Auftraggeberin des Ermittlers Jolao Bruneleschi. Sie ist eine leicht senile, einst angesehene Magierin des Konvents und Mutter von Esperanzas in Lanitia geborener Mutter. Sie wohnt im Norden Ces; gegenüber liegt das *Haus der roten Vorhänge* (Z13).

Lorengo Olivje zieht sich nach dem verlorenen Duell gegen Jorge zurück. Er hat eine schwere Verletzung am rechten Arm, die er zu verbergen versucht. Eigentlich ist Lorengo ein stolzer und zuversichtlicher Mann, der Autorität und Ruhe ausstrahlt. Doch der Dolch, den er auf ihren Wunsch ins Herzen seiner Tochter getrieben hat, hat sich gleichermaßen in sein Herz gebohrt und lähmt ihn seitdem. Er hält ununter-



Lorengo Olivje

brochen bei seiner Tochter Totenwache (s. *»Die Capelha Lacrimosa«*).

Lorengo ist ein älterer Herr in seinen späten **Fünfzigern** mit einem normalerweise wohlgepflegten Bart, der bereits erste graue Strähnen aufgewiesen hat - jetzt wuchert das graue Stroh nur so über seine Brust. Seine Kleidung ist eine Mischung aus traditioneller lanitianischer Eleganz und funktionalen Elementen, die für einen Händler von magischen Gütern notwendig sind. Seine Augen, durchdringend und klug, spiegeln ein Leben voller Erfahrung und Wissen wider. Neben Esperanza hat er noch ein Kind - einen **10-jährigen Sohn**. Aktuell kümmert sich eine Zofe um ihn. Lorengos Familie war sein Anker und Rückzugsort in einer Welt voller Zahlen, Geschäfte und Intrigen. Seine Frau ist bereits bei Esperanzas Geburt gestorben.

Envidor Jolao Bruneleschi

Bruneleschi sieht schon einige Jahre älter aus als die **37 Winter**, die er erlebt hat. Der Ermittler hat ein ovales Gesicht mit wenig Kanten und einer recht großen Nase. Trotzdem sieht er nicht hässlich aus, sondern vermittelt eher einen weichen, flegmatischen Eindruck. Die **Weinkennernase** verstärkt den Eindruck eines Genießers. Seine Geheimratsecken und die grauen Schläfen zeugen aber von viel Stress. Das restliche Haar ist noch dicht und schwarz, meist kurz gehalten geht es in einen schlecht rasierten Dreitagebart über. Der Ermittler ist **schlank**, auch wenn sich inzwischen ein kleines Weinbäuchlein gebildet hat, und weder groß noch klein. Gerne trägt er einen langen, beigen Mantel mit hochgestelltem Kragen, ganz ähnlich dem Jorges. Auch hat er wie der Spado fast immer ein **Schreibköfferchen** dabei.

Jolao ist **Ermittler bei der Encuesta** und könnte eine hervorragende Besetzung für diese Stelle sein: Er ist talentiert, er ist hochintelligent und äußerst genau. Zwar kostet seine **typisch lanitianische Bürokratie** und das pedantische Beachten jeglicher Vorschriften gelegentlich Zeit, doch sieht er dafür immer genau hin und urteilt nie vorschnell oder oberflächlich. Doch Jolao hat einen entscheidenden Nachteil: Er ist ein **Bürgerlicher** und kein Patrizier. Seine patrizischen Kollegen halten es daher nur für angebracht, dass er für sie die Bürokratie, die Berichte, die nervigen Kleinigkeiten übernimmt - das macht der **Pedant** doch ohnehin gerne, oder? Und ist ihnen ein Fall zu schwer oder zu unbequem, so landet er eben auf Jolaos Schreibtisch. Oder er wird ihm beim Abendessen in der Taverne in die Hand gedrückt - mit einem bösen Kommentar, warum er denn nicht im Büro ist. Wer es sich in Lanitia wirklich leisten kann, nennt diesen unangenehmen, jedoch leicht melancholischen und ironisch-sarkastischen Beamten lanitianisch verschliffen abwertend **„Yoschi“**.

Er kümmert sich um Kriminalfälle, deren Untersuchung von den **höchsten Würdenträgern Lanitias** gewünscht wird (und meist mit Stillschweigen und Taktgefühl behandelt werden soll). „Yoschi“ möchte seine Arbeit gut machen, aber er nimmt es seinen Kollegen durchaus übel, dass sie ihm immer ihre Unterlagen auf den Tisch knallen, bevor sie sich selbst zu ihren Familien oder ins *Ladena deja vid* verabschieden, und das mit fadenscheinigen Ausreden. Aber welche Wahl hat er schon? Gerne **beklagt** er sich aber über sein Schicksal.



Yoschi

Jolao untersucht jeden Fall **gewissenhaft und genau**. Doch wenn er handeln muss, muss er natürlich zunächst alle **Vorgaben** dazu nachschlagen und alle Informationen einholen, die vielleicht nützlich sein könnten. Und natürlich notiert er sich auch jegliche Ausgaben - mit Belegen! - die er im Rahmen seiner Arbeit tätigt, auch wenn es dann etwas länger dauert als nötig.

Da sich Recanda Olivje an die Encuesta wendet und die alte Dame eine angesehene Konventsmagierin ist, können die Ermittler den Fall nicht ignorieren. Gleichzeitig aber ist Ettore Farsona daran gelegen, dass niemand zu genau in **Esperanzas Verschwinden** (oder Tod - je nachdem für welche Situation die Spielleitung sich entscheidet) nachforscht. Die Patrizier der Encuesta sind sich darüber bewusst, dass dieser Fall brenzlig werden könnte - und drücken ihn „Yoschi“ auf. Der hat eigentlich schon jede Menge andere

Arbeit, aber was soll er tun… Einerseits sitzt ihm nun der Konvent im Nacken, alles herauszufinden. Andererseits legt Ettore dem bürgerlichen Ermittler nahe, nicht zu tief zu graben.

Yoshi hat ein Büro im **Gebäude der Encuesta** (L18).

Yoshi (Ermittler **Gr 10**)
Ermittler Jolao Bruneleschi, Mitarbeiter, zuweilen Bürohengst der Encuesta
Mittelschicht, Dius Valiande - mittel (170 cm), normal, Linkshänder - 37 Jahre

St 69, Gs 69, Gw 37, Ko 52, In 91, Zt 13 Au 60, pA 62, Wk 85 - B 24 - 3 SG 15 LP, 47 AP - OR - SchB+2, ZauB–1

Angriff: Rapier+10 (1W6+2), Leichte Armbrust+11 (1W6), Dolch+5 (1W6+1), Wurfscheibe+10 (1W6–2), Handarmbrust+11 (1W6–1 & 2W6-Gift), Parierdolch+6 (1W6+1); Raufen+5 (1W6–2) - Abwehr+14 (+3 mit Parierdolch), Resistenz+15/15

Balancieren+12, Bootfahren+12, Etikette+10, Fälschen+14, Gassenwissen+10, Hören+2, Lesen von Zauberschrift+14, Menschenkenntnis+10, Schlösser öffnen+12, Spurensuche+12, Zauberkunde+8 - Sprechen/Schreiben: Neu-Vallinga+13/13, Lengalmen*+9/-

Zaubern+15: *Dinge wiederfinden, Erkennen von Leben*

Bes.: Rapier, Parierdolch, leichte Armbrust, 3 Bolzen mit Spitze aus Kaltem Eisen, archaisches Amulett aus Kaltem Eisen, Lanitianischer Encuesta-Siegelring, Zeichenkohle + Papier (in Lederhülle), Konterfei von Flora

*Sprache der Abanzzi

Das Gemälde und die Beweise

Was sind das eigentlich für Beweise und was ist das für ein Gemälde, dem alle hinterherjagen?

Flora hat jede Menge **Dokumente** (rund 30 Seiten) von ihrem Vater gesammelt und gestohlen. Darunter sind sehr fachliche und technische Beweise: Belege für Zahlungen von Alarico an Ettore, Briefwechsel zwischen den beiden, Berichte von Thaumaturgen in Ettores Dienst über die Verschmutzung der Kanäle (lange, komplexe Tabellen) und Notizen Ettores zu all diesen Themen. Alles in allem könnten diese Beweise Ettore **vor Gericht in große Bedrängnis** bringen. Einige Notizen zeigen auch sein unschickliches Interesse an Esperanza. Manche Notizen zeigen auch, dass Ettore versucht hat, an Marcios Gemälde von Esperanza - das letzte Portrait als Tochter und nicht als verheiratete Frau - zu gelangen. Das ist ihm bzw. Jorge schließlich gelungen, auch wenn er sich wegen der Gerüchte ein Aktgemälde erhofft hat - unwissentlich, dass die Gerüchte wegen seiner Tochter im Umlauf sind.

Flora und Lehejo haben sich mit ihren gesammelten Beweisen nämlich an Marcio gewendet, der eine Druckerpresse hat. Marcio aber hat behauptet, dass, egal was Ettore getan hat, es ohnehin niemanden interessieren würde - außer es gäbe einen Skandal. Wie zum Beispiel seine Tochter in einem Aktgemälde. Er überzeugte den nicht wirklich begeisterten Dichter und seine noch weniger erfreute Geliebte von dieser Idee. Das **Gemälde**, das in einigen Treffen entstanden ist, zeigt Flora nackt als Nymphe, die an den von Ettore vergifteten Kanälen leidet und wohl qualvoll sterben wird. Sirocco hat später die ganzen Papiere im Rahmen dieses Gemäldes versteckt.

Wer sich mit solcherlei Dokumenten auskennt (**EW:Etikette** oder **EW:Geschäftssinn**) erkennt, dass es scheinbar auch eine sehr gute Beziehung zwischen Alarico Valermis und dem Duganat Diatrava geben muss.

Abspann

„Blumen der Lagune“ kann an vielen verschiedenen Stellen und mit völlig unterschiedlichen Ergebnissen enden. Solange **Jorge** frei handeln kann, noch in Ettores Diensten steht und Flora nicht gefunden hat, wird er alles daran setzen, dass sie keine Gefahr für seinen Herren darstellen kann. Die Abenteurer können Flora auf verschiedene Art in Sicherheit bringen, der beste Weg ist wohl, Jorge auszuschalten. Natürlich können die Abenteurer ihn umbringen oder verschwinden lassen, müssen dann aber womöglich selbst mit Verfolgung rechnen. Sie können ihn auch konfrontieren und haben vielleicht genug Beweise von seinen Schandtaten, um ihn zu erpressen.

Und solange **Sirocco** auf freiem Fuß ist und das Gemälde „Flora als Nereide“ besitzt, wird er versuchen, einen großen Skandal zu provozieren.

Es ist auch möglich, mit **Ettore** zu reden. Zwar ist der gerade in einem Gefühlschaos, doch selbstverständlich möchte er nicht, dass seine Tochter ermordet wird - können ihm die Abenteurer zeigen, dass Jorge das veranlasst hat, dann entlässt er seinen Diener wutentbrannt und stürzt den zurück ins Exil und die Verzweiflung.

Sind die Beweise gegen Ettore enthüllt, dann nehmen Dinge ihren Lauf, mit denen die Abenteurer nicht mehr allzuviel zu tun haben werden. Geraten die Berichte über Ettores Bestechlichkeit und der Angriff auf das Brautpaar Esperanza und Nael an die Öffentlichkeit, ist das Volk empört. Angestachelt von Flugblättern, die Freunde und Kontakte Siroccos unter den Revolutionären verteilen, kann es sogar zu vereinzelten **Aufständen und Protesten** kommen, mitunter blutigen.

Aber der **Dugan** und seine Unterstützer sind nicht dumm - sie würden die Zeichen der Zeit erkennen und Ettore sofort fallen lassen und bestrafen. Wahrscheinlich aber hat der Patrizier nicht mit viel mehr zu rechnen als einer Geldstrafe und dem Verlust seines Amtes als Wächter über das Wasser der Südinsel. Besonders für die Bewohner von Tezio und Copor, die ja über Monde hinweg vergiftet worden sind, ist das aber auch das Mindeste. Es hängt von der Art und Weise ab, wie die Beweise ans Licht der Öffentlichkeit geraten sind - und nicht zuletzt davon, wie die Spielleitung Lanitia gerne in Zukunft sehen möchte - ob die Bewohner Blut sehen wollen oder sich mit Ettores Absetzung begnügen.

Der Fall hat daher eine gewisse Brisanz. Es ist möglich, dass die **Encuesta** sich darum kümmern möchte - vor allem, wenn Envidor Jolao davon Wind bekommt. Die Situation kann das Duganat in seiner jetzigen Form gefährden und manche der Cabezas und **Mitglieder der Kammer der Zwölf** (s. *»Recht & Gesetz«*) werden nach Möglichkeiten suchen, um Ettore in die **Verbannung** zu schicken. Damit möchten sie vor allem der Bevölkerung signalisieren, die Sicherheit des Duganats sei noch in kompetenten Händen.

Der Dugan wird Ettore selbstverständlich auch in Ungnade **entlassen**. Mit den Farsonas bricht er aber nicht: Kurze Zeit nach den Ereignissen des Abenteuers wird er **Cosezza Farsona** (s. *»Das Patriziat Lanitias«*) und ihre Arbeit lobend hervorheben und vielleicht sogar als Ettores **Nachfolger** für das Amt des Beauftragten für Wasserschutz der Südinsel ernennen.

Die Spielerfiguren können auch versuchen, die Dinge ganz anders zu lenken - gerade wenn sie eine **Belohnung** haben möchten und selbst über Aktgemälde und Beweise gegen Ettore verfügen. Sie könnten zum Beispiel beides vernichten oder an Ettore übergeben, um den Patrizier zu decken, denn der zahlt dafür bestimmt gute Summen.

Von **Flora** dagegen können sie keine große Belohnung erhalten, denn selbst wenn Ettores Tochter zu ihrem Vater zurückkehrt und Jorge Geschichte ist, dann hat sie selbst kaum Mittel. Aber allein ihr Wohlwollen könnte eines Tages noch wichtig werden und kann die Abenteurer mit allerlei wichtigen Personen Lanitias in Verbindung bringen.

Sorgen die Abenteurer dagegen selbst dafür, dass **Ettore auffliegt**, und lassen das nicht nur Sirocco und seine Revolutionäre tun, dann hängt es davon ab, an wen sie sich wenden. Der **Dugan** muss Begeisterung über die Aufdeckung seines Verbündeten vortäuschen und speist die Abenteurer wohl mit etwas Gold und einem Dank ab. Nichtsdestotrotz machen sie auch hier hervorragende Bekanntschaften. Und der **Nothunstempel** könnte wegen der Kanäle seine Dankbarkeit zeigen (aber nicht unbedingt von alleine - die Priester sind geschickte Händler, die jede Situation zu ihrem Vorteil wenden zu wissen und ungern bare Münze abgeben möchten). Die **Familie Rescomez** dagegen könnte sich deutlich erkenntlicher zeigen, da sie ohnehin kein Freund der Farsonas und Caronars sind - aber die Händlerfamilie hat wohl am liebsten selbst in der Hand, wie und wann sie die Informationen der Abenteurer nutzen wollen.

Lassen die Abenteurer **Sirocco gewähren** oder unterstützen ihn sogar, dann ist der Dichterrebell ihnen **unendlich dankbar** und die Spielerfiguren haben einen neuen Freund in Lanitia gewiss - wenn auch einen, der sich immer wieder in Gefahr bringen wird und vielleicht keine gute Verbindung ist, falls man einmal ins Visier der Gesetzeshüter gerät. Aber dafür hat Sirocco sehr viele Freunde in Zado und Gira, sodass die Abenteurer mit Sicherheit „**Lernen als Belohnung**“ in Anspruch nehmen können (vgl. *Der Kodex*, S. 154). Ein **Ehrenplatz am Dichtertisch** im *Goldenen Teller* wird ebenso immer offen stehen. Wer weiß, wie tief die Abenteurer noch in die Verschwörung der Revolutionäre verstrickt werden…





Ettore *(im Hereintreten)*. Was ist das? Ist Esperanzen nicht wohl?

Lorengo. Sehr wohl; sehr wohl!

Ettore *(indem er näher kommt)*. Was seh ich? - Entsetzen!

Jorge. Weh mir!

Ettore. Grausamer Vater, was haben Sie getan?

Lorengo. Eine Rose gebrochen, ehe der Sturm sie entblättert. - War es nicht so, meine Tochter?

Esperanza. Nicht Sie, mein Vater - Ich selbst - ich selbst -

Lorengo. Nicht du, meine Tochter; - nicht du! - Gehe mit keiner Unwahrheit aus der Welt. Nicht du, meine Tochter! Dein Vater, dein unglücklicher Vater!

Esperanza. Ah - mein Vater - *(Sie stirbt, und er legt sie sanft auf den Boden)*

Lorengo. Zieh hin! - Nun da, Don! Gefällt sie Ihnen noch? Reizt sie noch Ihre Lüste? Noch, in diesem Blute, das wider Sie um Rache schreiet? [...] Hier! *(Indem er ihm den Dolch vor die Füße wirft.)* Hier liegt er, der blutige Zeuge meines Verbrechens!

[...]

Ende des Trauerspiels

nach: Lessing, Gotthold E. (2019 [1772]): Emilia Galotti. Ein Trauerspiel in fünf Aufzügen. Ditzingen: Philipp Reclam, S. 86f. (überarbeitet, gekürzt und an das Abenteuer angepasst vom Abenteuerautor).







Schicksalhafte Brücken

Information für die Spielleitung

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an niedriggradige Figuren. Sie sollten überwiegend Sprechen: Neu-Vallinga beherrschen, um mit den Personen in Lanitia interagieren zu können. Darüber hinaus helfen soziale und investigative Fertigkeiten dabei, das Abenteuer zu lösen. In der Anfangsszene, gelegentlich zwischendurch und gegen Ende, wenn sich der Spannungsbogen in einer Szene auf dem Dach eines Hauses entlädt, können sich Abenteurer mit eher kämpferischer Ausrichtung einbringen. Erfolgreiche Abenteurer haben nach dem Ende des Abenteuers mit dem mächtigen Terso Badinjo einen Freund im politischen Gemenge der Lagunenstadt Lanitia gewonnen und im dankbaren Spado Gui Calderon haben sie einen der talentiertesten Fechter Lanitias an ihrer Seite. Das Abenteuer eignet sich daher gut als Einstieg in weitere Abenteuer in Lanitia.

Wichtige Figuren

Augustino Basadonne - greiser verarmter Patrizier; ohne es zu wissen Vater Loredanas

Cirilla Mengosto - eine reiche Patrizierin

Coco - ein Adorno

Dandolo Tiziano - stattbekannter Arzt

Guisepo Calderon - berühmter Spado der Badinjos

Laranjo - Loredanas Bruder

Loredana - eine schöne Bürgerliche

Marco - Dragolero in Diensten Cirillas

Marinella - Hausherrin im Haus der Roten Vorhänge

Maske - diatravischer Revolutionär

Pranchago - Feenfürst aus Specoltra

Terso Badinjo - reicher Patrizier, der Loredana liebt

Worum es im Abenteuer geht

Pranchago, Feenfürst von Specoltra, der traumhaften Spiegelstadt Lanitias in den Träumen der Lanitianer, hat ein Auge auf die schöne Bürgerliche Loredana geworfen, die Muse und

Modell des berühmten Malers Marcelatunio ist. Loredana aber liebt den ältesten Spross der einflussreichen Patrizierfamilie Terso Badinjo und würde niemals den Avancen eines anderen folgen. Das weiß Pranchago und so greift er zu einer Zauberlist. Den schlafenden und sich nach Specoltra träumenden Terso setzt er dort mit seiner Zauberkraft fest, so dass dieser nicht in Lanitia aufwachen kann. An seiner statt begibt sich Pranchago abends nach Lanitia und gibt sich das Aussehen Tersos. Als dieser führt er die schöne Loredana ins Haus der Roten Vorhänge aus, wo sich die beiden lustvoll in ein Zimmer im Obergeschoss zurückziehen. Zuvor schenkt er Loredana noch eine wunderschöne Halskette mit einem goldenen Medaillon, in dem eine Haarlocke Tersos eingeschlossen ist. Diese ist der Schlüssel, um den echten Terso aus seinem Schlaf zu befreien, aber das verrät der Feenfürst natürlich zu diesem Zeitpunkt nicht.



Terso und Loredana

Während des Liebesspiels jedoch verwandelt sich die Schöne zum Erschrecken Pranchagos in einen mächtigen schwarzen Panther, denn sie trägt - was auch ihr selbst bisher unbekannt ist - den Fluch der Lykantropie, genauer gesagt, der Werkatzen, in sich. Das ist ein erblicher Fluch, der besonders in alten adeligen Familien der Küstenstaaten vorkommt. Die Bürgerliche Loredana ist nämlich zu ihrer eigenen Unkenntnis das Bastardkind eines verarmten Patriziers (Selado) namens Augustino Basadonne, der in Lacartera lebt und nichts von seinem Kind weiß, das einer Liebschaft mit einer Bürgerlichen entsprang. Pranchago, höchst verwundert und überrascht, sucht sein Heil in der Flucht durch den großen Standspiegel, der im Zimmer steht, nach Specoltra zurück. Dabei lässt er in der Eile all seine Kleidungsstücke zurück, insbesondere seine magischen goldenen Schnabelschuhe, die in Lanitia Teil vieler Sagen und Geschichten über ihn sind. Mit diesen kann er mit Leichtigkeit von Specoltra nach Lanitia wechseln, aber ohne sie fällt ihm der Übergang schwer - Pranchago ist also vorerst aus Lanitia ausgesperrt und beobachtet durch den Spiegel, was mit seinen Schuhen weiterhin geschieht.

Loredana wütet in ihrer Panthergestalt im Zimmer und sucht dann nach einer Fluchtmöglichkeit. Da die Raubkatze die geschlossene Tür nicht als Ausgang erkennt, springt sie durch das geschlossene Spalierfenster. Die Raubkatze überwindet in ihrem Sprung nicht nur den unter dem Fenster liegenden Kanal, sondern den gesamten Abstand zum Nachbarhaus und in dessen offenes Fenster hinein. Unten auf dem Kanal wartet der Dragolero Marco auf seine Herrin und erlebt die schattenhafte Gestalt, die über den Kanal hinweg setzt, als schwarzgewandeten Spado.

Im Nachbarhaus, einem jener verlassenen und verfallenen Häuser, wie es sie häufig in Lanitia gibt, sind im Obergeschoss gerade einige Revolutionäre dabei, mit einer Druckmaschine Flugblätter herzustellen, die ein schlechtes Licht auf die Politik des Dugans und der Senhoria werfen sollen. Solches steht in Lanitia unter schwerer Strafe. Als plötzlich ein schwarzer Panther mitten zwischen sie springt, reagieren die Verschwörer mit blanker Panik und fliehen so schnell sie können. Das verwirrte Raubtier zerstört in dem Chaos die Druckmaschine, wirft die Farbe um, verteilt das Papier im Raum und läuft dann die Treppe herunter, stöbert im Wassergeschoss noch herum und rollt sich schließlich erschöpft unter der Treppe zusammen.

Der diatravische Verschwörer und Revolutionär Maske weilt derzeit in Lanitia, wo er unter anderem die Drucker in dem verlassenen Haus aus einem geheimen Raum heraus beobachtet. Als das Chaos in Gestalt der verwandelten Loredana über diese hereinbricht, verharrt Maske in seinem Versteck, bis es ruhig wird im Haus. Dann schleicht er zum Ausgang seines Geheimraums, der sich im Wassergeschoss befindet, und muss dabei feststellen, dass sich dort die Raubkatze zum Schlafen hingelegt hat. Er muss also noch etwas warten und kann dabei mitansehen, wie sich das Werkatzen-Mädchen Loredana schlafend wieder in ihre menschliche Gestalt zurückverwandelt. Als Gentleman-Ganove hebt er die unbekleidete junge Frau auf, hüllt sie in seinen schwarzen Umhang und trägt sie im Schutze der Nacht zum Haus des bekanntesten Arztes der Stadt, Dandolo Tiziano, auf dessen Schwelle er sie zurücklässt. Dandolo findet sie in den Morgenstunden dort und versorgt ihren zerkratzten Körper



in seinem Haus, während Loredana eingestehen muss, dass sie sich an nichts mehr erinnert ab dem Zeitpunkt, in dem sie mit Terso Badinjo das private Zimmer im Haus der Roten Vorhänge betreten hat. Dandolo bezahlt eine Dragonella und lässt das Mädchen nach Hause bringen.

Nun hat Loredana einen Bruder namens Laranjo, der als Seesöldner auf lanitianischen Schiffen anheuert. Wenn er keine Anstellung hat, lebt er auf Kosten seiner Schwester Loredana, die über ihre Arbeit als Muse und Modell genug Geld verdient, damit auch er keinen Hunger leiden muss. Laranjo hat vor kurzem von ihrer Beziehung zu Terso Badinjo erfahren, den er für einen Tunichtgut und Schwerenöter hält. Aus diesem Grund ist er schon mehrfach mit Tersos Freund und persönlichen Spado, Guisepo, aneinander geraten. An diesem Abend folgt Laranjo seiner Schwester und dem vermeintlichen Terso heimlich zum Haus der Roten Vorhänge. Dabei hält er Pranchago, der sich ja die Gestalt Tersos gegeben hat, natürlich für eben diesen.

Während Laranjo draußen in Sichtweite wartet, übermannt ihn die Trinksucht und er holt sich eine Flasche Wein aus einer nahen Taverne. Um nicht aus Versehen seine Schwester beim Verlassen des Hauses verpasst zu haben, fragt er den Dragolero Marco, ob ein Pärchen das Haus verlassen hat. Marco verneint. Später beobachtet Laranjo dann, wie Loredana von einer Person, die er für Guisepo hält, fortgetragen wird. Erbost und aggressiv begibt er sich daraufhin zum Palasses Badinjo, wo er lautstark Terso Badinjo zum Duell fordert, da dieser seine Schwester schandhaft behandelt habe. Der mit seiner Dragonella vorbeifahrende Marco wird zufällig Zeuge dieses Gebrülls. Kurz darauf tritt der berühmte Spado und Freund Tersos, Guisepo Calderon, vor die Türe des Badinjo Palasses und es entspinnt sich ein Duell der beiden auf der Brücke der Zwei Sterne, das mit der Verwundung Laranjos und dem Fall Guisepos von der Brücke endet. Laranjo wird kurz davor von der Gardia aufgegriffen, die ihn wegen seiner Trunkenheit und Aggressivität mit auf die Wache nimmt.

Später räumen die Bediensteten im Haus der Roten Vorhänge nach Schließen des Hauses auf. Hierbei fällt die Verwüstung in dem Privatzimmer auf, welches Loredana und „Terso“ bezogen hatten. Die Hausdame Mariella und ihr Galan Coco sind verwundert und geschockt, aber da keine Verwundeten oder Leichen zu finden sind, beschränkt sich Mariella darauf, ihre Gönnerin Margha Fiorezza zu durch deren Spado und Türsteher des Hauses der Roten Vorhänge, Gorge, zu benachrichtigen. Diese vermutet (zu recht) einen Katzenmenschen hinter den Geschehnissen und informiert Mariella, möglichst keine Informationen über den Vorfall preiszugeben. Coco hingegen findet beim Saubermachen des Zimmers Pranchagos goldene Schuhe und lässt sie mitgehen. Er bemerkt nicht, dass ihn Pranchago durch den Spiegel dabei beobachtet.



Durch den Besitz der Schuhe wird Coco unbeabsichtigt zum Schlafwandler, der nächtens die Nähe der Dächer der Stadt sucht. Pranchago schickt ein paar Flügelmenschen aus Specoltra nach Lanitia, um Coco zu Fall zu bringen, damit der sich zur Strafe für seinen Diebstahl den Hals breche. Dann sollen sie ihm seine Schuhe zurückbringen.

Was ohne Eingreifen der Abenteurer geschieht

Falls die Abenteurer nicht in das Geschehen eingreifen sollten, wird die Geschichte wie folgt enden.

Loredana wartet auf ein Zeichen ihres geliebten Terso, aber der meldet sich nicht, weil er zuhause nicht aus seinem Schlaf erwacht. Sein Freund Guisepo lässt zwar den Arzt Dandolo Tiziano kommen, doch der weiß keinen Rat. Ohne Loredana und das Medaillon mit der Haarlocke Tersos kann dieser nicht erwachen. Möglicherweise kommt Guisepo irgendwann auf die Idee, Loredana um Hilfe zu bitten. Andernfalls könnte der älteste Spross der Badinjo Familie nach einigen Tagen oder Wochen versterben.

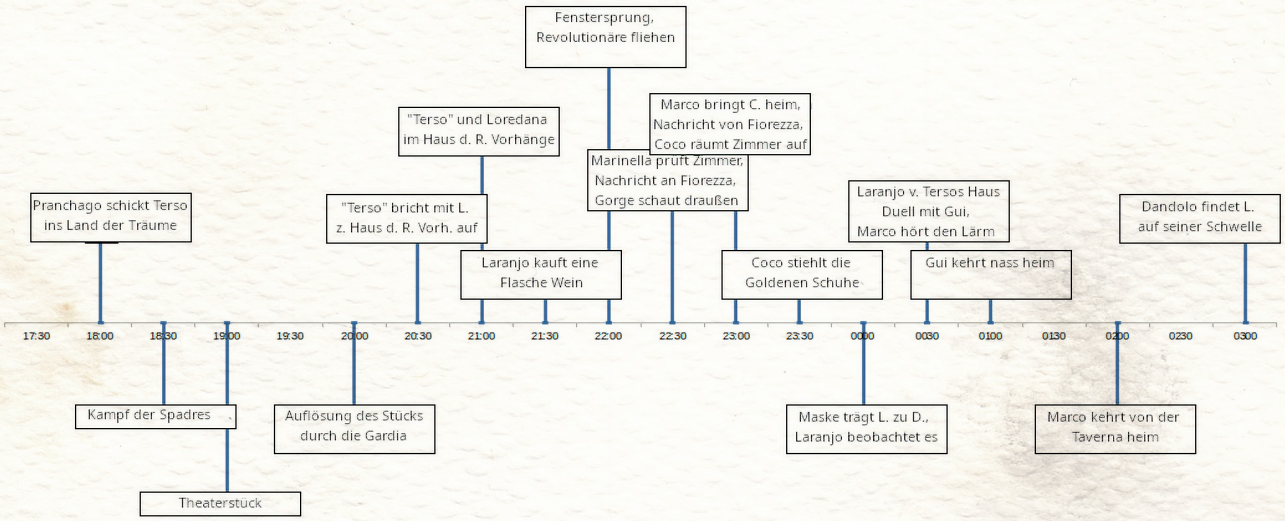
Coco wird wohl sehr bald von einem Dach fallen, wahrscheinlich bricht er sich direkt vor dem Haus den Hals, in dem er eine kleine Mansarde bewohnt. Pranchago erhält seine Schuhe zurück.

Die Fiorezza nimmt ein paar Tage später diskret Kontakt zu Loredana auf und nimmt diese unter ihre Fittiche, wobei sie ein Augenmerk darauf legen wird, sie von der Familie Badinjo zu distanzieren. Sie denkt dabei nur an den Schutz ihres Geheimnisses.

Wie man dieses Abenteuer liest

Das vorliegende Abenteuer hat einen unorthodoxen Aufbau. Es beschreibt die Schauplätze, die Personen und die Artefakte einzeln und alphabetisch geordnet. So kann die Spielleitung schnell zu der Stelle gelangen, die sie gerade benötigt, ohne durch lange Textabschnitte abgelenkt zu werden. Die Kapitel *»Worum es im Abenteuer geht«* und *»Was ohne Eingreifen der Abenteurer geschieht«* kann sie im Spiel komplett außer Acht lassen. Sie sind dazu da, um die ganze Geschichte einmalig zur Vorbereitung des Spiels chronologisch und im Sinnzusammenhang geordnet erfassen zu können. Das Kapitel *»Der Einstieg ins Abenteuer«* ist allerdings als Hinführung in das Spiel gedacht und wird daher zu Beginn gebraucht. Danach sollte es genügen, die alphabetische Liste der Personen, Schauplätze und Artefakte zur Hand zu haben.

Als Hilfestellung im Spiel bietet dieses Abenteuer außerdem einen Zeitstrahl, auf dem alle relevanten Geschehnisse und ihre wahrscheinlichen Zeitpunkte eingetragen sind.



Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Abenteurer gebeten werden, sich zum Haus des Sondergesandten Don **Antonjo Mercadez** zu begeben, und zwar um etwa 18:30 Uhr. Um diese Uhrzeit fährt Mercadez in seiner persönlichen Dragonella am Kanal vor seinem Haus vor und begrüßt von dort aus die Abenteurer. Nach einer kurzen Ansprache kommt Mercadez zum Kern seines Anliegens: er lädt die Abenteurer ein, mit ihm ein Schauspiel im sogenannten Säulentheater im **Basadonne-Park** zu besuchen. Alles Weitere sollen die Abenteurer nach dem Schauspiel von ihm erfahren. Er habe eine Aufgabe für sie.

Mit diesen Worten und einem „wir treffen uns vor Ort“ setzt sich seine Dragonella in Bewegung. Er hält es offensichtlich nicht für nötig, den Transport der Abenteurer zu organisieren. Warum das so ist, wird den Abenteurern wenige Minuten später klar, denn es gibt weit und breit keine Miet-Dragonellas mit ihren so stimmgewaltigen Steuerern. Der Grund ist schnell gefunden: Die freien Dragoleros haben sich zum Protest erhoben gegen eine neue Steuer, die der Dugan auf Dragonellas erheben will. Sie fahren alle nicht, sodass nur private Fahrer wie der von Mercadez arbeiten. Es bleibt den Abenteurern somit nichts anderes übrig, als zu laufen. Glücklicherweise gibt es genügend Brücken auf dem Weg zum **Basadonne-Park**, sodass sie zumindest trockenen Fußes dorthin gelangen können.

Bald gelangen die Abenteurer zur Ponte Sabola, der **Säbelbrücke**. Von dort hören sie Kampflärm und sehen, wie ein einzelner Spado sich einer Übermacht anderer Spadres erwehren muss. Der Kämpfer ist zwar offensichtlich wesentlich kompetenter als die anderen, aber gegen die Übermacht hat er nur kurze Zeit eine Chance. Der einzelne Spado ist vollständig in schwarz gekleidet.

Die Bühne ist nun bereitet und die Abenteurer sind am Zug. Es genügt schon ein beherztes Eingreifen auf Seiten des einzelnen Spados, um das Blatt zu wenden. Keiner der Spadres ist daran interessiert, ihre „kleine Streitigkeit“ öffentlich zu machen, indem weitere Kombatanten (wie die Abenteurer) hineingezogen werden. Auch ein nachhaltiger Ruf nach der Gardia de Nono kann die Situation deeskalieren.

Gui Calderon - (Krieger, Grad 15)

17 LP, 15 (56) AP - TR - St 75, Gw 90, In 60, B 24 - AnB+1, AbB+1, SchB+3

Angriff: Rapier+14 (1W6+3), Dolch+11 (1W6+2), Parierdolch+4 (1W6+2), Mantel+4; Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+20*, Resistenz+15/16

Gute Reflexe+9 - Anführen+10, Fechten+14, Geländelauf+16, (weitere Fertigkeiten nach Belieben)

Spadres der Duganina - (Krieger, Grad 5)

16 LP, 29 AP - LR - St 80, Gw 75, In 50, B 24 - SchB+3

Angriff: Rapier+11 (1W6+3), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+15*, Resistenz+13/14

Anführen+11, Fechten+10, Geländelauf+14

* Parierdolch in der Abwehr jeweils eingerechnet

Schauplätze und Personen

Antonjo Mercadez / Palasses Mercadez (L12)

Als Sondergesandter für Diatrava ist es die Aufgabe des lanitianisch-diatravischen Patriziers, zwischen der Kaufmannschaft Diatravas und der Senhoria, insbesondere dem Dugan, zu vermitteln. Don Antonjo Mercadez versucht dabei geschickt, die Position Diatravas zu stärken und die des Dugans zu schwächen. Natürlich handelt er nach außen hin völlig im Sinne Lanitias und des Dugans! Mercadez interessiert sich zur Zeit für einen Revolutionär namens „Maske“, der in Diatrava sein Unwesen treibt. Er überlegt, wie er dieses Phantom der Unterwelt für seine Zwecke nutzen kann. Kürzlich erhielt Mercadez Kunde, die Person sei in Lanitia gesehen worden, was Mercadez dazu treibt, einige ihm (persönlich oder durch Observation und Recherche) bekannte Abenteurer zu beauftragen, Informationen zu dem geheimnisvollen „Maske“ zu sammeln. Mercadez hofft, diesen „Maske“ gegen den Dugan einsetzen zu können. Dafür muss er erst einmal Informationen sammeln.

Zu diesem Zweck lädt er die Abenteurer zu Beginn des Abenteuers auf ein Schauspiel im Säulentheater (**Basadonne-Park**) ein, wodurch sie auf dem Weg dorthin an der **Säbelbrücke** und demnach dem Kampf zwischen **Guisepo** und den Spadres der Duganina vorbeikommen. Danach führt sie ihr Weg über die berühmte Kristallbrücke, um in den Norden Lanitias zu gelangen. Im Park führt Mercadez sie vom Theater noch im Gespräch durch den Park, wo er unter der bekannten Statue von Obelerio Basadonne stehen bleibt (mehr dazu im Basadonne-Park).

Mercadez kann die Abenteurer auch kurzerhand (zum Beispiel gegenüber der **Gardia von Gira**) zu „Spadres“ erklären. Hierfür hat er entsprechende Formulare vorbereitet und trägt sie bei sich.

Augustino Basadonne / Lacartera (R1)

Letzter lebender Vertreter der Basadonne Familie. Augustino ist ein Selado, der im Lacartera lebt und einsam ist. Vor 21

Jahren hatte er eine bürgerliche Geliebte (**Loredana**s Mutter). Wird ihm von seiner Tochter erzählt und bewiesen, dass sie sein Sproß ist, nimmt er sie freudig als Familienangehörige auf. Allerdings reicht ihm z.B. das gleiche Muttermal auf der Brust nicht, das träte gar nicht bei jedem in der Familie auf etc. Erst wenn man ihm von der Werkatzensache erzählt, ist er überzeugt.



Badinjo,Terso und Palasses Badinjo (L13)

Gelegen an der **Brücke der Zwei Sterne** (Ponte delle due Stelle). Hier wohnt der echte **Terso Badinjo**. Er liegt allerdings in einem tiefen Schlaf und wacht nicht von allein auf. Daran ist **Pranchago** schuld, der ihn in Specoltra festhält. Diesen Zauber kann nur das Medaillon bannen, das Pranchago **Loredana** geschenkt hat.

Der berühmte Spado der Familie, Guisepo **Gui Calderon**, wohnt auch hier. Er ist gut mit Terso befreundet und ihm treu ergeben. Zu Beginn des Abenteuers befindet sich Gui nicht hier, sondern auf der **Säbelbrücke**, wo er um sein Leben kämpft. Sofern ihm die Abenteurer beistehen, kehrt er später zum Palasses Badinjo zurück, wo ihn **Laranjo** spät in der Nacht aus dem Schlaf reißt, seinen Herrn wüst beschimpft und daher dazu bringt, dass Guisepo ihn zum Duell (auf der Brücke) für die Schmach fordert.

Basadonne-Park / Säulentheater (Z8)

Es wird ein neues (und umstrittenes) Stück aufgeführt, eine Komödie, in der die Helden (einige junge Patrizier und Edeldamen) von einem **Maskierten** immer wieder an der Nase herumgeführt werden, der sich offen sichtbar über die Obrigkeit, die Geistlichen und die Patrizier lustig macht. Die Vorstellung läuft unter dem Titel „**Masken und Helden**“. Am Ende kriegen sich natürlich die Liebenden nach einigen Verwirrungen und es stellt sich in einem Epilog (der als Monolog dargeboten wird) heraus, dass der **Maskierte** in Wirklichkeit ein Feenfürst (mit spitzen Ohren als Erkennungszeichen) ist (in Lanitia als **Pranchago** bekannt).

Das Stück wurde von einem gewissen **Alechandro Carivas** geschrieben, der als Kenner, Künstler und Drehbuchschreiber für Schauspielvorstellungen im Dunstkreis des Hofes in Parduna (Leonessa) bekannt ist. Die **Schauspieltruppe** hat es von dort nach Lanitia gebracht. **Antonjo Mercadez** berichtet den Abenteurern verwundert, dass er selbst eine Abschrift des Manuskripts für das Schauspiel in seinen Besitz gebracht hat und dort der „Epilog“ mit dem Feenfürsten nicht enthalten ist.

Zum Ende des Stückes drängt **Antonjo Mercadez** die Abenteurer zum Aufbruch. Es sei besser, nun zu verschwinden, sagt er, und schlägt sich in die Büsche. Wenn die Abenteurer zögern, erleben sie mit, wie urplötzlich eine Panik unter Zuschauern und Schaustellern gleichermaßen ausbricht, als die **Gardia** eintrifft und versucht, die auseinander strebenden Leute zu fassen zu kriegen. Es sollte den Abenteurern nicht schwerfallen, zu fliehen. Sich stattdessen mit Gewalt gegen die Gardisten zu wehren ist keine gute Idee in Lanitia, das sollte den Abenteurern klar sein. Im ungünstigen Fall, dass tatsächlich ein Abenteurer in ihre Fänge gerät, taucht Antonjo Mercadez auf und erklärt, dass die Person einer seiner persönlichen Spadres sei, was er auch prompt mit einem mitgeführten Dokument beweisen kann. Dann setzt er den armen Gardisten mit seinem Titel und seiner Bedeutung für das Duganat zu, bis diese eingeschüchtert von dannen ziehen.

Sobald die Abenteurer sich ein paar Dutzend Meter vom Säulentheater entfernt haben, ist es wieder ruhig und nachdem sie sich alle wiedergefunden haben, lädt **Antonjo Mercadez** sie ein, mit ihm ein wenig im Park spazieren zu gehen.

Der Basadonne-Park ist ein etwas verwilderter aber vorwiegend gut geflegter Park, der mit vielen Statuen und Ziersäulen aufwartet, die malerisch in die Landschaft eingepasst sind. Einige der Statuen zeigen Angehörige der Basadonne-Familie. Unter den Statuen ist aber auch ein beeindruckender Panther. Abenteurer mit einem erfolgreichen EW:Tierkunde wissen, dass man sagt, die Familie hätte unter einem Werkatzenfluch gelitten. Abenteurer mit einem EW:Landeskunde (Küstenstaaten) können sich erinnern, dass die Familie verarmte und mittlerweile als ausgestorben gilt. Gelingt sogar ein EW:Landeskunde-4 (Küstenstaaten), erinnern sich solche Abenteurer, dass der oder die letzten Angehörigen der Familie mittlerweile in **Lacartera** leben.

Mercadez klärt die Abenteurer auf dem Spaziergang über den Auftrag auf, mit dem er sie betrauen will. Er erwähnt „**Maske**“ und lässt durchblicken, dass er diese Person gerne näher kennenlernen würde. Die Abenteurer erhalten eine kleine Belohnung, wenn sie Informationen über diesen liefern. Sollten sie sogar herausfinden, wer er ist oder wo er sich versteckt, stellt Mercadez eine großzügige Belohnung in Aussicht. (Es ist im Abenteuer allerdings nicht vorgesehen, dass die Abenteurer diese Information herausbekommen.)

Zum Abschluss des Gesprächs bleibt Mercadez zufällig vor der Statue des Obelerio Basadonne stehen, der einst ein bedeutender Dugan war und dessen Statue in der lanitianischen Kunstszene für ihre sehr originalgetreue Ausführung bekannt ist. (Über dieses Detail belehrt Mercadez die Abenteurer mit Freude, da er sich gerne als kultiviert und künstlerisch interessiert darstellt.) Sogar ein **Muttermal** auf der Brust ist an der Statue zu finden, die eine Toga nach thalassischer Art trägt. (Die Abenteurer können später im Abenteuer entdecken, dass **Loredana** genauso ein Muttermal an derselben Stelle hat.)



Guisepo

Brücke der Zwei Sterne (Z31)

Kurz nach Mitternacht taucht **Laranjo** auf der Brücke vor dem **Palasses Badinjo** auf, brüllt herum und beschimpft **Terso Badinjo** nach Strich und Faden, den er zum Duell fordert, da dieser seine Schwester schandhaft behandelt habe. Der angetrunkene Laranjo wählt deutliche und ziemlich vulgäre Worte. Der mit seiner Dragonella vorbeifahrende **Marco** wird zufällig Zeuge dieses Gebrülls. Kurz darauf tritt der berühmte Spado und Freund Tersos, **Guisepo Calderon**, vor die Türe des Badinjo Palasses und es entspinnt sich ein Duell der beiden auf der Brücke.

In dessen Verlauf verwundet **Guisepo** den unverschämten **Laranjo**, dieser wirft Guisepo dabei von der Brücke, auf der sie sich duellieren; weswegen Guisepos nasse schwarze Kleider am Tage noch zum Trocknen auf der Leine hängen (sichtbar zwischen den Palazzi beim **Palasses Badinjo** über dem Kanal). Laranjo wird noch auf der Brücke von der **Gardia von Zado** festgenommen, die ihn wegen seiner Trunkenheit und Aggressivität mit auf die Wache nimmt.

Cirilla de Mengosto / Ca Mengosto (Z15)

Die bekannte klassische Sängerin und reiche, verwitwete Patrizierin Donja Cirilla Mengosto lebt in einem prachtvollen Haus in Zado. Sie ist eine Edeldame, die gerne das **Haus der Roten Vorhänge** besucht. Ihr persönlicher Dragolero ist **Marco**. Gestern Nacht war sie mit **Coco** zusammen im „Saal“ des Hauses der Roten Vorhänge und genoss seine Gesellschaft. Sie möchte ihn gern wieder treffen und würde die Abenteurer zu ihm begleiten, wenn sie ihr Fragen stellen. **Marco** kennt den Weg zu **Cocos Wohnblock**, da er ihn schon einmal auf Bitten seiner Herrin dorthin gefahren hat. Dann kommt dort natürlich eine Gruselszene mit Pranchagos **Flügelmenschen**.

Coco / Cocos Wohnblock (in Ce)

Coco arbeitet im **Haus der Roten Vorhänge** und ist **Marinellas** Galan. Beim Aufräumen im **Zimmer** im **Haus der Roten Vorhänge** nimmt er gierig die **goldenen Schnabelschuhe** an sich, die **Pranchago** dort zurücklassen musste, und wird damit unabsichtlich zum Schlafwandler. **Pranchagos Flügelmenschen** heften sich an seine Fersen bzw. lauern ihm auf, um an die Schuhe zu gelangen.

Coco ist sowohl Männern als auch Frauen zugetan und kann z.B. schwärmen, dass die beiden (**Loredana** und **„Terso“**) ein ganz und gar feenhaftes Paar gewesen seien. Sie schwebten mehr als sie schritten. Und sie umgab ein **Hauch von Flieder, Mohn und Blumen auf der Sommerwiese**. Mit

einem gelungenen EW:Zauberkunde-2 kann ein Abenteurer diese exakte Kombination als eine Begleiterscheinung des Feenfürsten **Pranchago** erkennen. Coco kennt **Loredana** als die Muse des berühmten Malers **Marcelatunio**. Am Abend des Besuchs des Paares im Haus der Roten Vorhänge war Coco zusammen mit der älteren Sängerin **Cirilla Mengosto**, die ihn gelegentlich zu sich nach Hause einlädt.



Coco

Coco wohnt in einer Mansardenwohnung in einem schäbigen Wohnblock am Rande von Ce, nicht weit vom **Haus der Roten Vorhänge** entfernt. Cirillas Dragolero **Marco** kennt die Adresse, da er Coco in der Vergangenheit schon einmal dorthin nach Hause gefahren hat. Das Haus ist ein Wohnblock mit über 50 Einheiten und Coco wohnt im obersten Stockwerk mit Dachluken und -schrägen.

Wenn die Abenteurer nach dem Raub der Schuhe am Wohnblock ankommen, befindet sich Coco schon in Lebensgefahr auf dem Dach oder auf dem Weg dorthin. Mit einem gelungenen EW:Wahrnehmung (Sehen) erkennen Abenteurer tanzende **Flügelmenschen** um ihn herum, die ihn in Richtung der Dachkante locken. Coco selbst schlafwandelt und erkennt nicht die Gefahr, in der er schwebt. Unten auf dem Vorplatz des Hauses steht ein Karren mit Stroh. Das Dach wird derzeit ausgebessert und das Stroh dient als innere Dämmung gegen Wind und Kälte. Wenn die Abenteurer nicht einschreiten, wird Coco über den Rand des Daches in den sicheren Tod stürzen.

Dandolo Tiziano / Ca Tiziano (Z9)

Angesehener Arzt und Heiler, zu dessen Patienten vor allem reiche Patrizier gehören. Er lebt im herrschaftlichen Ca Tiziano (Z9) in Zado. In den Morgenstunden findet Dandolo **Loredana** nur in einen Umhang gehüllt, zerkratzt und ohnmächtig auf der Treppe seines Hauses. Er holt sie herein, versorgt ihre Schürfwunden und Kratzer in seinem Haus und beruhigt sie, während Loredana eingestehen muss, dass sie sich an nichts mehr erinnert ab dem Zeitpunkt, in dem sie mit **Terso Badinjo** das private **Zimmer** im **Haus der Roten Vorhänge** betreten hat. Dandolo bezahlt einen Krämer, der mit seinem Boot Waren ausfährt, dafür, das Mädchen nach Hause zu bringen.

Dragonella (Pl. Dragonellas)

Die schmalen Boote, mit denen überall in der Lagunenstadt Lanitia Personen transportiert werden, heißen so. Sie werden von Dragoleros gelenkt und angetrieben. Zum Zeitpunkt des Abenteuers haben sich die freien Dragonello-Fahrer zum Protest erhoben gegen eine neue Steuer, die der Dugan auf Dragonellas erheben will. Es fahren daher keine freien Dragonellas, nur die privaten Fahrer der reichen Patrizier arbeiten.

Fiorezza

Donja Margha(rita) Fiorezza ist eine reiche Patrizierin, der unter anderem das **Haus der Roten Vorhänge** gehört. Sie ist darüber hinaus die Gönnerin und „Tante“ (La Tía) von **Marinella**. Von dieser erfährt sie noch in derselben Nacht (nach dem Fenstersprung) per Nachricht, wie das **Zimmer** aussah und ahnt daher, dass die Besucherin **Loredana** ein Katzenmädchen ist. Die Fiorezza hat es sich insgeheim zur Aufgabe gemacht, Werkatzenmädchen wie Loredana vor Entdeckung und Ehrverlust zu schützen. Darum schreibt sie Marinella sofort eine kurze Nachricht mit Instruktionen. Insbesondere soll sie niemandem über den Vorfall erzählen. In beiden Fällen (von Marinella zur Fiorezza und zurück) überbringt ihr Spado **Gorge** die Nachricht.

Flügelmenschen

Die Flügelmenschen (s. *»Kleines Bestiarium«*) sind Kunstwesen aus Specoltra, die einen verspielten Sinn und ein kindliches Gemüt besitzen. Sie gehorchen dem Feenfürsten Pranchago und können Lanitia besuchen, wenn viele Lanitianer träumen - ergo meistens nachts. Sie sehen aus wie schlanke menschenähnliche kindgroße Wesen, tragen goldene Maskenhelme, die den ganzen Kopf umschließen, und edle Gehröcke aus eng beschriebenem Papier. Aus ihrem Rücken wachsen Flügel aus mehrfach gefaltetem Papier. Sie hören auf die Namen *Pfeiferlein, Luftikus* und *Grinseflug* und verständigen sich durch Pfeiflaute, die Vogelgezwitscher ähneln.



Flügelmenschen Gr 2

6 LP, 14 AP - OR - St 20, Gw 80, In 40, B 24 (fliegend/gleitend) - AbB+1, SchB+0

Angriff: Bloße Hand+6 (1W6–4); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+11/12

Gardia de Nono von Zado (Z2)

Laranio sitzt hier ein, seit er in der Nacht auf der **Brücke der Zwei Sterne** bei einem illegalen Duell geschnappt wurde. Da er sich standhaft weigert, seine Herkunft oder die seines Kontrahenten preiszugeben, sodass ihn niemand auslösen kann, wird er nicht am folgenden Morgen freigelassen sondern sitzt weiter ein. Er fürchtet, dass seine Schwester ihren guten Ruf verliert und nicht mehr als Modell begehrt wird, was ihnen beiden die Lebensgrundlage entziehen würde.

Gasse gegenüber

Gegenüber vom **Haus der Roten Vorhänge**, auf der anderen Seite des kleinen Platzes, an dem es liegt, liegt eine Gasse. Dort findet man eine leere Flasche Wein. **Laranjo** saß hier und wartete und beobachtete das Haus der Roten Vorhänge.

Geheimraum

Im Verlassenen Gebäude befindet sich ein geheimer Flur, der möglicherweise bei der Errichtung des Hauses als Bedienstetenflur angelegt wurde, später aber offensichtlich zum Ausspähen der anderen Räume genutzt wurde. Man kann ihn durch eine geheime Tapetentür (EW:Spurensuche+2, da sie vor kurzem bewegt wurde und dadurch Spuren im Staub erkennbar sind) unter der Treppe im Wassergeschoss betreten oder über einen weiteren Ausgang, der in einem Seiteneingang des Gebäudes endet. Wer die unscheinbare Tür in der Außenwand findet, kann mit einem PW:In darauf kommen, dass sich Innen im Wassergeschoss gar keine sichtbare Tür befindet, und so den Geheimraum entdecken.

In dem schmalen Gang und dem Raum hängt ein schwacher Duft nach Agave (**Maske** hielt sich hier versteckt). Im Obergeschoss gibt es Gucklöcher zu den Räumen. Eine schmale Stiege verbindet Wassergeschoss und Obergeschoss. Spuren von einem Mann (Maske) sind in den Zwischengängen und dem Seiteneingang zu finden.

Zum Betreten und Verlassen des Hauses nutzte **Maske** den Seiteneingang. Das Wassergeschoss betrat er einmalig aus dem Geheimraum heraus durch die Tapetentür, da sich genau dort Loredana in Panthergestalt zusammengerollt hatte. Er hob das Mädchen auf, nachdem es sich zurückverwandelt hatte, brauchte es in den Flur zum Geheimraum und trug sie später zum Haus von **Dandolo Tiziano**.



Maske

Goldene Schnabelschuhe

Diese magischen Schuhe passen sich den Füßen des Trägers an. Sie sind obwohl golden leicht und sitzen locker. Die Schuhe ermöglichen **Pranchago** das augenblickliche Übertreten von Specoltra nach Lanitia über eine beliebige spiegelnde Fläche, wozu auch Glasfenster gehören. Ohne seine Schuhe kann Pranchago nur von einem Ort nach Specoltra wechseln, aber nicht von dort zurück. Die Schuhe wecken das Interesse von **Coco**, der sie für exzentrischen Schmuck hält, den er bei Gelegenheit veräußern möchte.

Gorge

Der ältere Kämpe ist ein Spado der Patrizierin **Fiorezza,** aber meistens arbeitet er als Hauswache und Rausschmeißer im **Haus der Roten Vorhänge**. **Marinella** schickte ihn in der Nacht hinaus, um sich draußen mal umzusehen, als der Lärm (des Fenstersprungs) im **Zimmer** gewesen war und sie sich dort umgeschaut hatte. Er sah zwar einen Dragolero auf seinem Boot (**Marco**) und einen angetrunkenen Schürzenjäger in einer Gasse (**Laranio**), aber keinen Gast des Hauses.

Haus der Roten Vorhänge (Z13)

Das Haus ist ein beliebter Treffpunkt unter Patriziern, die unerkannt und geduldet ihren partnerschaftlichen Wünschen und Gelüsten nachgehen wollen, die sie anderswo in der Öffentlichkeit aufgrund ihres Standes nicht ausleben dürfen oder können. Nur wer von der Gastgeberin **Marinella** eingeladen ist, erhält Zutritt. Im Haus arbeiten auch Adornos und Rosas wie **Coco**. An den meisten Abenden ist der Spado **Gorge** anwesend, der Marinella als Hauswache und zur Not als Rausschmeißer zur Hand geht. Es gibt private Zimmer im Obergeschoss, viele Gäste genießen aber gerade das Gefühl der gemeinsamen Ungezwungenheit im „Saal“ im Wassergeschoss des Hauses.

Laranio Antelli

Der Bruder (eigentlich Halbbruder, aber das wissen die Geschwister nicht) von **Loredana** arbeitet vorwiegend als Seesöldner auf Lanitias Kriegsschiffen. Er ist derzeit ohne Anstellung, aber über das Geld seiner Schwester muss er nicht Hunger leiden. Am Abend folgt er seiner Schwester heimlich bis zum **Haus der Roten Vorhänge**. Nach kurzer Zeit übermannt ihn die Trinksucht und er holt sich eine Flasche Wein in der Taverna eine **Gasse** weiter. Um nicht aus Versehen seine Schwester beim Verlassen des Hauses verpasst zu haben, fragt er den Dragolero **Marco**, ob ein Pärchen das Haus verlassen hat. Marco verneint. Später beobachtet Laranio dann, wie Loredana von einer Person, die wie **Gui Calderon** gekleidet ist, fortgetragen und zum **Ca Tiziano**, dem Haus des Arztes **Dandolo Tiziano**, gebracht wird. Laranio wird später von **Gui** auf der **Brücke der Zwei Sterne** verwundet, von der **Gardia de Nono** aufgegriffen und für unerlaubtes Duellieren festgenommen. Da er sich standhaft weigert, seine Herkunft oder die seines Kontrahenten preiszugeben, sodass ihn jemand auslösen kann, bleibt er dort auch nach Morgengrauen inhaftiert. Er fürchtet, dass seine Schwester ihren guten Ruf verliert und nicht mehr als Modell begehrt wird, was ihnen beiden die Lebensgrundlage entziehen würde. Daher schweigt er lieber.

Loredana Adriana Antelli

Die junge Frau (20 Jahre) ist von einer bezaubernden traumhaften Schönheit, die derzeit in Lanitia in aller Munde ist. Da sie dem berühmten Künstler, Maler und Bildhauer **Marcelatunio** als Modell dient, kann sie sich und ihrem Bruder **Laranio** ein gutes Leben ermöglichen. Sie ist verliebt in



Laranio

Terso Badinjo, den ältesten Sohn des Badinjo-Familienoberhaupts Girolaio Badinjo. Leider ist sie aber in dessen Augen unter Stand, sodass die beiden ihre Beziehung vor dem Vater mehr oder weniger geheim halten. Loredana wird von **Pranchago** in Gestalt „Tersos“ ins **Haus der Roten Vorhänge** ausgeführt, wo die beiden sich lustvoll in ein **Zimmer** zurückziehen. Zuvor schenkte ihr „Terso“ noch eine wunderschöne Halskette mit einem hübschen **Medaillon** und einer Haarlocke von ihm. Die Haarlocke ist die des echten Terso und das Medaillon kann den Schlaf-Zauber aufheben, der auf Terso Badinjo liegt.

Während des Liebesaktes verwandelt sich Loredana zur Verwunderung Pranchagos in einen schwarzen Panther. Pranchago flüchtet daraufhin durch den Standspiegel im Raum nach Specoltra (und lässt dabei seine **Goldenen Schuhe** zurück). Mit der Verwandlung zeigt sich Loredanas wahre Herkunft. Sie ist eigentlich ein Bastardkind, dessen wirklicher Vater (Erzeuger) Don **Augustino Basadonne** ein bekannter einsam ergreister lanitianischer Patrizier ist. Von diesem hat sie den Werkatzenfluch geerbt. Augustino weiß nichts von ihr, aber sie hat die gleichen Augen und ein spezielles Muttermal (auf der Brust) wie er. Sollte ihre Herkunft vor ihm aufgedeckt werden, nimmt Augustino das Mädchen überglücklich in seine Familie auf (und damit kann sie Don Terso auch standesgemäß heiraten).

Wenn sie über die Erlebnisse befragt wird, kann Loredana sich an alles ab dem Liebesspiel im Zimmer allein mit „Terso“ nicht mehr erinnern. Aber als sie erwachte, nahm sie einen ungewöhnlichen Duft nach Agave wahr, der an dem schwarzen Umhang haftete, in den sie gehüllt war. (Diesen Duft können auch die Abenteurer im **Geheimraum** im **Verlassenen Gebäude** wahrnehmen. Er stammt von **Maske**.) Den Umhang hat sie behalten, er ist aber gewöhnlich, schwarz und leicht. Einen oder zwei Tage später bittet sie die Abenteurer, nach **Terso** zu sehen. Er meldet sich nicht... ob ihm etwas zugestoßen ist? Oder hat er genug von ihr?



Loredana

Lurchmann

Die Kreatur aus Ilantia (s. *»Kleines Bestiarium«*) ähnelt einer aufrecht auf auf zwei Beinen gehenden Kröte. Sie trägt eine

Weste und Gamaschen und besitzt einen **Messingkompass,** den der Lurchmann wie eine Taschenuhr bei sich trägt. Seine einzige Waffe ist ein Parierdolch aus einem spiegelnden, quecksilbern schimmernden Material. Er spricht leidlich Neu-Vallinga, aber es ist schwer, sein spuckendes Geblubber zu verstehen. Zudem möchte er ohnehin nichts zu seiner Mission (Pranchagos Goldene Schnabelschuhe finden und nach Ilantia bringen) erzählen. Der Lurchmann ist kein besonders guter Kämpfer. Wenn er eine Gelegenheit zur Flucht sieht, ergreift er sie sofort.

Lurchmann (Molchling) Grad 3

LP 10 **AP** 14 TR

Abwehr+15* Resistenz+14/16

St 50 Gw 40 In 30 B18

Angriff: Klaue+6 (1W6-2) oder Zungenberührung+8 (*Lähmung*), Spiegelparierdolch+1 - *Anspringen*

Bes.: Kann einmalig pro Kampfrunde Kontrollbereiche von Gegnern ignorieren; kann über seine Zunge ein lähmendes Gift übertragen, das sich langsam ausbreitet (1W6+2 Min); Spiegelparierdolch (Parierdolch) wirft parierten Schaden auf den Angreifer zurück (ist bei der Abwehr eingerechnet), der Spiegelparierdolch zerbricht bei einem kritischen Fehler bei der Abwehr

»**Zaubern+15:**« *Zaubersprung* (auf sich selber), *Macht über das Selbst*

Die Spielleitung kann den **magischen Messingkompass**, den Abenteurern in die Hände fallen lassen. So können sie **Pranchago** im Spiegel aufspüren. Das kann dazu führen, dass sie wesentliche Teile des Abenteuers auslassen, aber manche Abenteurergruppen können dadurch wieder auf die richtige Spur gebracht werden.

Marcelatunio

Marcelatunio ist ein berühmter Künstler, Maler und Bildhauer, der an einem großen Deckengemälde arbeitet, welches die Versammlungshalle des **Sucursal Estralu** (L11) schmücken wird. Das Gemälde ist jetzt schon bekannt für seine Naturgeister, die die Ränder des Gemäldes zieren und in zwei Gruppen - die für Tag und Nacht stehen - getrennt sind und Krieg gegeneinander führen. Bestimmendes Element sind Seerosen auf der einen Seite (Nacht) und Mohnblumen auf der anderen (Tag). Anders als viele seiner Standesgenossen sucht Marcelatunio seine Modelle nicht im Patriziat, sondern unter den Menschen der Unter- und Mittelschicht. Sein aktuelles Lieblingsmodell ist die junge **Loredana**, die ebenfalls aus bürgerlichen Verhältnissen stammt.

Marco

Ein Dragolero, der im Dunkeln auf seiner Dragonella auf seine Herrin Donja **Cirilla Mengosto** wartet, die sich im **Haus der Roten Vorhänge** vergnügt. Marco sieht mit an, wie aus dem **Zimmer** eine nachtschwarze Gestalt mit einem unglaublichen Hechtsprung über den Kanal in das **Verlassene Gebäude** springt. Später nimmt er seine Herrin auf, die nach Hause will. Als er danach mit seinem Boot zu einer Taverna fährt, um sich mit seinen Freunden zu treffen, hört er das Gebrüll **Laranios** vor dem **Palasses Badinjo**. Er erzählt in der Nacht nach Feierabend noch seinen Freunden unter den Dragoleros bei einem Glas Wein davon. In seiner Geschichte ist es dann der Schwarze Rächer - **Maske** - der so spektakulär aus dem **Haus der Roten Vorhänge** geflüchtet ist. Die kurze Situation vorher, als ihn ein angetrunkener Spado (Laranio) nach einem Pärchen fragte (ob es das Haus verlassen habe), vergisst Marco erstmal, bis er explizit über Details befragt wird.



Marco

Marinella

Rotgefärbte Haare, ganz offenbar eine (ehemalige) Rosa, aber eine, der neben potenziellen Galanen auch die mächtige Patrizierin **Fiorezza** beisteht. Sie ist die Hausherrin im **Haus der Roten Vorhänge** und entscheidet auch, welche Gäste das Etablissement betreten dürfen. Die Abenteurer könnten mit ihr in Kontakt treten, um sie mit Fragen zu bestürmen.

Sie spielt die Schäden im **Zimmer** herunter, erzählt stattdessen etwas von ausgiebigem Liebesspiel (keine Lüge!), zudem sei ohnehin schon aufgeräumt worden. Wer tat das? - **Coco**, ihr Partner. Wer hielt sich dort auf? Ein verliebtes Pärchen, der junge Mann war Don **Terso Badinjo**, das Mädchen war ihr unbekannt (Lüge, da **Loredana** als Muse des berühmten **Marcelatunio** ihr durchaus bekannt ist). Don Terso trug jedenfalls auffällige prunkvolle Kleidung, das Mädchen ein eher schlichtes Abendkleid (das Coco in den Schrank im Zimmer gehängt hat). Ob jemand aus dem Fenster gefallen/gesprungen ist? Kann sie nicht sagen, jedenfalls habe sie sich nicht gemerkt, wann die beiden wieder gegangen seien. So weicht Marinella allzu deutlichen Fragen aus. Die Abenteurer müssen sich auch wirklich anstrengen, um das Zimmer durchsuchen zu dürfen. Marinella versucht, solche Anliegen abzulehnen. Es obliegt der Spielleitung, ob sie gute Argumente der Abenteurer umstimmen können.

Maske

Maske ist ein Gentleman-Revolutionär aus Diatrava, der die bestehende Ordnung umstürzen will, um alle Macht in die Hände des Volks zu legen. Hierzu ist er auch bereit, über Leichen zu gehen. Sein Habitus und seine Manieren legen nahe, dass er selbst aus der Oberschicht stammt.

Seine Kleidung ähnelt der von **Gui Calderon**. Beide sind schwarz gekleidet.

Maske beobachtet aus einem **Geheimraum** im **Verlassenen Gebäude** (gegenüber dem **Haus der Roten Vorhänge** von einem schmalem Kanal getrennt) heraus Revolutionäre, die Flugblätter gegen Dugan und Patriziat vervielfältigen. Dadurch beobachtet er auch das Hereinplatzen des Schwarzen Panthers (**Loredana**), das Chaos und schließlich, wie das Mädchen sich in dem verlassenen Haus zurückverwandelt. Er wickelt die nackte Frau in seinen schwarzen Umhang und trägt sie dann in der Nacht zum Haus von **Dandolo Tiziano**, auf dessen Stufen er sie ablegt.

Pranchago

Der Feenfürst aus Specoltra hat von der Schönheit **Loredanas** gehört und folgt dem Verlangen, sie zu verführen. Dazu gibt er sich das Aussehen ihres Geliebten **Terso Badinjo** und verbringt einen Abend mit ihr im Haus der Roten Vorhänge. Unglücklicherweise überrascht ihn Loredanas Werkatzenfluch während des Liebesspiels im **Zimmer**, sodass er in einen Standspiegel hechtet, ohne dabei seine **goldenen Schnabelschuhe** mitzunehmen. Dadurch ist ihm vorerst der Weg nach Lanitia versperrt und er muss aus dem Spiegel heraus hilflos mit ansehen, wie später Coco die Schuhe an sich nimmt. Er will seine Schuhe zurück und schickt dazu ein paar **Flügelmenschen**, die den Dieb des Nachts auf die Dächer locken sollen, damit er sich den Hals bricht und die Schuhe wieder frei sind (er könnte sie zwar auch freiwillig zurückgeben, aber Pranchago hält ihn für einen Dieb, dem nur recht geschieht, wenn er sich den Hals bricht.)

Säbelbrücke (Z31)

Hier möchte **Terso** (der Echte!) seine **Loredana** treffen. Um die Brücke vorher auszukundschaften, schickt er seinen Freund und Spado **Gui Calderon** dorthin. Zu dem Stelldichein wird es aber nicht kommen, denn Pranchago belegt Terso bei sich zuhause im Palasses Badinjo mit einem Schlafzauber und nimmt selbst dessen Identität an.

Gui sieht sich gerade bei der Säbelbrücke um, als er von einem halben Dutzend **Spadres der Duganina** herausgefordert wird. Die Abenteurer müssen auf ihrem Weg zum **Säulentheater** im **Basadonne-Park** über diese Brücke und treffen auf die Kämpfenden (Anfangsszene). Gui trägt (wie immer) schwarze Kleidung.

Schauspieltruppe

Die Gruppe führt das Stück „Masken und Helden“ im Basadonne-Park auf. Die Truppe besteht aus drei Frauen und drei Männern. Einige von ihnen haben Kontakte zu den revolutionären Druckern, die von der Gardia de Nono verfolgt werden. Einer von ihnen (er spielt den Maskierten) ist sogar einer (man kann die geschwärzten Fingerspitzen auf der Bühne einmal erkennen, als er keine Handschuhe trägt.) Auf der Bühne spielen zwei Frauen und zwei Männer zwei Paare des Patriziats, die von einem Maskierten (der dritte Mann) immer wieder an der Nase herumgeführt werden. Die dritte Frau ist Soufleuse und Regisseurin der Gruppe. Am Ende des Stücks tritt sie auf die Bühne und spricht einen Epilog (der als Monolog dargeboten wird), in dem sie erklärt, dass der Maskierte in Wirklichkeit der Feenfürst Pranchago gewesen sei. Allgemein ist dieser Teil der Darbietung am Langweiligsten

und passt irgendwie nicht zum Stück. Antonio Mercadez, der eine Originalabschrift des Stücks aus Leonessa besitzt, kann bestätigen, dass der Epilog in der Originalfassung nicht existiert.

Spadres der Duganina

Die Spadres in Diensten der Duganstochter Tinia gelten als verschlagen, aber überheblich und treten zumeist in Gruppen auf. Sie werden von der Familie Caronar besonders gut bezahlt und leisten sich daher herausragende Waffen und erlesene Kleidung. Besonders heldenhaft sind sie für gewöhnlich nicht. Gui Calderon gilt als Lanitias Spado mit den besten Fechtkünsten, aus diesem Grund und aufgrund einer ausgeprägten Rivalität mit den Spadres der Badinjos stellen die Spadres der Duganina Gui Calderon auf der Säbelbrücke zum Kampf. Sie wollen ihn eigentlich nur demütigen, aber da Gui tatsächlich ein äußerst guter Fechter ist, stacheln sich die Kontrahenten immer weiter an, bis aus dem Kampf blutiger Ernst wird. Ohne die Hilfe der Abenteurer könnte Gui Calderon (nebst einigen der anderen Spadres) tatsächlich lebensgefährlich verletzt werden.

Terso Badinjo

Der Geliebte von **Loredana** wird von Pranchago träumend in Specoltra festgehalten. Das bedeutet, er schläft, träumt und wacht nicht auf. Diesen Zauber kann nur das **Medaillon** bannen, das Pranchago Loredana in Tersos Gestalt geschenkt hat. Tersos Freund und Spado der Familie ist **Gui Calderon**, dem man nachsagt, er sei in der Stadt der Spado mit den besten Fechtkünsten.

Verlassenes Gebäude

In diesem Gebäude war früher eine Weber-Manufaktur untergebracht, aber das Geschäft wurde schon vor Jahrzehnten aufgegeben. Einem Teil des Hauses (am Kanal, im Wassergeschoss) haftet schon der Verfall an, den verlassene Häuser in Lanitia oft anziehen. Hier nistet sich ein Hauch von Ilantia ein. Wesen aus diesem morbiden Spiegelbild der Lagunenstadt können einfacher nach Lanitia hinüber wechseln.

Das Gebäude ist nur durch einen schmalen, endständigen Kanal vom Haus der Roten Vorhänge getrennt. Ein Fenster



im Obergeschoss befindet sich direkt gegenüber vom Fenster des Zimmers, in dem Loredana und „Terso“ ein Stelldichein haben.

Wassergeschoss (0. Stock)

In diesem Stockwerk stehen ein paar marode Kisten. Ein Türrahmen (ohne Tür, die ist nicht mehr vorhanden) führt durch einen Gang zum Anleger des Hauses. In diesem Gang treffen die Abenteurer auf einen **Lurchmann**, der von Ilantia hierher gewechselt ist, um **Pranchagos Goldene Schnabelschuhe** zu stehlen. Er trägt eine Weste und Gamaschen und besitzt einen **Messingkompass**, der ihm den Weg zu Pranchago zeigen kann (er führt aber nur bis vor den Spiegel im **Zimmer**).

Im Wassergeschoss kann ein geheimes Schmugglerversteck gefunden werden. Man muss dazu die Dielen aufstemmen und findet dann gut gesicherte Kisten mit Schmuggelgut. Darunter ein in Tücher eingeschlagenes Gemälde, ein großes Portrait einer stürmischen See inklusive Dreimaster im tiefen Wellengang. Jedesmal wenn die SC erneut auf das Bild blicken, scheint es, als hätten sich Wolken, Wellen, Dreimaster und das Licht des Mondes derweil leicht weiterbewegt. Hintergrund: Es stammt aus dem Nachlass einer verarmten Patrizierfamilie (den **Basadonne**‘s), welcher vor Jahrzehnten gestohlen wurde.

Ein geheimer zweiter Eingang an der Außenseite des Gebäudes führt zum **Geheimraum** im Obergeschoss.

Obergeschoss (1. Stock)

Druckerpresse, Farbe verschüttet, Chaos von verstreutem Papier (eines davon trägt einen Tatzenabdruck), hat ein Fenster (ohne Glas oder Läden) fast direkt gegenüber des **Zimmers** im Haus der Roten Vorhänge. Spuren auf dem Boden lassen einen weiteren Tatzenabdruck finden. Spuren im Staub von dem Raubtier führen die Treppe hinab und in den Hohlraum unter der Treppe. Dort hören sie auf. Ein Stückchen Fell, schwarz, glänzend, hängt da noch. Von hier ist es fast unmöglich, den **Geheimraum** in der Wand zu finden.



Zimmer im Haus der roten Vorhänge

Frische bunte Wiesenblumen in Vase und auf Fenstersims, ein Spiegel im Zimmer (magische Ausstrahlung), am Bettpfosten rote Mohnblumen, kunstvoll um diesen drapiert (kratzt man die ab, ist darunter das Holz gerötet =Blut), ebenso sind einzelne Mohnblüten auf der Matratze gewachsen (darunter ebenso kleine Blutflecken), die hölzernen Fensterläden sind zerbrochen und abgerissen (ein Stückchen Fell, schwarz, glänzend, hängt da noch), keine Trümmerstücke davon im Zimmer, der Teppich ist schief (darunter ein besonders großer Kratzer mit 3 Krallen). Hinter dem Bett ein Taschentuch mit (**Loredanas**) Initialien, im Kleiderschrank ein eher schlichtes Abendkleid einer Dame und ein Retikül. Darin ist ein leerer Geldbeutel und ein eher kühl gehaltenes Schreiben von einem **Marcelatunio**, ihre Dienste würden in drei Tagen wieder benötigt.





Lanitianisches Komplott

Ein politisches Intrigen-Szenario in Lanitia

Zum Geleit

Das Abenteuer-Konzept für das *Lanitianische Komplott* ist heute etwa sieben Jahre alt. Die Premiere fand auf der Oder-Con 2019 statt. Anschließend habe ich es im Jahr 2020 mit Freunden online in einer deutlich erweiterten Version gespielt. Inzwischen ist der Quellenband *Das Spiel der Großen Häuser* zu den Küstenstaaten erschienen, ebenso wie die umfangreiche Kampagne *Jenseits der Spiegel*, die in Leonessa spielt und der ich die Figur Valmons zu verdanken habe - und auch unsere Vorstellungen von dem, was Lanitia ist und sein soll, haben sich durch zahlreiche Spielrunden weiterentwickelt und ausdifferenziert. Ein weiterer Spieltest erfolgte auf der Bacharach-Convention 2026, der noch einige Lücken und Ungereimtheiten aufzeigte. Eine Überarbeitung des Abenteuers war daher dringend geboten. Ich danke allen Spielenden für ihre Anregungen und Rückmeldungen zum Abenteuer, die für die Neufassung der Ausarbeitung wertvoll und unverzichtbar waren.

Das Grundkonzept, das zentrale Konfliktlinien, in die Lanitia verstrickt ist, aufgegriffen werden, habe ich beibehalten und noch deutlicher herausgearbeitet. Ich kann jeder Spielleitung daher nur empfehlen das Abenteuer erst zu einem späteren Zeitpunkt in einer Lanitia-Kampagne zu leiten und nicht direkt damit einzusteigen, auf dass die Spielfiguren, aber auch die Spielenden bereits ein Gefühl für das Setting entfaltet haben und sich leichter im politischen Sumpf des Duganats am Abgrund zurechtfinden.

- Fabian Wagner -

Generelles

Das vorliegende Abenteuerszenario ist für drei bis fünf Abenteurer der **Grade 12-17** geschrieben. Mit ein wenig Anpassung lässt es sich jedoch auch mit höhergradigen Figuren spielen. Es hat sich bewährt, wenn die Gruppe der Abenteurer sozial gemischt ist, also die Figuren unterschiedlichen Schichten entstammen und über Ermittlungs-, Heimlichkeits- sowie magische Kompetenzen verfügen, vor allem Heilzauber und Magie, die die detektivische Arbeit der Figuren unterstützt. Je nach strategischem Vorgehen sind auch Kampffertigkeiten nützlich. Ein bedeutender Vorteil ist, wenn die Figuren Lanitia bereits gut kennen und Kontakte geknüpft haben.

Das Szenario ist sehr offen gestaltet und gibt den Spielenden viele Möglichkeiten, eigene Wege zu gehen. Entsprechend modular ist auch diese Schilderung der wichtigsten Fraktionen, Figuren mit ihren Motiven und den zentralen Schauplätzen aufgebaut. In den Spieltests hat das Abenteuer zwischen **20 und 25 Stunden** Spielzeit beansprucht. Zu Beginn steht die Exposition, deren Ereignisse die Abenteurer in die Geschichte hineinzieht, im Anschluss eröffnet sich das Kaleidoskop der Intrigen und ihr Ausgang ist maßgeblich von den Handlungen der Gefährten abhängig, die sich dem Komplott stellen. Es wird daher der Spielleitung empfohlen

sich erst mit den Zusammenhängen des *Lanitianischen Komplotts* vertraut zu machen, bevor diese von den Spielenden erkundet werden und die einzelnen Bausteine im Sinne einer ansteigenden Spannung einzusetzen. So gibt es zwar **Vorschläge** für eine zeitliche Abfolge von Ereignissen und einen **Zeitstrahl**, es empfiehlt sich jedoch von diesen abzuweichen, wenn es für das Pacing und den Verlauf des Plots in der eigenen Gruppe spielförderlicher ist.

Um den Plot und die stattfindenden Interaktionen zu verdichten, werden **Nichtspielerfiguren** vorgestellt, die die Spielleitung den Abenteurern als „**Vertraute Personen**“ an die Hand geben sollte (s. *»Vertraute Personen der Abenteurer«*). Die Figuren verfügen über Bezüge zur Handlung, kennen sich in Lanitia gut aus und können daher dazu beitragen, die Motivation der Abenteuer zu erhöhen, sich mit den komplexen Zusammenhängen zu befassen. Es ist empfohlen diese Figuren mit den Hintergründen der jeweiligen Abenteurer abzustimmen und selbstverständlich auch die Spielenden zu befragen, ob sie mit diesen zugeschriebenen Freund- bzw. Bekanntschaften einverstanden sind. Im Rahmen einer umfangreicheren Lanitiakampagne können diese Figuren ebenso in früheren Abenteuern bereits eingeführt werden, als Beispiel sei hier auf Tambranes verwiesen, der bereits einen Auftritt in *»Kalte Wasser, kalte Herzen«* hat.

Anmerkung: Bezogen auf den Zeitpunkt spielt dieses Abenteuer noch vor dem tödlichen Attentat im Jahre 2031nL auf **Jhacomo Badinjo**, den damaligen Hohepriester des Nothuns. Es ist aber problemlos möglich, ihn gegen seine Nachfolgerin **Esclaronde Lagofara** zu ersetzen oder es sogar in die Phase zu verlegen, in der ein neuer Hohepriester noch zu bestimmen ist (s. *»Ein Blick zurück«* und *»Glaube und Kulte«*). Die Spielleitung sollte entscheiden, ob sie die Abenteurer an der Entwicklung aktueller Ereignisse teilhaben lassen möchte oder die chronologischen Feinheiten ignoriert. Als Autor möchte ich mir auf diese Weise die Möglichkeit offen lassen, noch weitere Szenarien bereitzustellen, die die letzten Entwicklungen der Zeitgeschichte Lanitias thematisieren.

Situation in Lanitia

Das einst mächtige Duganat Lanitia befindet sich im schleichenden Niedergang. Rückwärtsgewandt zehrt die Lagunenstadt heute noch immer vom Glanz vergangener Tage, doch hinter den prunkvollen Fassaden und rauschenden Festen verschärfen sich politische Differenzen, wirtschaftliche Abhängigkeiten und soziale Unruhen. Vor allem das Verhältnis zum Rivalen, dem Duganat Diatrava belastet die Stadt. Der amtierende Dugan **Fracedro Caronar** sucht die Nähe zur reichen Nachbarstadt, stützt seine Herrschaft zunehmend auf diatravische Kredite und gewährte Handelsprivilegien, um die Staatskasse aufzubessern. Viele Lanitianer empfinden dies als Verrat an der Freiheit und den politischen Traditionen der Stadt.

Während die Patrizierfamilien im Großen Rat um Einfluss ringen, wächst auf den Kanälen und in den Gassen der Stadt die Unzufriedenheit. Neue Abgaben, Nahrungsknappheit, steigende Preise und die sichtbare Bevorzugung diatravischer Kaufleute sorgen für Zwietracht. Besonders in den ärmeren Nonos **Rigero**, **Dolo** und **Ce** kommt es immer wieder zu Ausschreitungen, Schmähungen gegen den Dugan und gewaltsamen Übergriffen auf Fremde oder Wohlhabende. Gleichzeitig florieren Glücksspiel, Schmuggel und geheime Zirkel.

Inmitten dieser Lage steht Lanitia kurz vor dem *Caraljo murcar*, der stets im Herbst gefeiert wird (s. *»Caraljo«*). Händler, Schausteller, Glücksritter und andere Fremde strömen für dieses große Fest in die Lagunenstadt. Die Atmosphäre in der Stadt ist unruhig und steigert sich im Verlauf des Abenteuers zu einer spürbaren Nervosität, die auf manch eine Gruppe elektrisierend wirken mag: Gesang hallt über die Kanäle, Miniaturboote werden zu Wasser gelassen, um einen Wink der Zukunft zu erhaschen und hinter den Kulissen bereiten leonessische Agenten die Umsetzung ihrer sinistren Pläne vor.

Einstimmung

Es ist Herbst in Lanitia. Frühnebel hängt über einem schmalen Kanal. Im Schutze des Nebels beladen vermummte Personen ein kleines Boot mit Amphoren und steuern es leise und vorsichtig in die Lareya. Immer näher heran an die großen diatravischen Karacken, die dort vor Anker liegen. Wenig später hallt der Klang der Feuerpfeifen über den Hafen. Hohe Flammen schlagen empor, die Segel und Masten der Schiffe brennen lichterloh.

Don Antonjo Mercadez, Gesandter Diatravas, ist erzürnt, als er vor den Dugan Lanitias tritt. Der Schutz der Schiffe und Liegenschaften müsse besser gewährleistet werden, vor allem, wenn in wenigen Tagen die neue Galeasse in den Dienst der Stadt gestellt werden solle. „Tut eure Pflicht, Dugan! Die Anfeindungen gegenüber Diatrava müssen aufhören und die Verantwortlichen zur Rechenschaft gezogen werden. Ich bestehe darauf!“, so die Worte des Gesandten. Fieberhaft wird nach den Saboteuren gesucht, doch es fehlt jede Spur von ihnen.

Bereits in der Frühe herrscht reichlich Gedränge an der Promenade der Laguna Lorea, alle wollen einen guten Platz ergattern, um sehen zu können, wie der Dugan die neue, prächtige Galeasse tauft. In den Reihen wird geflüstert: Wie sie wohl heißen soll ...? Auch die Abenteuer wollen sich dieses Spektakel nicht entgehen lassen und haben sich unters Volk gemischt.



Abriss des Abenteuers

Im Zentrum des Abenteuers steht ein politisches Komplott, das darauf abzielt, Lanitia und Diatrava gegeneinander aufzubringen. Drahtzieher der Verschwörung sind **Agenten aus Leonessa**, die im Auftrag der Staatskanzlei in Parduna handeln, angeführt von **Valmon Eldoro de Mantega** und unterstützt von dem pardunesischen Hexer **Luan de Rescomez**. Ihr Ziel besteht darin, die Verstimmung zwischen Lanitia und Diatrava eskalieren zu lassen, um das Duganat Lanitia weiter zu destabilisieren und mittelfristig dem Herrschaftsbereich des Staatskanzlers von Leonessa einzuverleiben. In einer Frühjahrsoffensive plant man Lanitia im Handstreich mit einer **leonessischen Freibeuterflotte** einzunehmen, sofern die Stadt dann mehr und mehr vom Chaos dominiert wird.

Dazu inszenieren die **Agenten Leonessas** Anschläge und Sabotageakte, die wie ein von Lanitia ausgehendes Komplott gegen Diatrava wirken sollen. So versuchen sie, oppositionelle Kräfte innerhalb Lanitias - insbesondere Angehörige der geheimen *Loge der Rosen* - als Schuldige erscheinen zu lassen.

Die Abenteurer geraten zwischen mehrere Fronten:

- den Dugan Fracedro Caronar und seine Familie sowie Anhänger,
- oppositionelle Patrizierfamilien wie die Grimans und Thanasardos,
- leonessische Agenten im Auftrag des Staatskanzlers und gedungene Söldner,
- die Interessen Diatravas,
- das Verlangen der Abanzzi-Sippe Niephata auf Vergeltung und ihren Wunsch Angst und Furcht zu verbreiten,
- sowie idealistische Aktivisten und Aufrührer aus der lanitianischen Bevölkerung.

Besonders wichtig sind dabei die Fragen, wem überhaupt zu trauen ist, für wen man den Kopf hinhält und wessen Interessen unterstützenswert erscheinen. Die unterschiedlichen Fraktionen und Beteiligten verfolgen dabei jeweils eigene Absichten.

Entscheidend für den Verlauf des Abenteuers ist es, für wen die Abenteurer Partei ergreifen. Je nachdem, wem sie nach dem Attentatsversuch Hilfe leisten, werden sie von den betreffenden Personen für deren Pläne instrumentalisiert.

Die Konfliktparteien werden weiter unten mit ihren charakteristischen Protagonisten vorgestellt.

Exposition

Das Abenteuer beginnt wenige Tage vor dem *Caraljo murcar* (Herbstkarneval). In den letzten Tagen wurden diatravische Schiffe und ein Lagerhaus Ziel von Anschlägen, während auf den Straßen über neue Steuern, die hohen Brotpreise und den Einfluss ausländischer Kaufleute geschimpft wird. Punktuell entlädt sich die Unzufriedenheit auch in handfesten Protesten und Auseinandersetzungen mit den Ordnungskräften.

Wichtige Figuren (alphabetisch)

Aelia Tajodes - blinde Bettlerin; Auge des Bettlerkönigs von Thalassa in Lanitia.

Aluinjo Griman - Freund von Enjardo, Magister, geselliger Zeitgenosse und Sohn von Fedel Griman, hat einen Zwergdrachen (namens Cesare).

Antonjo Mercadez - Gesandter Diatravas, verärgert über die Nachlässigkeiten des Dugans im Schutz diatravischen Eigentums. Besorgt angesichts der aktuellen Situation, wird beim Anschlag verletzt.

Chromalke - ruchlose Khepantei der Niephata-Sippe (Abanzzi), macht mit den Leonern gemeinsame Sache und versucht dadurch ihre Vergeltungspläne gegen den Dugan zu verwirklichen.

Eirene - Spielfrau und politische Aktivistin, die immer wieder Proteste anführt und bereits im Visier des Geheimdienstes der Stadt ist.

Enjardo Thanasardo - jüngerer Bruder Felisa Thanasardos, befreundet mit Aluinjo, wird verdächtigt, auf den Dugan geschossen zu haben, sein Handschuh wird auf einem nahegelegenen Dach gefunden.

Estebera del Lunar - Thaumaturgin aus Lanitia, Bekannte von Luan, ebenfalls in den Diensten des Staatskanzlers Don Cardegas, kennt Fedel Griman gut, war einst dessen Schülerin, eine begabte Malerin, ist mit dem Selado-Sohn *Pagano Nerrages* nach Parduna gegangen. Malt im Auftrag der Leoner das Fluchbild.

Fedel Griman - Magus Priorus Sigillis Locales und Vater von Aluinjo, wünscht sich einen politischen Wandel, mit weniger Befugnissen für den Dugan, eine Absetzung wäre in seinem Sinne. Außerdem will er seinen Sohn mit der Tochter der Thanasardos, Felisa, verheiraten. Macht sich Sorgen um Felisa, die er protegiert und in ihrer politischen Karriere unterstützt. Vorsteher der geheimen **Loge der Rosen** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 165) in der Region Serenea.

Felisa Thanasardo - gebildete Patrizierin, politisch aktiv, spricht im Großen Rat und prangert dort die schlechte Versorgung der Bevölkerung an; hat mehrere Liebschaften, ist die Tochter von Floresa und Alvaro Thanasardo (erfolgreiche Gewürzhändler). Ist aus familienpolitischen Gründen dem jungen Aluinjo Griman versprochen.

Fracedro Caronar - Dugan von Lanitia, überlebt einen Anschlag und ist weiteren Versuchen ausgesetzt, ihn politisch zu demontieren.

Gonzago - ein Schurke, wie er im Buche steht, Hauptmann des Schattenbundes der *Schwertfische* (Omcesda). Er organisiert seine Leute vom *Kupfernen Becher* aus.

Lisanna Caronar - naive Zwillingsschwester von Tinia, stellt ihre Bedürfnisse oft in den Mittelpunkt und plaudert gerne drauf los.

Luan de Rescomez - skrupelloser, manischer Hexer aus Parduna, der mit Valmon zusammenarbeitet, verwandtschaftliche Verbindung zur Rescomez-Familie in Lanitia. Er wird sehr gut für seine Dienste aus der leonessischen Staatskasse bezahlt.

Ronaldo Zaretta - Flottenadmiral Lanitias - wird voraussichtlich Opfer eines Attentats. Er ist ebenfalls Widersacher des Dugans, wenn auch mehr eine Marionette und das öffentliche Gesicht der Opposition.

Sebastin Abra - Maler, hat derzeit eine Pechsträhne, seine Aufträge laufen schlecht; hat den Auftrag, ein Portrait von Lisanna Caronar anzufertigen. Dieses ist fast vollendet und kann in den nächsten Tagen ausgeliefert werden. Ein Meisterwerk, wie er findet.

Tambranes - Attentäter wider Willen, ist hin- und hergerissen, hat Motive für die Tat (Rache, Sippendruck und Gold), aber bereut sie im Verlauf des Abenteuers.

Tinia Caronar - Tochter des Dugans und designierte Nachfolgerin. Es kursiert das Gerücht in der Senhoria, Fracedro wünscht sie solle den Gesandten Antonjo Mercadez heiraten, welchen sie nicht ausstehen kann. Sie gilt als ehrgeizig und machtbewusst (s. *»Familie Caronar«*).

Valmon Eldoro de Mantega - leonessischer Spion und Drahtzieher der Attentate und Anschläge auf den Dugan sowie diatravische Einrichtungen und Schiffe, Aufwiegler im Namen des Staatskanzlers Alondro Cardegas de Mocenigo von Leonessa, er möchte einen heißen Konflikt zwischen Lanitia und Diatrava herbeiführen, um anschließend leichtes Spiel mit dem Duganat Lanitia zu haben.

Volante da Gudiel - bekannte Schneiderin und insgeheim Doppelagentin für den Geheimdienst des Dugans und die Comreda, als Kodiererin tätig.

Der Plot geht davon aus, dass die Abenteurer sich kennen und bereits seit einiger Zeit in Lanitia aufhalten. An einem sonnigen **Herbstvormittag** mischen sie sich unter die Menge an der großen Promenade der Laguna Lorea. Nicht weit entfernt vom Palasses Caronar und ganz in der Nähe des Sucursal Estralu (s. *»Die Sucursale - Handelsniederlassungen«*), wo eine **neue Galeasse** feierlich in Dienst der Flotte gestellt werden soll. Hochrangige Patrizier, einflussreiche Größen des Nothunskultes, der Gesandte Diatravas und der Dugan selbst nehmen an der Schiffstaufe teil.

Während der Zeremonie schlägt plötzlich ein magischer **Runenpfeil** ein, kurz danach ein weiterer. Mächtige Feuerkugeln explodieren mitten unter den Ehrengästen. Chaos bricht aus, die Ordnungskräfte sind überfordert. Menschen schreien, Rauch steigt über der Laguna Lorea auf und sofort kursieren erste Gerüchte über einen Anschlag lanitianischer Verschwörer auf den diatravischen Gesandten Don Antonjo Mercadez oder gar auf den Dugan selbst.

Am Ort, von dem aus die Schüsse abgegeben wurden, wird ein **Handschuh** gefunden, der Enjardo Thanasardo zugeordnet werden kann. Der Verdacht fällt somit schnell auf oppositionelle Kreise innerhalb Lanitias. Tatsächlich wurde der Handschuh jedoch von Tambranes entwendet, einem Abanzzi-Assassinen, der für die leonessischen Drahtzieher arbeitet.

Die Abenteurer geraten rasch in die Ermittlungen hinein - weil sie Zeugen des Anschlags wurden, Verdächtige verfolgten, Verletzten halfen oder Kontakte zu einzelnen Beteiligten besitzen.

Die Schiffstaufe an der Laguna Lorea

Die Schiffstaufe der neuen Galeasse *Spadola de Tinia*, was so viel bedeutet wie *Tinias Wogenschwert*, findet wenige Tage vor Beginn des Caraljo an der Promendade der Laguna Lorea statt. Schon seit den frühen Morgenstunden strömen Menschen aus allen Teilen des Duganats herbei, um dem Spektakel beizuwohnen. Händler verkaufen heißes Zitronengebäck und gewürzten Wein, Musikanten spielen mehrstimmige Stücke und über den Kanälen hängen Banner der Stadt sowie die Farben Diatravas. Zwischen Schauerleuten, neugierigen Bürgern, Bettlern und Matrosen drängen sich auch zahlreiche Spadres der Patrizierfamilien, Gardisten und Bedienstete.

Die *Spadola de Tinia* selbst liegt prächtig geschmückt am Kai. Blau-grüne Stoffbahnen zieren das Oberdeck, goldene Muscheln und Seehörner glänzen an den Aufbauten und an der Reling hängen Girlanden aus Herbstblüten. Im Ehrenbereich des Schiffes versammeln sich die wichtigsten Gäste der Zeremonie: **Dugan Fracedro Caronar**, der diatravische Gesandte **Don Antonjo Mercadez** und mehrere hohe Würdenträger der Flotte sowie ausgewählter Patrizierfamilien. Unter ihnen befinden sich auch **Tinia** und **Lisanna Caronar**. Zahlreiche **Spadres** sichern die Gangway und die unmittelbare Umgebung des Dugans. Auch auf den Promenaden sind **Wachen** abgestellt, die für die Sicherheit der Veranstaltung sorgen sollen.

Die eigentliche Taufe beginnt mit einem Segensspruch der anwesenden Nothunspriester. Opfergaben werden in den Kanal hinabgelassen und der Dugan wendet sich gemeinsam mit Antonjo Mercadez an das Publikum. Er beschwört die Größe Lanitias, die Schlagkräftigkeit der neuen Galeasse und reißt die Arme hoch. Während die Aufmerksamkeit der Menge auf den Dugan gerichtet ist, gibt es plötzlich eine Explosion zwischen dem Ehrenpodest und der Reling der Galeasse, wo der Dugan und Mercadez stehen. Ein greller **Feuerball** schlägt auf den Planken der *Spadola* ein, Holzsplitter und brennende Stofffetzen fliegen über das Deck, Menschen werden zu Boden geschleudert, einige gehen über Bord. Die **Druckwelle** erfasst mehrere Anwesende; Don **Antonjo Mercadez** ebenso wie den **Dugan**, beide stürzen über die Reling in die Lagune, andere werfen sich schreiend auf die Planken oder drängen zur Gangway. Einer der Spadres verglüht förmlich inmitten der verheerenden Flammen, während dichter Rauch über das Deck zieht und die Sicht behindert, bevor ein **weiterer Einschlag** erfolgt.

Aufmerksame Abenteurer können beim ersten oder dem zweiten Runenpfeil einen **Lichtreflex** wahrnehmen (**EW: Wahrnehmung (Sehen)**), der auf der anderen Seite der Laguna Lorea zu erkennen ist. Ein **Kritischer Erfolg** zeigt eine zielende Gestalt mit einem Bogen auf einem Bootshaus.

Auf der Promenade bricht augenblicklich **Panik** aus. Menschen schreien durcheinander, versuchen wegzulaufen oder drängen nach vorne, um sehen zu können, was geschehen ist oder schnell davonzukommen. Händler lassen ihre Karren stehen, ein Musikant wird niedergerannt, mehrere Zuschauer stürzen ins Wasser, als die Menge Richtung der Kaimauer drückt. Die Gardia versucht hektisch, den Bereich abzusperren, doch die Situation ist vollkommen unübersichtlich. Niemand weiß genau, was eigentlich passiert ist. Manche glauben an einen Unfall durch Feuerwerk des Konvents, andere sprechen von schwarzer Magie, wieder andere behaupten, Laran wolle dem Frevel ein Ende setzen. Überall wird geschoben, geschrien und gestikuliert.

Gerade diese Verwirrung und Unaufmerksamkeit ermöglicht es dem **Attentäter** Tambranes, ungesehen zu verschwinden. Schnelle Abenteurer können versuchen in einem **Boot** die Laguna Lorea zu überqueren. Das nimmt mit einer Dragonella etwa **20 Runden** in Anspruch. Schneller wäre ein gewagtes Manöver (sechs bis acht **EW-2:Akrobatik** oder **EW-2:Geländelauf**), indem eine Figur versucht von Boot zu Boot zu springen, die zuhauf auf der Laguna Lorea treiben

um vom Wasser aus, dem Spektakel beizuwohnen. Das verkürzt die Überquerung auf zehn Runden.

Erst nachdem sich der erste Rauch etwas verzogen und die Situation unter Kontrolle scheint, beginnt die Suche von offizieller Seite nach Hinweisen.

Spurensuche der Abenteurer

Untersuchen die Abenteurer das Dach des Boothauses der Handelsniederlassung des Sucursals von Leonessas auf der anderen Seite der Laguna Lorea, so finden sie dort einen einzelnen feinen **Lederhandschuh**. Das Stück ist hochwertig gearbeitet, dunkelgrün gefärbt und mit einer aufwendigen Stickerei von zwei Fischen versehen, einem Symbol des Hauses **Thanasardo**. Werden anwesende Patrizier nach dem Symbol befragt, erkennen einige das Symbol. Abenteurern aus Lanitia, denen ein **EW+2:Landeskunde** oder **Etikette** gelingt, können das Symbol ebenso zuordnen. Der hochwertige Handschuh hat eine leichte Duftnote, die mit *Riechen* identifiziert werden kann: Er duftet leicht nach Bergamotte. Im Futteral des Handschuhs ist ein kleines Handwerkerzeichen eingestickt, dass auf **Volante da Gudiel**, die anfertigende Schneiderin hinweist.

Das Areal des Sucursals ist von einer Mauer eingefriedet und verfügt neben dem eigentlichen prächtigen Kontor über das angebaute Bootshaus sowie einen kleinen Park und ein Gästehaus. Ein einzelner, geschickter Kletterer wird bei dem ganzen Trubel auf der Laguna Lorea kaum bemerkt werden. Wer freundlich anklopft, muss erst einige Fragen beantworten und glaubwürdig darlegen, warum er auf das Dach des Bootshauses möchte (**EW:Beredsamkeit**).



Hinter dem **Bootshaus** stehen zwei Karren vollgepackt mit Mehlsäcken und Getreide. In den Überresten eines aufgeplatzten Sackes finden sich Fußabdrücke eines Kletterers, der hier von der Rückseite das Bootshaus erklomm: Große Füße eines Mannes, vermutlich Stiefel mit einem flachen Absatz, das ergibt ein erfolgreicher **EW:Spurensuche**. Leichte Mehlspuren lassen sich auch auf dem Dach entdecken.

Untersuchen die Abenteurer das Gelände und folgen der Spur (**EW:Spurensuche**) durch den kleinen Park vom Bootshaus zur **Mauer**, so können sie dort an der Innenseite der Mauer ein geknüpftes **Armband** finden, das mit kugelförmig geschliffenen Steinen (goldgelbem Citrin und schwarzem Obsidian) verziert ist. Es hat sich offensichtlich beim Erklettern der Mauer gelöst und ist an einem Zweig eines kleinen Busches hängen geblieben.

Spielfiguren, die explizit danach suchen, können im Gestrüpp, dass die Mauer überwuchert, bei Gelingen eines **EW−4:Spurensuche** ein **langes schwarzes Haar** finden, das tatsächlich dem Attentäter Tambranes gehört. Mit *Seelenkompass* kann

Das Armband von Tambranes

Das Armband gehört Tambranes. Mit einem erfolgreichen **EW:Geschäftssinn** oder **EW:Naturkunde** kann herausgefunden werden, um welche Steine es sich handelt, und dass diese vorwiegend aus Chryseia stammen. Mit *Zauberkunde*, weiß ein Abenteurer, dass **Citrine** in der Thaumaturgie zugeschrieben wird, die Nerven zu stärken, den Geist und die Wahrnehmung zu fokussieren und aufgrund seiner goldgelben-rötlichen Farbe mit dem Element des *Feuers* in Verbindung gebracht wird, während schwarzer **Obsidian** für das *Magan* und damit die kreative Kraft des Chaos steht.

Mit *Landeskunde* (Küstenstaaten oder Chryseia) kann ein Abenteurer die Machart des Armbandes mit der Flechtkunst der **Abanzzi** in Zusammenhang bringen. Die Sippe der Niephata stammt aus Chryseia, ebenso wie das Armband. Letzteres kann selbstverständlich nicht durch eine Untersuchung des Armbandes herausgefunden, sondern erst durch weitere Ermittlungen in eine Beziehung gesetzt werden.

Erkennen von Zauberei schlägt an, das Armband ist magisch und gibt dem Tragenden einen Bonus von +2 auf *Sehen*. Es ist ein Geschenk von **Nahite** an Tambranes gewesen und war zuvor längere Zeit in ihrem Besitz. Daher ist es ihr möglich, das Armband mit Hilfe von *Dinge wiederfinden* aufzuspüren.

L10: Der Sucursal Leonessas

Der Handelshof Leonessas zählt zu den eindrucksvollsten Gebäuden an der Westseite der Laguna Lorea. Der prächtige Bau aus edlen Materialien wurde im Stil leonessischer Kolonnadenarchitektur errichtet und schützt so zahlreiche großflächige Fassadengemälde im Wassergeschoss vor Wind und Wetter. Diese zeigen die *Pianura di Orti*, Szenen aus den *Kaf-Bergen* und die malerische Dünenlandschaft an der Küste Leonessas. In den oberen Stockwerken ziehen weitere kunstvolle Fresken die Blicke auf sich: Darstellungen aus der valianischen und lidralischen Mythologie sowie von berühmten Schiffen und Seeschlachten unterstreichen den Machtanspruch Leonessas auf den Meeren der Küstenstaaten.

Im Inneren öffnet sich eine pompöse Eingangshalle mit hellen Marmorfliesen, goldverziertem Stuck und schweren Wandvertäfelungen aus dunklem Holz. Dahinter liegen Kontore, Besprechungsräume und die Büros der Verwaltung. Auch die diplomatische Vertretung Leonessas befindet sich hier im ersten Stock; ihre Geschäfte führt **Luzilla Larengha di Pagovia** (48 Jahre, erfahren, distinguiert, geschickte Rhetorikerin), die als Gesandte Leonessas in Lanitia gilt und auf dem politischen Parkett sehr erfahren ist.

Leiter der Niederlassung ist **Bellras de Rescomez** (32 Jahre, vielbeschäftigt, desinteressiert, taktlos), der den täglichen Betrieb häufig lieber seinen Untergebenen überlässt. Seine rechte Hand ist der ehrgeizige Sekretär **Floristal Duran** (25 Jahre, arrogant, rechthaberisch, belesen), der gerne von oben herab und nach Äußerlichkeiten entscheidet, wer Bellras sprechen darf und wer unverrichteter Dinge wieder gehen muss.

Über einen kurzen Stichkanal ist ein geräumiges Bootshaus erreichbar, in dem mehrere Lastkähne sowie repräsentative Dragonellas vertäut liegen. Hinter dem Hauptgebäude erstreckt sich ein kleiner, von Mauern umschlossener Park, der dem ansonsten geschäftigen Handelshof eine beinahe friedvolle Atmosphäre verleiht. Weitere Nebengebäude dienen als Lagerhäuser, die Tag und Nacht bewacht werden.

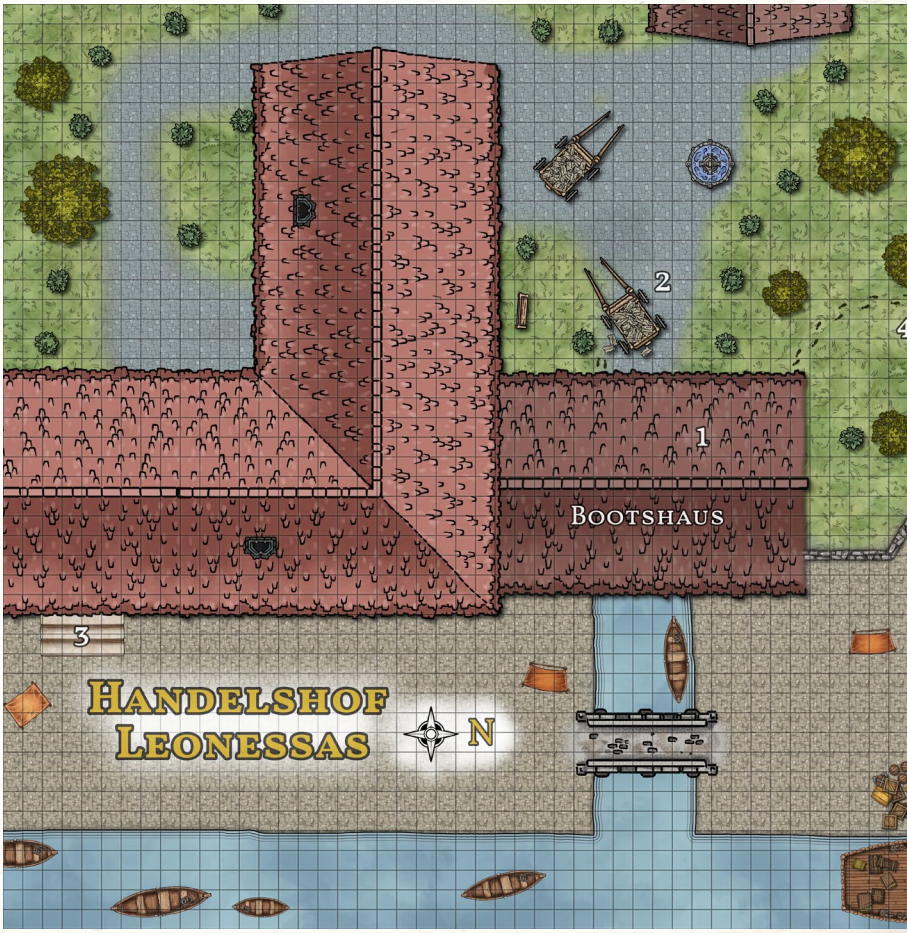
Anmerkung: Gegenwärtig werden auf dem Gelände große Mengen Getreide und Mehl eingelagert. Die Waren gelangen nur portionsweise auf den Markt und werden zu ungewöhnlich hohen Preisen verkauft.

der Abanzzo damit relativ schnell aufgespürt werden. Was bei einer Konfrontation Tambranes mit den Fundstücken (Haar und Armband) geschieht, findet sich im Abschnitt *»Zwischenspiele«*.

Spielhinweis: Wird Tambranes relativ früh im Abenteuer, möglicherweise kurz nach der Tat, mit den Erkenntnissen der Abenteurer konfrontiert, so streitet er seine Beteiligung an dem Anschlag rigoros ab. Die Abenteurer würden haltlose Verdächtigungen äußern und seien von Vorurteilen gegen die Abanzzi getrieben, ansonsten wäre ihnen klar, dass er nichts mit dem Anschlag zu tun hat. Seinem „Freund“ unter den Abenteurern würde er die Vorwürfe besonders übel nehmen.

Wird das Wissen um die Zeichen auf dem **Handschuh** mit anderen Patriziern geteilt oder diese um Hilfe gebeten, verbreitet sich binnen kurzer Zeit unter ihnen und ihren Bediensteten das Gerücht, der Anschlag könne mit oppositionellen Kreisen um die Familie Thanasardo zusammenhängen. Genau darauf zielte die Inszenierung der leonessischen Agenten ab.

Erläuterung zur Karte: Der Kartenausschnitt zeigt das Bootshaus des Handelshofes, von dem aus Tambranes seine Schüsse abgegeben hat. Angrenzend gelegen ist das große und prächtige Kontor Leonessas. Bei Nummer **1** kann der **Handschuh** von Enjardo Thanasardo auf dem Dach



gefunden werden. Auf dem Hof hinter dem Bootsschuppen (**2**) stehen **zwei Wagen**, die mit **Mehl und Getreide** beladen sind. Ein Sack ist aufgeplatzt und im Mehl finden sich Stiefelabdrücke. Die **Stufen** (**3**) führen zu einem Kolonnadengang hinauf, über den das hölzerne Eingangsportal erreicht werden kann. Die **Spuren** (**4**) enden bei einem Mauerabschnitt im Norden des Geländes, dort kann das Armband von Tambranes gefunden werden.

Weitere Spuren finden sich kaum. Auf den rußgeschwärzten Planken der *Spadola Tinia* ragen Splitter eines zerstörten **Pfeilschaftes**, an denen sich Rückstände einer thaumaturgischen Feuerrune (**EW:Zauberkunde**) entdecken lassen. Die meisten Anwesenden sind jedoch viel zu beschäftigt damit, Verletzte zu bergen, Menschen aus dem Wasser zu ziehen oder die panische Menge zu beruhigen. Gelingt es den Gefährten an Bord zu kommen, zum Beispiel weil sie den Dugan oder Mercadez aus dem Wasser zogen, so können sie auch die Überreste der Runenpfeile finden.

Befragung der Behörden (Gardia, L2) und Einsatz von Gassenwissen

➢ *Was sind die Vermutungen der Behörden, wer hinter dem Anschlag steckt?*

➢ Ohne ein Schreiben der **Duganina Tinia Caronar** geben die Gardisten keine Informationen zu ihren Ermittlungen heraus. Tinia Caronar ist die *Cabeza de Nono* von Lorea und steht der Gardia sowie der Verwaltung des Nonos vor. Liegt ein **Ernennungsschreiben**, als Sonderermittler vor, dann weiß die Hauptfrau **Scarissa** (37 Jahre, Schmiss im Gesicht, abgebrüht, denkt & spricht schnell, verhaspelt sich oft) von der Gardia zu berichten (ab Nachmittag **Tag X +1**), dass sich die Beschreibungen des potentiellen Täters, der wohl vom Bootshaus aus geschossen hatte, stark voneinander unterscheiden: Manche Beobachter sprechen von einem Mann mit Armbrust und einem großen Federhut, andere von einer dunkelhaarigen Frau mit runden, goldenen Ohrringen und einem stilvollen Tuch, dass sie um die Hüfte geschlungen hatte. Ein weiterer berichtete von einem Kerl mit tiefen, dunklen Augen, der einen langen Umhang trug und sich auf einen gekrümmten Stock stützte.

➢ Außerdem ermittelt die Gardia im Umfeld des **Sucursals von Leonessa**, schließlich kann es kein Zufall sein, dass der Schütze vom Handelshof Leonessas aus tätig wurde, was sich aber aufgrund der beschränkten rechtlichen Befugnisse als schwierig erweist: *„Hier wären unorthodoxe Ermittlungsmethoden freischaffender Ermittler sicherlich effektiver“*, meint Scarissa. Das Gelände des Handelshofes steht unter leonessischer Verwaltung.

➢ Die vor dem Sucursal postierten **Wachleute** (Fabao und Gobanja) verspürten einen großen Harndrang und waren zum Zeitpunkt des Attentats nicht auf der ihnen zugewiesenen Position. Sie berichteten von einem gutaussehenden Mann, mit braunem Haar, der sich bei ihnen nach dem Weg zur Encantadora, einem Lokal am südlichen Ende der Laguna Lorea erkundigte. Beide Wachleute empfanden den Mann als unruhig und einer ergänzte, der Mann hätte eine Ratte dabeigehabt, die aus einer seiner Manteltaschen lugte. Fabao gab zu Protokoll, dass er das als sehr ungewöhnlich empfand, während Gobanja eine auffällige Gürtelschnalle in Form einer Flammenlohe beschrieb, die der Fremde getragen hatte. Außerdem sprach er mit einem deutlichen pardunesischen Akzent.

Spielhinweis: Der Mann auf dem Dach war **Tambranes**, der von den Zeugen in unterschiedlicher Weise beschrieben wurde. Wesentliche Merkmale wurden erkannt, aber unterschiedlich interpretiert. Der zweite Mann auf der Straße, der mit den Wachen sprach und dabei Zaubersalz (*Wassersalz*) auf ihnen verstreute, war der Hexer **Luan de Rescomez**.

➢ *Was kann mit* Gassenwissen *in Erfahrung gebracht werden?*

➢ Hören sich die Abenteurer unmittelbar nach dem Attentat auf der Westseite der Laguna Lorea um und fragen nach dem Schützen vom Dach, ergibt ein gelungener **EW:Gassenwissen**: *„Da war eine dunkel*



Tambranes

gekleidete Gestalt auf dem Dach des Bootshauses, kurzer, unauffälliger Bogen, langer Umhang, bewegte sich behände."

- Ein erfolgreicher **EW−4:Gassenwissen** führt zu folgenden Hinweisen: *„Der Typ, hochgewachsen, trug breitkrempigen Hut, Hüfttuch und Ohrringe und ist Richtung Westen (Allorga), an dem kleinen Kanal hier entlang, verschwunden, er kam da vorne über die Mauer geklettert (zeigt mit dem Finger in die Richtung, wo er den Mann über die Mauer klettern sah). Sah aus wie einer dieser Abanzzi aus Ce oder Rigero, na daher, wo die halt hausen, du weißt schon, was ich meine."*

Mögliche Begegnungen an Bord der Spadola Tinia

- Don **Antonjo Mercadez**, nass, verletzt (Brandwunden) und dankbar, nicht mehr im Wasser der Laguna Lorea zu treiben.
- **Fracedro Caronar**, sein **Amulett gegen Feuerzauber** hat sich ausgezahlt, doch durch den Sturz hat er einige Prellungen, eine große Beule am Kopf, Schürfwunden und einen Schock erlitten.
- Mitglieder der Familie Caronar, die für die Rettung ihres Vaters dankbare und leicht naiv wirkende **Lisanna Caronar** sowie ihre ungleiche Schwester, **Tinia**, die zunächst sehr nachdenklich und innerlich fokussiert wirkt und später versucht mit Anweisungen Herrin der Lage zu werden.
- **Remo Asugar**, schwer verletzter Anführer der Spadres der Duganina, nicht handlungsfähig, bis er geheilt wird.
- **Ronaldo Zaretta**, Flottenadmiral, ist mit einem Schreck davongekommen und verlässt hustend das Schiff in Begleitung eines Spados.
- **Jhacomo Badinjo**, der Hohepriester des Nothuns, wurde schwer verletzt und liegt bewusstlos an Bord des Schiffes. Die anwesenden Priester kümmern sich um ihn und schaffen ihn dann in einer Trage von Bord.

Der Fortgang des Abenteuers

Wie sich das Abenteuer weiter entfaltet und welche Ansatzpunkte die Abenteurer für ihre Ermittlungen zuerst auswählen, wird sich zeigen. Vermutlich beginnen sie mit der **Auswertung der Spuren** des Tatortes und kommen so mit **Fedel Griman** und **Volante da Gudiel** in Kontakt, die ihnen helfen, die Fundstücke zu bewerten. Auch ein Besuch bei der **Familie Thanasardo** ist nicht unwahrscheinlich, wobei **Enjardo** sich verleugnen lässt. Er ist nicht zu sprechen. Es ist jedoch durchaus möglich, ihn im späteren Verlauf des Abenteuers zusammen mit seinem Freund Aluinjo Griman in einer Gastwirtschaft zu treffen (s. *»Zwischenspiele«*)

Nehmen sie die Einladung von **Antonjo Mercadez** an, dann führt sie das sehr wahrscheinlich zum Lagerhaus der Tresana, das vor zwei Nächten abbrannte. Auch die **Familie Caronar** möchte den Abenteurern ihren Dank aussprechen, sofern sie sich um die **Rettung des Dugans** aus dem Kanal bemühten.

Relevante weitere Schauplätze sind in jedem Fall das **abgebrannte Lagerhaus** der Familie Tresana, der **Kupferne Becher** als Schaltzentrale von **Luan de Rescomez** sowie die **Werkstatt des Malers Sebastin Abra** und die Ereignisse rund um den Austausch des Portraits von Lisanna Caronar (s. *»Das Fluchbild«*).

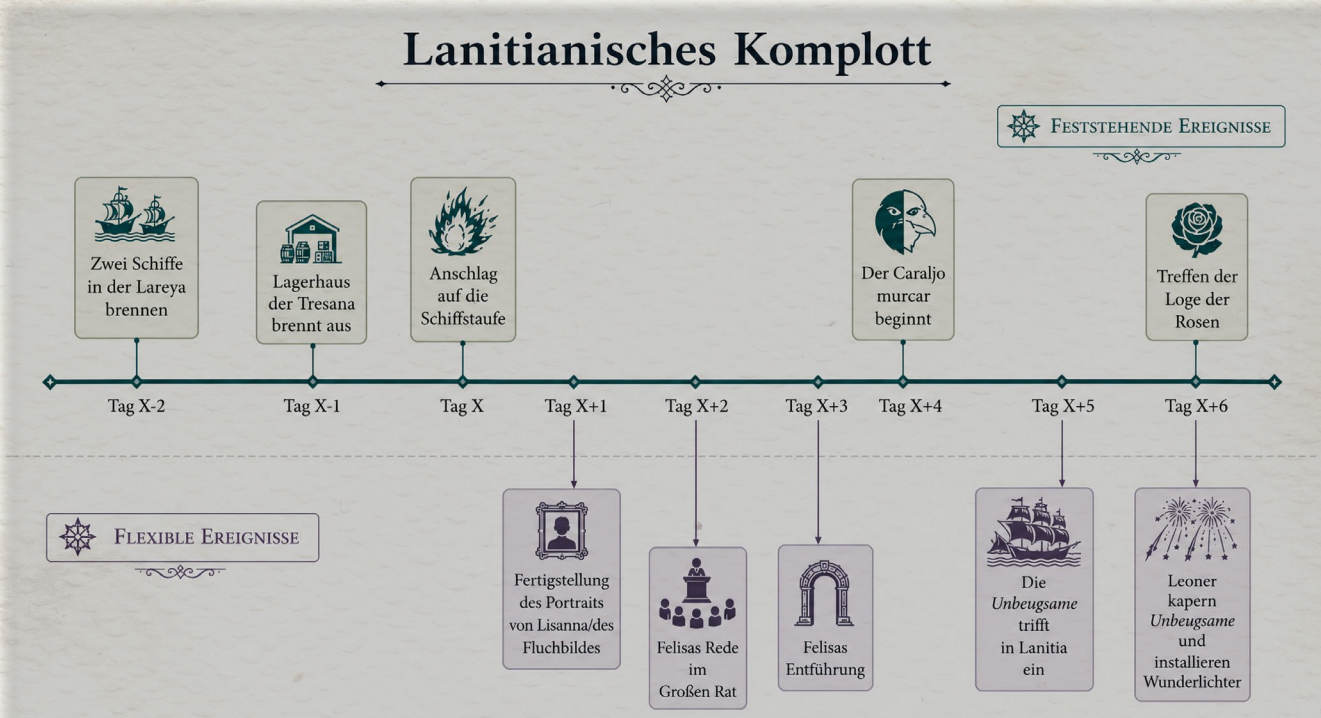
Irgendwann verdichten sich die Hinweise auf **Rigero** (leonessische Münzen tauchen vermehrt dort auf, Unterlagen von Luan de Rescomez verweisen darauf, das Armband von Tambranes auf die Abanzzi in Rigero etc.) und eine Suche nach dem Unterschlupf der Hinterleute des Attentats steht an. Je nach Vorgehen der Abenteurer bildet ein Showdown in einem aufgegebenen Lagerhaus der Thanasardos den Abschluss des Abenteuers.

Die wichtigen Fraktionen im Lanitianischen Komplott

Im Folgenden werden die wichtigsten Parteien und Akteure des Abenteuers vorgestellt.

Die Leoner

Hauptverantwortlich für die Unruhen und das Attentat ist eine Gruppe leonessischer Agenten unter Führung des Höflings **Don Valmon de Mantega** (40 Jahre, Schönling, herausragender Fechter, selbstgefällig). Mit gezielten Aktionen provozieren die Leoner **im Auftrag des Staatskanzlers von Leonessa** den Groll der Bevölkerung. Zudem sorgen sie für Verunsicherung der Patrizier des Duganats und spielen widerstreitende Gruppen geschickt gegeneinander aus. Diatrava herauszufordern und das Duganat bis aufs Äußerste zu reizen, ist dabei die bevorzugte Vorgehensweise, denn Leonessa weiß durch seine Spione und einen glücklichen Zufall vom *Plan der Geduld* und vom Ziel Diatravas die Lagunenstadt Lanitia friedlich einzunehmen (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 129f.).



Die relevanten Ereignisse des Zeitstrahls

Der Zeitstrahl zeigt die wesentlichen Ereignisse in Relation zueinander. In der unteren Hälfte sind die flexiblen Ereignisse eingetragen. Diese kann die Spielleitung nach Bedarf schneller oder langsamer in die Handlung einfließen lassen, um das Tempo und den Herausforderungsgrad für die Spielgruppe anzupassen. Nicht aufgenommen sind Begebenheiten, die **ortsgebunden** sind, wie das Attentat auf **Ronaldo Zaretta** im *Flinken Satyr* oder diverse Zusammentreffen mit Nichtspielerfiguren.

Feststehende Ereignisse

Zwei Schiffe in der Lareya brennen (Tag X−2)

Vor zwei Tagen sind in der Nacht zwei Schiffe ausgebrannt, die in der Lareya vor Anker lagen und diatravischen Schiffseignern gehörten. Verantwortlich dafür sind **Luan de Rescomez** und ein paar Mitglieder des Schatten des Schwertfisches, die von ersterem bezahlt wurden.

Lagerhaus der Tresana brennt aus (Tag X−1)

In der Nacht vor dem Anschlag auf die *Spadola Tinia*, hat Luan eine Gruppe von Aktivisten aufgestachelt, das Lagerhaus der Tresana anzuzünden, in dem seinen Ausführungen zufolge Luxuswaren für die Patrizier lagerten. Zuvor zerschlugen zwei der Schwertfische im Lagerhaus Amphoren mit *Chryseischem Feuer*, als sie von den Flammen überrascht wurden (s. *»Feuersbrunst im Lagerhaus der Tresana«*).

Anschlag auf die Schiffstaufe (Tag X)

Zwei Feuerbälle gehen auf der *Spadola Tinia* nieder, viele Menschen werden verletzt oder stürzen in den Prachtkanal. Siehe oben *»Die Schiffstaufe an der Laguna Lorea«*.

Der Caraljo murcar beginnt (Tag X+4)

Mit Beginn des *Caraljo murcar* füllt sich die Stadt weiter. Es sind viele Fremde in den Gassen und auf den Kanälen unterwegs. Am Tage wird zu den Göttern gebetet und die Menschen ziehen mit Freunden, Verwandten oder Nachbarn aus ihrem Nono laut singend um die Häuser, um Geister und schlechten Träume abzuwehren. Abends ziehen sich sowohl die Besucher als auch die Einheimischen in die Höfe und Gaststätten zurück, um sich üppigen Gelagen im Kreise der Nachbarschaft hinzugeben. **Ermittlungen** werden schwerer, da sich die Menschen in der Stadt um andere Dinge kümmern und versuchen

ihre alltäglichen Sorgen und Nöte zu verdrängen. Sie sind oft nicht bereit Auskünfte zu erteilen oder Abenteurer in ihren Anliegen zu unterstützen. Dies wird durch **Abzüge** auf *Gassenwissen*, *Verführen* und *Verhören* abgebildet. Die Höhe des Abzuges bestimmt die Spielleitung entsprechend des konkreten Einsatzes der Fertigkeiten.

Treffen der Loge der Rosen (Tag X+6)

Im *Haus der guten Schwester* treffen nach und nach wichtige maskierte Mitglieder der *Loge der Rosen* aus Lanitia ein. Sie wollen ihr Treffen ungestört abhalten und beraten, wie sie die nächsten Schritte auf ihrem Weg zu einer neuen Gesellschaftsordnung umsetzen. Selbstverständlich sind auch die aktuellen Brandanschläge in Lanitia Thema, es wird überlegt, wie diese für die eigenen Ziele umgedeutet werden könnten.

Flexible Ereignisse

Fertigstellung des Portraits von Lisanna (~Tag X+1)

Sebastin Abra stellt das Portrait von Lisanna Caronar fertig. Es wird verpackt und durch einen Boten an das Palasses Caronar geliefert. Nach nur wenigen Metern wird der Bote überwältigt und das Bild durch ein **Fluchbild** ausgetauscht. Es ist als Geschenk für den Dugan deklariert und wird beim Palast - als Präsent des diatravischen Gesandten Mercadez - abgegeben. **Lisanna** sorgt dafür, dass es sofort von den Dienern im Schlafgemach des Dugans aufgehängt wird, damit er sich an ihrem Anblick erfreuen kann.

Felisas Rede im Großen Rat (~Tag X+2)

Felisa Thanasardos Rede vor dem Großen Rat zielt auf die aktuelle Situation in der Stadt ab: Die teilweise Hunger leidende ärmere Bevölkerung, die steigenden Mehlpreise und der hohe Brotpreis, weitere geplante Abgaben durch den Kleinen Rat, die zuvor im Großen Rat eingebracht wurden. Dabei greift sie bewusst auch die **Familie Rescomez** an, die sie beschuldigt, die Mehlpreise durch Zurückhalten der Ware künstlich in die Höhe zu treiben. Diese Sitzung verläuft wahrscheinlich sehr hitzig und turbulent, auch weil der Dugan und seine Familie aufgrund der Ereignisse um das **Fluchbild** nicht an der Sitzung teilnehmen. Manche im Rat unken sogar, die Familie Thanasardo sei für die Erkrankung und das Attentat auf den Dugan verantwortlich.

Felisas Entführung

Kommen die ermittelnden Abenteurer den Leonern, angeführt von **Valmon Eldoro de Mantega**, auf die Spur und diese müssen Grund zu der Annahme haben, dass sie auffliegen, zum Beispiel, wenn Luans Quartier im *Kupfernen Becher* durchsucht wird und er bei seiner Flucht verräterische Dokumente zurücklassen musste, dann greift Valmon zu drastischen Mitteln, um die Gefährten aufzuhalten. Zum einen lässt er Felisa entführen und setzt sie als **Druckmittel** gegen die Spielfiguren ein. Zum anderen schreckt er auch nicht davor zurück, die **Abanzzi der Niephata-Sippe** oder im Notfall auch **Luan mit ein paar Schwertfischen** Jagd auf die Abenteurer machen zu lassen.

Die Unbeugsame **trifft in Lanitia ein**

Wie jedes Jahr im Herbst, zu Beginn des *Caraljo murcar*, trifft die diatravische Karacke *Mabalável* (Die Unbeugsame) ein, um die diatravischen Söldner und Händler mit wichtigen Produkten sowie Nachrichten aus der Heimatstadt und das Kontor in der Hafenfestung (**D8** auf dem Stadtplan) mit Waren für die kommende Winterzeit zu versorgen. Dieses Mal hat die Karacke jedoch nicht nur Waren geladen, sondern auch zusätzliche Söldner, denn der Gesandte Antonjo Mercadez will für alles gerüstet sein, er ahnt das Schlimmste und so hat er den **Dugan Diatravas** gebeten zusätzliche Söldner zu schicken. In der Nacht gehen die Truppen von Bord und quartieren sich in der Hafenfestung ein.

Leoner kapern Unbeugsame und installieren Wunderlichter

Der Plan der Leoner sieht vor, sich von mehreren Positionen aus gleichzeitig heimlich an Bord der Karacke zu schleichen, in die Wandten zu klettern und die Bündel mit feueralchimistischen Wunderlichtern (s. *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardo«*) zu befestigen. Wenn alle Saboteure die Karacke wieder verlassen haben, sollen die Lichter über Zaubersalze gezündet werden. Neben dem weithin sichtbaren Feuerregen platzen an den Wunderlichtern befestigte Beutel auf, die mit einem intensiv duftenden Blütenstaub gefüllt sind, der Wesen aus der Anderswelt anlockt. Ziel ist es, damit Scharen der gefährlichen **Scharlachreiher** nach Lanitia zu rufen. Die Aktion soll den Anschein erwecken, **Diatrava** sei dafür verantwortlich, da die Lichter von der *Unbeugsamen* abgefeuert wurden.

Die Thaumaturgin und Malerin **Estebera** stammt aus Lanitia und ihr vertrautes Verhältnis als Schülerin des Magus Priorus Sigillis Locales, **Fedel Griman**, zu eben diesem, zahlt sich dieser Tage für die Leoner aus. So erfuhr Valmon von Fedels Mitgliedschaft in der *Loge der Rosen* und hat damit einen weiteren Trumpf in der Hand, den er gerne nutzt, um die Lanitianer gegeneinander aufzuhetzen. Es war einfach und er musste nicht einmal viel Spionage betreiben, da ihm Estebera mit allerlei Informationen aushalf. Fedel wollte sie wohl vor einigen Jahren anwerben und ermuntern sich bei der *Loge* zu engagieren, aber sie lehnte ab. Als Malerin magischer Bildnisse hat sie sich einen Ruf erworben, der ihr vorauseilt. Was hingegen kaum jemand ahnt, ist ihre Abhängigkeit nach den Stoffen, aus denen die magischen Tinten und Farben bestehen. Ihr gerade vollendetes **Fluchbild** *Lisannas Furcht*, soll den Dugan langsam zerrütten. Der Plan sieht vor, das Fluchbild gegen das originale Portrait Lisannas auszutauschen. Dieses entstand in Sebastin Abras Werkstatt und ist ein **Geschenk** von Antonjo Mercadez (Auftraggeber) an den Dugan. Die Vorbereitungen zum Austausch durch die Leoner sind im vollen Gange. Durch ein gut platziertes *Juwelenauge* konnte Estebera die Anfertigung des Bildes durch Sebastin direkt verfolgen und es so kopieren.

Mit dem manischen **Luan** hat Valmon ein unberechenbares, aber effektives Werkzeug, um Furcht und Ungewissheit in der Stadt anzuheizen. Der wegen des unsachgemäßen Gebrauchs der Magie angeklagte und flüchtige Luan stachelt das Stadtvolk weiter an und zeigt ihm Möglichkeiten, seinen Protest wirkungsvoll in Szene zu setzen. Außerdem hat er dem Schatten des Schwertfischs, einer schlagkräftigen Obra-Organisation (s. *»Die Obra, die Unterwelt Lanitias«*) eine Menge Gold zufließen lassen, um seinen Aktionen mehr Nachdruck verleihen zu können und vertraut ebenso auf deren Skrupellosigkeit und Brutalität, um ihn am Ende des Tages zu schützen. Er koordiniert seine Taten vom *Kupfernen Becher*, einem Gasthaus in **Gira**, aus. Mit **Gonzago**, einem einflussreichen Hauptmann der Schwertfische, hat er eine Übereinkunft geschlossen: die Schwertfische stehen derzeit zu Luans Verfügung und sind sein verlängerter Arm. Sie waren es auch, die maßgeblich bei den **Anschlägen** auf die diatravischen Schiffe in der Lareya und der Brandstiftung im **Lagerhaus der Tresana** Hand anlegten.

Valmon de Mantega

Valmon Eldoro de Mantega ist ein gutaussehender Adliger mit sanften Gesichtszügen und braun gelocktem Haar, tiefblauen Augen und einem meist ironischen Lächeln. Er kleidet sich auffällig elegant, trägt häufig Schminke und verkörpert den dekadenten, kultivierten Adel Pardunas. Hinter seiner höfischen Fassade verbirgt sich jedoch ein intelligenter, ehrgeiziger und durchtriebener Mann mit großer Vorliebe für Intrigen und Machtspiele.

Als Agent des Staatskanzlers **Don Alondro Cardegas de Mocenigo** von Leonessa gehört Valmon zu den gefürchtetsten Männern der leonessischen Staatskanzlei. Er wird bevorzugt für schwierige und sensible Missionen eingesetzt, die Erfahrung, Anpassungsfähigkeit und Diskretion erfordern. Dabei arbeitet Valmon kontrolliert, präzise und mit beinahe perfektionistischem Anspruch. Offene Gewaltausübung vermeidet er, solange List, Einfluss oder Manipulation zum Ziel führen. Gerät er dennoch in Bedrängnis, erweist er sich als gefährlicher Gegner, sucht jedoch eher den Ausweg in der Flucht statt Gefangenschaft oder Folter zu riskieren.

Durch seine Stellung verfügt Valmon in Leonessa über weitreichende Privilegien, offizielle Siegel und Sonderrechte, die ihm selbst gegenüber Behörden und Stadtwachen großen Handlungsspielraum verschaffen. Zu seinem Schutz in Lanitia verfügt er über ein **Mandat als leonessischer Gesandter**, das schriftlich vom Staatskanzler besiegelt wurde. Das Dokument trägt Valmon bei sich und setzt es ein, wenn er in Lanitia ernsthaft in Bedrängnis geraten sollte. Dann pocht er auf seine diplomatische Immunität. Außerdem unterstützt ihn der hiesige Zweig der einflussreichen Familie Rescomez (s. *»Die Rolle der Familie Rescomez«*).



Valmon de Mantega

Valmon Eldoro de Mantega, Glücksritter aus Parduna Gr 21
Adel, Tin - mittelgroß (178 cm), schlank - 40 Jahre

St 82, Ge 96, Gw 83, Ko 84, In 87, Zt 51
Au 84, pA 85, Wk 48
16 LP, 72 AP - TR - B 26 - SchB+4, AbB+1, AnB+2

Angriff: Dolch+13 (1W6+3), Langschwert+10 (1W6+5), Rapier+19* (1W6+6), waffenloser Kampf+12 (1W6+1), Parierdolch+5 - Abwehr+17/22, Resistenz+16/17

Anführen+15, Balancieren+16, Beredsamkeit+14, Fechten+17, Geländelauf+16, Glücksspiel+16, Klettern+16, Landeskunde (Küstenstaaten)+15, Menschenkenntnis+13, Reiten+17, Schwimmen+15, Verhören+13, Verstellen+17 - *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+13/+12, Vallinga+13, Zeichensprache+12 - *Fechtkunst+17: Abstand wahren, Allseitsparade, Ausweichschritt, Flinke Klinge, Sprungstoß* (vgl. *Ars Armorum*)

Besitz: Valmon kämpft mit einem wertvollen **Rapier*(+2/+2)**, einem Familienerbstück, in dessen Knauf das Wappen der Mantegas (ein Seeadler mit überkreuzten Rapieren) eingearbeitet ist. Er besitzt einen **Siegelring** (ABW 2), mit dem er seine Korrespondenz magisch (mit **Zaubern+20**) verschlüsseln kann. Nur der im Text namentlich genannte Adressat ist in der Lage, den Inhalt zu lesen. Für andere verlaufen die Buchstaben ineinander, so dass man Kopfschmerzen bekommt. Pro kodierter Seite wird ein AP verbraucht. Weiterhin trägt Valmon ein **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** (ABW **25**), in der Form einer silbernen Brosche für Halstücher; zwei **Heiltränke** und eine Anwendung **Salbe der Schnellheilung**.

Anmerkung: Wer die Kampagne *Jenseits der Spiegel* nutzen möchte oder diese bereits gespielt hat, in der Valmon de Mantega ebenfalls eine bedeutsame Rolle spielt, achte darauf, dass die Ereignisse des *Lanitianischen Komplotts* zeitlich danach verortet sind.

Neben *Valmons Leuten* (s. u.) kann die Spielleitung auch weitere Unterstützer Valmons auftauchen lassen. Hier bietet sich unter anderen **Elleanera** aus *Jenseits der Spiegel* an (vgl. *Das Kompendium*, S. 85f.).

Vier Kämpfer sorgen direkt für Valmons Sicherheit. Sie halten sich für gewöhnlich in seiner Nähe auf. Für ihre Spieldaten siehe das Kapitel *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardo«*.

Schon sehr lange in seinen Diensten ist der 60-Jährige **Canasar** (pedantisch, bescheiden, loyal), sein **Leibdiener**, der sich vor allem mit Speisegiften auskennt und mit den Gepflogenheiten des leonessischen Adels bestens vertraut ist.

Canasar, Leibdiener, Gr 0

13 LP, 5 AP - OR - St 52, Gw 60, In 65, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+4 (1W6) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Alchimie+14, Erste Hilfe+15, Etikette+12, Sprechen/Schreiben: Chryseisch+12, Neu-Vallinga+14/+13, Vallinga+12/12

Luan de Rescomez

Luan de Rescomez ist ein attraktiver Mann mit dunklem, schulterlangem Haar, markanten Gesichtszügen und jener selbstverständlichen Eleganz des pardunischen Adels. Frauen fühlen sich oft zu ihm hingezogen, nicht zuletzt wegen seines gewitzten Charmes. An seiner Seite befindet sich fast immer ein **Großer Abendsegler**, der ihm als tierischer **Vertrauter** dient.

Er entstammt der Familie de Rescomez, einem bedeutenden Handelshaus Pardunas mit weitreichendem Einfluss in den Küstenstaaten. Innerhalb der Familie gilt Luan jedoch seit Jahren als schwarzes Schaf. Bereits früh war er in kriminelle Geschäfte verwickelt und verbrachte mehr Zeit mit zwielichtigen Zauberern als in den Kontoren seiner Verwandtschaft.

Besonders die Feuermagie und Feueralchimie faszinieren ihn. Luan gilt als talentierter, aber gefährlicher Hexer, dessen manische Phasen ihn unberechenbar machen. Dann handelt er impulsiv, sucht den Nervenkitzel und stachelt andere Menschen zu riskanten oder verrückten Aktionen an. Es heißt, er könne innerhalb weniger Augenblicke zwischen charmantem Gesellschafter und brandgefährlichem Wahnsinnigen wechseln.

Der *Covendo Mageo* sucht ihn inzwischen wegen irregulären Magieeinsatzes. Vor einigen Wochen widersetzte sich Luan seiner Festnahme durch mehrere **Rastradoren** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 196f.) und richtete dabei ein Blutbad an. Augenzeugen berichten von brennenden Häschern und entfesselter Feuermagie. Dass ihm die Flucht allein gelang, halten viele für unmöglich, weshalb vermutet wird, dass er Unterstützung von unbekannter Seite erhielt.



Luan de Rescomez

Tatsächlich wurde seine **Flucht** durch Kundschafter Valmons ermöglicht, die ihm halfen unterzutauchen und ihn im Gegenzug verpflichteten, die Leoner bei den Anschlagsplänen in Lanitia zu unterstützen. Da Luan über ausgeprägte Kenntnisse in *Feueralchimie* verfügt, war er für die Agenten der Staatskanzlei als Verbündeter sehr interessant.

Luan de Rescomez (Hexer) Gr 19
Adel, Tin - mittel (172 cm), normal - 31 Jahre

St 68, Gs 73, Gw 83, Ko 59, In 75, Zt 96 Au 97, pA 85, Wk 41 - B 24 14 LP, 59 AP - OR - AbB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+12 (1W6+1); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+16, Resistenz+17/17

Beredsamkeit+14, Etikette+9, Feueralchimie+13, Gassenwissen+15, Geländelauf+15, Klettern+15, Lesen von Zauberschrift+14, Menschenkenntnis+10, Schwimmen+15, Verhören+11, Verstellen+15, Zauberkunde+13 - Sprechen/Schreiben: Langa Covensa+14, Neu-Vallinga+15/+13, Vallinga+13/12

Zaubern+19: *Angst, Anstacheln, Anziehen, Bannen von Licht, Beeinflussen, Befestigen, Binden des Vertrauten, Dinge verbergen, Erkennen von Leben, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuerlauf, Feuerspiel, Feuerwand, Flammenteppich, Frostball, Heranholen, Höhenblick, Hören von Fernem, Macht über die Sinne, Macht über Unbelebtes, Rindenhaut, Namenloses Grauen, Scharfblick, Schattenrobe, Schlaf, Schlummer, Schmerzen, Schwarm, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Stärke, Stille, Stimmenwerfen, Ungeheuer rufen, Unsichtbarkeit, Versetzen, Vertieren, Wachsen, Wasseratmen, Zwiesprache - Lachsalz, Rauschsalz, Rutschsalz, Trampelsalz, Wassersalz, Zündersalz*

Besitz: Fledermaus-Vertrauter (Großer Abendsegler), zwei **Feuerperlen**, eine **Rauchperle**, eine **Todesperle***, **Pulver der Panzerhaut**, **Heiltrunk** 1W6, **Kleiner Stein des gebundenen Ortswechsels**** (ABW 18), **Krafttrunk** (3W6), **Schutzamulett gegen Feuerzauber** (ABW 80), edler **Kapuzenumhang** (Aktivieren von *Deckmantel* durch Schlüsselwort, ABW 05); Geprägter Runenstab: *Blenden*

*Die **Todesperle** platzt beim Aufprall auf eine harte Oberfläche und verbreitet ein giftiges Gas, das sich bis in 9 m Umkreis ausbreitet, wie bei einem *Todeshauch*. Die maximale Reichweite der Perle beträgt 15 m, damit sie noch genug Wucht mitbringt, um zu zerplatzen.

Bei diesem **Kleinen Stein der Macht ist es notwendig, dass der Nutzer am Zielort ein Hexagramm anlegt. Er kann bis zu vier Hexagramme gleichzeitig anlegen, zu denen er sich versetzen kann. Ansonsten gelten die Regeln des Kleinen Steins des Ortswechsels bzw. des Zaubers *Versetzen*.

Estebera del Lunar

Die Enddreißigerin **Estebera** (38 Jahre, tagträumend, begabt, abhängig) ist eine talentierte **Meisterthaumaturgin** und **Künstlerin** und erfreut sich vor allem am kreativen Prozess und der Möglichkeit mit ihren magischen Bildern nachhaltige Wirkungen bei den Betrachtern zu hinterlassen. Valmon wurde auf sie aufmerksam, weil sie in Parduna eine kleine Auswahl ihrer magischen Kunstwerke zeigte. Sie fühlte sich und ihre Kunst von dem ernsthaften Interesse an den Bildern gewürdigt. Sie sprachen lange und begeistert über Möglichkeiten und Grenzen der arkanen Farben und Valmon unterbreitete ihr daraufhin ein lukratives Angebot und versprach ihr vielfältige Privilegien, wenn sie bereit wäre, „an einer großen Sache“ mitzuwirken. Neugierig geworden willigte sie schließlich ein, auch wenn es bedeutete, wieder in die Stadt zurückzukehren, die sie einst verlassen hatte, um sich zu verändern und frei zu sein.

Die **Runenpfeile** und **-bolzen**, die im Abenteuer zum Einsatz kommen, wurden von ihr gefertigt. Ebenso ist sie für die magischen Schutzvorkehrungen des alten Lagerhauses der Thanasardo verantwortlich.

Das **Fluchbild** zu vollenden (s. *»Das Fluchbild«*) war für sie physisch und psychisch sehr anstrengend, da sie im Grunde mehrere Bilder übereinander malte, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Hinzu kamen die Rahmenbedingungen, die Vorlage nur durch das *Juwelenauge* zu sehen, welches von Luan in der Werkstatt Sebastin Abras platziert worden ist und dass der Schaffensprozess bereits im Gange war, als sie mit ihrem Werk begann. Es gelang nur, weil sie bereits Skizzen zur Verfügung und Lisanna bei einigen öffentlichen Anlässen in den letzten Wochen beobachtet hatte.



Estebera del Lunar

Während des Schaffensprozesses hat sie sich mit der wiederholten Einnahme von **Krafttränken** und dem Verzehr von **Maganbroten** wachgehalten, um länger am Bild arbeiten zu können. Letztlich war das jedoch ihrer Gesundheit nicht zuträglich und ihre Abhängigkeit nach den Rauschstoffen, die die arkanen Farben enthalten, tat ihr Übriges. Das Ergebnis erfüllt sie trotzdem mit Stolz und Genugtuung, weniger wegen der Wirkung des Bildes, als vielmehr wegen seiner künstlerischen Präzision und Raffinesse.

Estebera del Lunar, Maga Sigillis aus Lanitia Gr 22
Mittelschicht, gleichgültig - mittelgroß (169 cm), schlank - 38 Jahre

St 53, Ge 85, Gw 81, Ko 43, In 90, Zt 97
Au 64, pA 47, Wk 43
12 LP, 53 AP - TR - B 24

Angriff: Magierstab+10 (1W6+1), Dolch+10 (1W6) - Abwehr+16, Resistenz+17/17

Alchimie+14, Beredsamkeit+9, Bildende Kunst (Malerei)+17, Etikette+11, Gassenwissen+10, Lesen von Zauberschrift+15, Pflanzenkunde+15, Thaumagrafie+14, Thaumalogie+15, Zauberkunde+16 - *Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+13/+13, Langa Covensa+14, Maralinga+13/12, Neu-Vallinga+14/+14, Vallinga+13/+15

Zaubern+20:

Runenstäbe & Zaubersiegel: *Anziehen* (s), *Bannen von Zauberwerk* (s), *Beschleunigen* (s), *Blenden* (r), *Dinge verbergen* (r), *Dinge wiederfinden* (r), *Erkennen von Leben* (s), *Erkennen von Zauberei* (s), *Feuerkugel* (r), *Flammenkreis* (s), *Freundesauge* (s), *Geräusche dämpfen* (s), *Hören von Fernem* (s), *Juwelenauge** (s), *Macht über das Selbst* (s), *Schleiersiegel* (s), *Sehen in Dunkelheit* (s), *Siegel der Verschwiegenheit* (s), *Unsichtbarkeit* (s), *Vereisen* (r), *Verkleinern* (s), *Versetzen* (s), *Zauberlicht* (r), *Zauberschloss* (s), *Zauberschlüssel* (r), *Zwiesprache* (s)

Große Siegel: *Bannen von Licht*, *Lähmung*, *Schmerzen*, *Nebel schaffen*, *Zauberschlaf*

Zauberlettern: *Alarm*, *Auslösen*, *Farbletter* (Rot, Blau, Gelb, Ultraviolett), *Geräuschletter* (Brüllen), *Opferletter* (Menschenartige), *Zahlenletter* (0,1), *Zeitletter* (Stunde, Tag, Mond), *Zünderletter* (Bereich, Berührung, Schlüsselwort) - *Färbersalz*, *Rauschsalz*

Besitz: Estebera besitzt eine magische **Brokatreisetasche des Konvents** (eine Tasche der Leichtigkeit, ABW **2**, auf Estebera geprägt und kann nur von ihr geöffnet werden. Berühren unbefugte Personen die Tasche absichtlich, erleiden sie durch ein *Großes Siegel* die Auswirkungen des Zaubers *Vereisen*). In der Tasche befinden sich ihre Wertsachen, unter anderem wertvolle **arkane Farben** sowie Pinsel, außerdem ein kleiner **Zauberspiegel der Illusion**, der dem Betrachtenden ein idealisiertes Bild von sich selbst zeigt (ABW **3**) und nach einer Minute der Selbstbeschau für eine Stunde wie die Wundertat *Segnen* wirkt. Estebera hat immer drei **Runenstäbe** dabei, welche sie nach ihren jeweiligen Absichten vorbereitet hat (nach Maßgabe der Spielleitung).

*Das Zaubersiegel *Juwelenauge* funktioniert weitgehend analog zu dem gleichnamigen Zauberspruch (vgl. *Das Arkanum*, S. 93). Hier werden die Siegel auf die zwei Hälften des Greifenauges aufgetragen und dadurch miteinander verbunden. Die **Wirkungsdauer** erhöht sich bei der Anwendung als Zaubersiegel auf einen Mond (28 Tage).

Estebera ist eine **Meisterthaumaturgin** (vgl. *Das Arkanum*, S. 23) und kann daher auch allerhand **Zauberwerk** herstellen, das hier im Abenteuer nicht aufgeführt wird und sich nicht aus ihren Spieldaten ableiten lässt. Letztere geben nur eine ungefähre Orientierung über ihre Möglichkeiten, stellen jedoch nicht ihr gesamtes Potenzial dar.

Don Antonjo Mercadez

Der einflussreiche diatravische Gesandte vertritt in seiner Funktion die Interessen des Duganats Diatrava. Aktuell ist er sehr verärgert, weil es der lanitianischen Führung nicht gelingt, die Liegenschaften und Handelschiffe Diatravas ausreichend zu schützen. Vermehrt kam es in Mercadez Augen gezielt und bewusst zu Anschlägen auf diatravisches Eigentum und entsprechende Einrichtungen.

Emotional lebt er hingegen in zwei Welten, denn seine Mutter war Lanitianerin und vermittelte ihm schon früh die Liebe



Antonjo Mercadez

zur „schönen Prächtigen“, wie die Stadt gerne von den Einheimischen genannt wird. Wenn er wirklich allein sein will, dann besucht er das Grab seiner Mutter auf der **Ilmurta** (s. *»Die Insel der Schlafenden«*).

Kümmern sich die Abenteurer nach den Feuerkugelangriffen auf die *Spadola Tinia* um ihn (Verarzten, Ansprache, höfliche Aufmerksamkeit), so lädt er sie für den Abend oder den kommenden Morgen in seinen Palasses (L12) ein. Er ist vor allem daran interessiert, zu erfahren, wer hinter den Anschlägen auf diatravische Einrichtungen steckt und ob der Anschlag ihm gegolten hat. Er bietet den Abenteurern viel Gold (800 GS pro Person) an, sofern sie erfolgreich sind (50 GS Anzahlung, den Rest nach Abschluss der Ermittlungen).

Für ihn kommen zwei Gruppen in Frage, die sich für die Anschläge verantwortlich zeichnen könnten. Wirtschaftliche Konkurrenten, wie die **Familie Rescomez**, die die Handelspolitik des Dugans ablehnen oder, sofern die Gräueltaten politisch motiviert sind, die **Thanasardo**, **Zaretta** oder **Griman**. Allerdings schränkt er ein, seien die Zaretta wohl nicht beteiligt, denn der **Flottenadmiral** Ronaldo war selber an Bord der *Spadola Tinia*. Auch das Stadtvolk ist laut ihm nicht überwiegend diatravafreundlich. Ganz im Gegenteil, aber er schätzt es so ein, dass diese Subjekte nicht über die Möglichkeiten verfügen, um einen solchen Anschlag vorzubereiten und durchzuführen.

Während des Gesprächs lässt er eine Bemerkung über die **Undankbarkeit** des Dugans fallen, schließlich unterstützt Diatrava viele seiner Vorhaben mit großzügigen Krediten und er hat persönlich ihm zu Ehren eine besondere Überraschung in Auftrag gegeben, ein **Portrait** der Duganina **Lisanna Caronar**. Davon weiß Fracedro zwar bisher nichts, aber es spiegele doch ihr gutes Verhältnis wider, so Mercadez. Der erfahrene Meister **Sebastin Abra** fertigt das Bild in seinem Auftrag an.

Außerdem würde Lanitia weitaus mehr von **diatravischen Geldern** und wirtschaftlicher Unterstützung profitieren, als dem Dugan offenbar bewusst sei. Wer weiß, vielleicht sei er sogar dem Dugan lästig geworden, ganz aus den Augen verlieren sollte man die Tatsache nicht, dass der Dugan sich bei diesem Auftritt durch ein **Feueramulett** schützte, er selbst, Mercadez, aber nicht von den Caronars vorgewarnt wurde, dass sie ein Attentat befürchteten. Das würde ihn durchaus nachdenklich stimmen, so der Gesandte.

Auftrag für Nachforschungen

Er bittet die Abenteurer, den Brand im **Lagerhaus der Tresana** (Gira) zu untersuchen, der erst kürzlich das Lagerhaus schwer beschädigte. Dort wurden vor allem Waren aus Diatrava gelagert. Vielleicht lassen sich noch Spuren finden, die auf die Täter hindeuten.

Danach legt er eine größere **Tonscherbe** auf den Tisch. Sie stammt von einer großen Amphore im chryseischer Stil. Mercadez führt aus, dass an der Innenseite der Scherbe, dort wo die schwarzen Verfärbungen zu sehen sind, offenbar Überreste **Chryeischen Feuers** nachgewiesen werden konnten. Diese Scherbe fand sich in einem der diatravischen Schiffe, die vor ein paar Tagen in der Bucht Lareya heruntergebrannt und gesunken sind. Offiziell hat nur die Flotte Lanitias Zugriff auf den Feuerregen *Pyrrhet*, wie der Stoff auch genannt wird. Antonjo Mercadez deutet jedoch an, dass es möglicherweise Quellen im Umfeld des *Ladena de Chryses* gäbe, die solche Gefahrstoffe besorgen könnten.

Antonjo Mercadez hat eigene Ermittler und über die Jahre seiner Gesandtschaft ein gutes Netzwerk in der Stadt aufgebaut. Hin und wieder werden die Abenteurer einem dieser Spitzel - zum Beispiel **Alphonde** (26 Jahre, bedächtig, gründlich, Akrobatin) - begegnen, denn Mercadez handelt nach dem Vorsatz: „Doppelt hält besser!“ Stimmen die Informationen am Ende überein, hat er eine seriöse Entscheidungsgrundlage, um seine Handlungen sinnvoll auszurichten.

Spielhinweis: Schon kurz nachdem die diatravischen Schiffe in der Lareya gebrannt haben, schickte er eine Nachricht an den Dugan Diatravas, er brauche hier mehr Söldner, um den Schutz der diatravischen Einrichtungen gewährleisten zu können und bat darum, die zusätzlichen Bewaffneten mit der *Unbeugsamen* nach Lanitia zu senden. Davon erzählt er in Lanitia niemandem.

Die Caronars

Fracedro Caronar ist der **Dugan von Lanitia** und bezeichnet sich selbst gerne als Fürsten von Lanitien. In der Bevölkerung ist er nicht sonderlich beliebt, vor allem seit immer mehr Abgaben zu zahlen sind und aufgrund einer verfehlten Handelspolitik Lebensmittel knapp sind. Finanziell ist der Dugan auf die Unterstützung diatravischer Kredite angewiesen, um öffentliche Ausgaben zu finanzieren und seine persönliche Kasse, die gut gefüllt ist, zu schonen (s. *»Die politischen Kammern des Duganats«*). Außerdem leidet er seit einiger Zeit unter einer rätselhaften Krankheit, die mit Schlafstörungen, Zittern und depressiven Schüben einhergeht. Seine Familie versucht diese Zustände geheim zu halten und die Heiler sind ratlos.

In seinen guten Phasen ist er jedoch ganz der Alte. Er versteht das Volk mitzureißen und mit seinen Geschichten zu beeindrucken. Er spricht von der Größe Lanitias, der wunderbaren Kunst, die die Stadt auch heute noch hervorbringt und erfüllt die Zuhörenden so mit Stolz auf ihre Stadt. Oft sind diese Ansprachen mit Spektakeln wie der Schiffstaufe der *Spadola Tinia* verbunden. Solche Momente liebt er, wo alle zu ihm aufblicken und ihn bewundern.



Fracedro Caronar

Ein paar Tage vor der Taufe hat er einen **Wahrsager** kommen lassen, der ihm prophezeite, er solle sich in nächster Zeit wappnen, es stünden heiße Zeiten bevor. Diese Vorhersage nahm Fracedro ernst und trug bei der Taufe ein **Schutzamulett gegen Feuerzauber** (ABW 85), was tatsächlich größeren Schaden von ihm fernhielt.

Retten die Abenteurer ihn aus dem Kanal nachdem er über die Reling gestürzt ist, so zeigen er und seine Familie große Dankbarkeit.

Am Abend nach dem Anschlag ereilt den Dugan ein neuer Schub und er ist bettlägerig. Suchen die Abenteurer die Caronars auf, so treffen sie auf **Tinia Caronar**, die den Abenteurern formvollendet dankt und ihnen eine **Truhe mit 1000 GS pro Person** übergibt. Anschließend fragt sie nach, ob die Gruppe eventuell bereit wäre Hintergründe zum Attentat zu ermitteln. Sie wäre sehr daran interessiert zu erfahren, wer hinter dem heimtückischen Anschlag steckt. Da sie sich nicht sicher ist, will sie keinen Verdacht äußern.

Zeigen die Abenteurer ihr den **Handschuh**, den sie auf dem Dach des Bootsschuppens finden konnten, so erkennt sie das Zeichen (Fische) darauf sofort. In der Folge lässt sie nach dem jungen **Enjardo Thanasardo** fahnden und ordnet seine Verhaftung an, nachdem die Abenteurer gegangen sind. Den Abenteurern teilt sie ihr Ansinnen nicht mit.

Der Hauptmann der Spadres der Duganina Tinia Caronar, **Remo Asugar** (41 Jahre, strenger Blick, pflichtbewusst, zauberkundig), wurde bei dem Anschlag schwer verletzt. Haben sich die Abenteurer um seine Heilung bemüht, so ist ihnen auch seine Dankbarkeit gewiss. Fragen sie ihn nach den Schutzmaßnahmen für die Schiffstaufe, so bringt er vor, er habe alles gut organisiert und abgesichert. Ihm sei völlig unklar, wie die Attentäter einen solchen Erfolg erzielen konnten. Sofern er am Tag danach (Tag X+1) wieder genesen sein sollte, wird er ab Mittag selbst Untersuchungen anstellen. Es stellt sich heraus, dass die **Wachposten** jenseits der Laguna Lorea (Prachtkanal) nicht durchgängig an ihren Posten waren, weil sie dringend austreten mussten. Das teilt er den Abenteurern aber nur mit, wenn sie etwas für ihn getan haben.

Vor dem Anschlag hat **Luan de Rescomez** die Wachen mit *Wassersalz* bestäubt und dieses im entscheidenden Moment ausgelöst, so dass die Wachen nicht zugegen waren, als die **Runenpfeile** auf die *Spadola Tinia* flogen und **Tambranes** sich danach davonschlich.

Lisannas Portrait

Während der **ersten Audienz** mit den Abenteurern platzt ihre **Zwillingsschwester Lisanna** in den Saal und fragt ungeniert, wann denn das Bild kommt, das der Maler Sebastin Abra von ihr angefertigt hat und das Mercadez ihrem Vater schenken wollte. Tinia reagiert verärgert und schickt ihre Schwester raus. Das würde später Thema sein, meint sie.

Spielhinweis: Wann das **Portrait** fertiggestellt ist, sollte die Spielleitung der Dynamik der Handlung anpassen. Die Abenteurer sollten das Gefühl erhalten, hier geschehen viele Dinge gleichzeitig, und es müssen Prioritäten gesetzt werden. Der Austausch des Portraits durch ein **Fluchbild** gibt der Handlung nochmals eine gewichtige Wendung, denn er eskaliert das Verhalten der Caronars, die sich persönlich in ihrem Zuhause bedroht fühlen. Und es mag sein, dass sie ihre **Haltung zu Diatrava** in Frage stellen, denn ihrer Meinung nach kommt das Portrait/Fluchbild von Mercadez (s. *»Das Fluchbild«*), der das Portrait Lisannas bei Sebastin Abra in Auftrag gab.

Die Loge der Rosen

Die *Loge der Rosen* ist ein einflussreicher Geheimbund aus gebildeten Bürgerlichen, Patriziern und nicht wenigen Magi des Konvents, deren Denken maßgeblich von der verbotenen Schrift *„Über den allgemeinen Willen“* (lanitianisch verschliffen *Acuvelas*) geprägt wurde. Ihre hiesigen Anhänger träumen - in einem ersten Schritt - von einem geeinten Serenea, in dem nicht mehr alter Lehnsadel und überkommene valianische Traditionen den Ton angeben, sondern jene, die Handel, Wissen und Wohlstand tragen. Das Duganat Lanitia befindet sich durch die Politik des amtierenden Dugans und seiner Vorgänger, aktuell auf einem gegenläufigen Kurs. Wie ein Rosenbusch, so glauben sie, müsse auch die Gesellschaft beschnitten werden, damit neue Triebe wachsen können und eine politische Veränderung eingeleitet wird. Besonders der Einfluss des alten Adels sowie die Macht des Larankultes

gelten ihnen als Hindernisse einer notwendigen Erneuerung (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 165).

Fedel Griman

Einflussreicher Magus in Lanitia und oppositioneller Patrizier, der ein Gegner des Dugans und als geheimer Vorsteher der *Loge der Rosen* in der Region Serenea fungiert. Geführt wird der Bund von einem geheim tagenden Siebenerrat, dessen Mitglieder selbst innerhalb der Loge kaum bekannt sind. Fedel Griman, Magus Priorus Sigillis Locales von Lanitia gehört zu den wirklich einflussreichen Köpfen der Loge (s. *»Familie Griman«*). Nur ein äußerst kleiner Kreis weiß, dass er im **Siebenerrat** die Region Serenea vertritt. Nach außen gibt sich Griman als besonnener Gelehrter und loyaler Diener des Konvents, doch hinter verschlossenen Türen arbeitet er daran, die politische Ordnung der Region Serenea und der Küstenstaaten grundlegend zu verändern.

Fedel Griman war nicht bei der **Schiffstaufe** zugegen und hat zu seinem eigenen Ärger auch keinen Spitzel oder einen seiner Dämunkuli (vgl. *Das Bestiarium*, S. 139f.) ausgesandt, um dieses Ereignis wahrzunehmen. Er hatte dessen Bedeutung für die aktuelle Krise falsch eingeschätzt. Die letzten Anschläge galten überwiegend mit Diatrava verbundenen Einrichtungen. Nun ist er bestrebt sein Informationsdefizit auszugleichen und wird Ermittelnde, die sich mit der Angelegenheit befassen und im Konvent vorsprechen, sofort abfangen und zu ihm geleiten lassen.

Seine vorrangige Absicht ist, die **Loge**, ihre Mitglieder und ihre Interessen zu **schützen**. Besonders liegt ihm der Schutz der **Familie Thanasardo** am Herzen, denn die politische aktive Tochter, Felisa, ist ebenfalls Mitglied der Loge und arbeitet eng mit Fedel Griman zusammen. Jedoch ohne zu wissen, dass er dem Siebenerrat angehört. Während des *Caraljo murcar* findet das **nächste Treffen** der Logenmitglieder Lanitias statt (s. *»Der Fortgang des Abenteuers«*). Dieses wird aktuell unter größter Geheimhaltung vorbereitet, wenn es auffliegt, wäre das ein herber Rückschlag für die Loge. Sie trifft sich im Nono Tezio im **Haus der guten Schwester** (T23).

Fedel versucht die Abenteurer für seine eigenen Zwecke einzuspannen und macht diesen ein Angebot, für ihn Informationen zu den Aktivitäten des Dugans zu sammeln. Dabei wirkt er vor allem vorsichtig auf Mitglieder des Konvents unter den Abenteurern ein und bemüht sich, sie zur Mitarbeit zu bewegen (s. *»Besuch bei Fedel Griman«*).

Felisa Thanasardo

Die politisch aktive Mittzwanzigerin stammt aus einer Patrizierfamilie Lanitias, die mit Gewürzen und Farbstoffen reich geworden sind. Die Familie drängt schon länger auf eine standesgemäße Heirat, doch Felisa möchte ihre Freiheit bewahren und konnte sich bisher jeder Hochzeit entziehen. Böse Zungen behaupten, sie hätte beim frühzeitigen Ableben ihres letzten Verehrers ihre Finger im Spiel gehabt. Felisa gilt als eigensinnig, eloquent und optimistisch. Sie besitzt eine schnelle Auffassungsgabe und ist auf vielen Gebieten kenntnisreich. Felisa wohnt derzeit noch im Palasses ihrer Familie. Ihr jüngerer Bruder, **Enjardo Thanasardo**, wohnt ebenfalls noch zu Hause. Er hat viele Flausen im Kopf und spielt sich gerne mal als Aufpasser für seine Schwester auf, was diese als lächerlich abtut. Die Familien Griman und Thanasardo planen eine Hochzeit zwischen ihren Kindern **Felisa** und Fedels Sohn, **Aluinjo**.



Felisa Thanasardo

Felisas Ehrgeiz zeigt sich sowohl in der Politik, in ihrer Forschung als Magistra an der **Alacantes** (s. *»Bildung in Lanitia«*) als auch im Privatleben. Sie ist sehr bewandert in der Pflanzen- und Zauberkunde und kennt sowohl wirksame Aufputsch- und Verhütungsmittel, als auch zahlreiche Heilkräuter und pflanzliche Zaubermittel, deren Einnahme Zauberwirkungen (Elixiere) ähnelt. Ihre botanischen Kenntnisse vermittelt sie als Dozentin an der hiesigen Akademie des Konventes, wo unter anderem Heiler (Magi Samaris) ausgebildet werden. Ferner bekleidet sie ein politisches Amt in einem Gremium des Duganats. Über ihre politische Arbeit

spricht sie mit Außenstehenden nicht. Sie selbst hat ein hitziges Temperament und ist zuweilen launisch. Ihre Aktivitäten für die *Loge der Rosen* nimmt sie sehr ernst und lässt hier äußerste Vorsicht walten. Bei entsprechenden Treffen ist sie stets verkleidet unterwegs und niemand weiß, wo sie in dieser Zeit ist. Ihrer Familie ist bekannt, dass sie sich politisch engagiert und nicht darüber reden kann bzw. möchte und sie respektiert das. Gelegentlich nutzt sie die Politik auch als Vorwand, um sich mit ihren Verehrern treffen zu können.

Anmerkung: Sie ist eine der Figuren, die mit einem Abenteurer bekannt sein sollte (s. *»Vertraute Personen der Abenteurer«*).

Catalina Galves

Die Maga Maldigis **Catalina** (30 Jahre, Genießerin, selbstkritisch, loyal) gehört ebenfalls der *Loge der Rosen* an. Aufgrund ihrer ermittelnden Tätigkeiten im Covendo Mageo und der vielen Informationen, die ihr zufließen, wird sie in der Loge sehr geschätzt. Zu Fedel Griman hält sie stets ein wenig Abstand, da sie als Bürgerliche, das Gehabe vieler Patrizier nicht gutheißt, trotzdem arbeitet sie mit ihm zusammen und ihr ist bewusst, dass er letztlich die gleichen Ziele verfolgt wie sie.

Aktuell beschäftigt sie sich mit dem Fall des getürmten **Luan de Rescomez**, der eine Gefahr für die Allgemeinheit darstellt und dem, davon ist sie überzeugt, möglichst schnell das Handwerk gelegt werden muss. Das Dossier zu dem Zauberer ist ebenfalls auf ihrem Tisch gelandet, weil der Flüchtige in Lanitia gesichtet wurde. Catalina vermutet, der Feuerteufel hat womöglich seine Finger bei den Brandanschlägen mit ihm Spiel. Da sie sich diesbezüglich jedoch nicht sicher ist, plaudert sie die Information nicht vorschnell heraus, ist jedoch an Informationen zu diesem Zauberer sehr interessiert. Der Konvent hat **intern** eine Belohnung von **3.000 GS** auf seine Ergreifung ausgesetzt. Diesen adeligen Popanz zu schnappen, wäre ihr eine große Genugtuung.

Catalina kann die Abenteurer auch in begrenztem Umfang mit **Zaubermitteln** und **Artefakten** als Leihgabe unterstützen, wenn das nach Einschätzung der Spielleitung sinnvoll oder notwendig erscheint.

In Catalinas Fundus befinden sich **Flohpulver**, **Schnellkraut**, **Krafttrünke**, **Maganbrot**, ein **Schutzamulett gegen Feuerzauber** (ABW 95), ein **Ring des Sehens in Dunkelheit** (ABW 20) sowie eine **Maske der Totenstimme** (ABW 12), letztere wird auf das Gesicht eines Toten gelegt und wirkt wie der gleichnamige thaumatherapeutische Zauber.

Die Abanzzi

Die Niephata-Sippe ist für gewöhnlich in Chryseia beheimatet, aber **Chromalke** hatte die Vorahnung, dass Furcht und Verzweiflung der Lanitianer in den kommenden Monaten zunehmen werden, daher hat sich die Sippe aufgemacht, ihr Lager abermals für eine begrenzte Zeit in der Lagunenstadt aufzuschlagen. Das letzte Mal waren sie vor etwa einem Jahr hier. Damals hat der Dugan zwei Abanzzi der Sippe verschleppen lassen (**Hiba** und **Gejza**), denen nachgesagt wurde, sie hätten gestohlen und sich über den Dugan lustig gemacht - eine Geschichte behauptet auch, der Dugan hätte sich seine Zukunft voraussagen lassen und die Vorhersage sei nicht besonders rosig ausgefallen. Lebenszeichen der beiden gab es seitdem nicht mehr, vermutlich sind sie in einem der lausigen Kerker Lanitias verstorben, einen ordentlichen Prozess hat es jedenfalls nicht gegeben. Eine dieser Abanzzi, **Gejza**, war **Tambranes** große Liebe, sie verliebten sich, als er vor einigen Jahren in Thalassa auf die Sippe stieß. Nach einer zermürbenden Suche hat Tambra-



Chromalke

nes die Hoffnung aufgegeben, Gejza aufzuspüren. Auch die Wahrsagefähigkeiten Nahites und Chromalkes lassen eher die Deutung zu, dass sie nicht mehr am Leben ist.

Ein Plan Rache zu nehmen, gedieh bei der Khepantei. Mit Hilfe ihrer ausgeprägten seherischen Fähigkeiten wurde ihr offenbart, dass die Leoner von Westen nach Lanitia kommen würden. Hochrangige Personen sollten den Tod finden, Ereignisse die Stadt ins Chaos stürzen, Furcht sich unter den Einwohnern ausbreiten und so Nahrung für ihren Fürsten (den Seelenvampir Milankos) frei werden (vgl. *Thalassa und der Bettlerkönig*, S.165ff.).

Mit einer gehörigen Portion Ruchlosigkeit schlug die Khepantei den **Leonern**, unter Führung von Valmon de Mantega vor, die Sippe mit in den Anschlag auf die Schiffstaufe einzubeziehen. Valmon war es gerade recht, einen weiteren Sündenbock zur Verfügung zu haben, der die Spur von ihm und seinen Leuten ablenkte. Und die Khepantei erwies sich dank ihres visionären Talents und ihrer magischen Kenntnisse als sehr hilfreiches Werkzeug bei der Vorbereitung der Vorhaben. So wurde Tambranes gebeten, das Attentat mit den Runenpfeilen auf die *Spadola Tinia* durchzuführen und die Vorbereitungen dafür in die Wege zu leiten.



Aleranxo und Lanrenauco

Die Sippe hat ihr Lager am **Baccio-Platz in Rigero** aufgeschlagen. Die anderen Abanzzi-Sippen Lanitias halten Abstand, denn sie ahnen, dass die Niephata mit einer dunklen Macht im Bunde stehen und zu den verfluchten Sippen gehören (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S.46).

Neben der Khepantei **Chromalke** (87 Jahre, zurückhaltend, entschlossen, kenntnisreiche Wahrsagerin) gehören noch etwa 75 Angehörige zur Sippe, von denen jedoch einige in Thalassa geblieben sind, vor allem viele der Kinder. Indes sind die wichtigsten Angehörigen der Niephata-Sippe hier vor Ort, dazu gehören Chromalkes Stellvertreterin **Nahite** (29 Jahre, schwarze Hexe, aufgeweckt, schlagfertig), der Famanth **Aleranxo** (Mitfünfziger, vernarbt, kräftig, laut) und **Lanrenauco** (Mitte Dreißig, lebender Vucub, attraktiv, charmant, Lidralier aus Serenea). Zum Fürsten der Sippe, dem verfluchten Beschützer vgl. *Thalassa und der Bettlerkönig*, S. 167.

Weitere Mitglieder der Sippe, die ebenfalls in die Ereignisse um das *Lanitianische Komplott* verwickelt werden: **Tioru** (25 Jahre, Träumer, gerechtigkeitsliebend, angezählt), **Cezara** (30 Jahre, hinterhältig, hochmütig, den Traditionen verpflichtet), **Solon** (32 Jahre, Macher, mutig, gesellig). Diese drei kann die Spielleitung auch heranziehen, um Lanrenauco zu unterstützen, um Abenteurer zu erschrecken oder ernsthaft einzuschüchtern (s. *»Verstörende Abanzzi«*).

Verstörende Abanzzi

Suchen die Abenteurer die Niephata-Sippe auf, so müssen sie damit rechnen, dass diese ein übles Spiel mit ihnen treiben, allen voran **Lanrenauco**. Dieser will den Gefährten das Fürchten lehren, um sich an ihrer Angst zu laben. Diese Spielchen können von einer Drohung bis zu einer konkreten Einschüchterung reichen, aber ebenso ist es möglich, dass mehrere Abanzzi den Spielfiguren auflauern, um sie in gruseligen Kostümierungen zu verschrecken. Ferner sind sie mit einem besonderen Zaubertanz vertraut, der dem *Ghussat el-Masin* gleicht (s. *»Ermittlungen in Rigero«*).

Eine andere Strategie ist, dass **Nahite** den Abenteurern mittels ihrer verzauberten Wahrsagekarten eine aufwühlende und verängstigende Vorhersage macht, die insbesondere während den Tagen des Caraljo murcar zu schrecklichen **Albträumen** führen kann, wenn ein **WW:Resistenz gegen Geistesmagie** scheitert. **Spieldaten** von Nahite und anderen **Abanzzi** siehe unten im Kasten. Einzelne Abanzzi verfügen über ein besonderes Harz aus Specoltra, das **Albtraumharz** (siehe unten).

Tambranes

Tambranes (31 Jahre, loyal, leidenschaftlich, guter Schütze) selbst war erst Feuer und Flamme für den Verlust Gejzas Vergeltung üben zu können. Erst nach und nach beschlichen ihn Zweifel, ob er sich da nicht in eine Sache hineinmanövriert hatte, die ein paar Nummern zu groß für ihn war und der Wiederherstellung von Gejzas Ehre gleichfalls nicht gerecht werden konnte. Er hatte jedoch sein Wort gegeben und wollte auch vom Rest der Sippe weiterhin anerkannt werden. Also nahm er Kontakt zu Enjardo Thanasardo auf, lernte ihn in einer Wirtschaft (dem Schwarzen Tauber) kennen und stahl bei einem wiederholten Treffen seinen Handschuh, so sah

es der Plan vor. Aktuell plagen ihn Gewissensbisse und er kommt in den Tagen nach der Tat zu dem Schluss, er hat falsch gehandelt, aber er zögert sich seinem Freund [Name des Abenteurers] anzuvertrauen (s. *»Zwischenspiele«* und *»Schlangen, Dirnen und ein Admiral«*). Tambranes stammt ursprünglich als Mitglied der **Tosnuélgar-Sippe** aus dem Süden Tevarras. Er lebt inzwischen schon einige Jahre bei der Niephata-Sippe und ist auch nach Gejzas Verschwinden geblieben.

Mit seinem Kurzbogen ist Tambranes äußerst geschickt und trifft auch kleine Ziele mit nahezu traumwandlerischer Sicherheit.

Anmerkung: Tambranes ist eine der Figuren, die mit einem Abenteurer bekannt sein sollte (s. *»Vertraute Personen der Abenteurer«*).

Nahites Warnung

Wollen die Abenteurer die Wahrsagefähigkeiten der Abanzzi-Hexe in Anspruch nehmen und kam es zuvor schon zu konflikthaften Begegnungen zwischen Abanzzi der Niephata-Sippe und den Gefährten, so wird Nahite die Gelegenheit nutzen, um eine Warnung zu platzieren, gehüllt in das Mäntelchen einer Vision oder als Ergebnis eines Kartenlegens. Selbstverständlich versucht sie die Fragestellung der Abenteurer in ihre Antwort einzubeziehen, daher ist das folgenden Beispiel entsprechend abzuwandeln:

Nahite mischt die abgegriffenen Karten lange und schweigend. Schließlich breitet sie fünf von ihnen fächerförmig mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch aus. Sie dreht die erste Karte um. Ihre Fingerspitzen verharren einen Augenblick über dem ersten Bild.

„Das Feuer eröffnet euren Weg.“ Sie tippt auf das Ass der Stäbe. *„Ein Funke wird euch locken. Ihr werdet glauben, einer gerechten Sache zu dienen, doch manche Flammen sind bloß hungrig und entzünden nur den Scheiterhaufen, auf dem die Neugierigen stehen.“*

Eine zweite Karte wird aufgedeckt. *„Die fünf Schwerter. Manche glauben, sie erzählen vom Sieg. Dabei sehe ich nur Verlierer. Wer weiß schon, welche Rolle er im Spiel der Großen Häuser einnimmt. Wer das letzte Schwert aufhebt, wird bald feststellen, dass es schwerer wiegt als erwartet. In Lanitia bleibt kein Stahl lange trocken. Früher oder später verlangt die Lagune ihren Tribut.“*

Ihre Hand wandert weiter und wendet die nächste Karte. *„Der Narr.“* Sie betrachtet die Karte ungewöhnlich lange. *„Viele erwarten, der Narr wisse nicht, wohin er geht. Sie irren: Er sieht den Abgrund sehr wohl und geht trotzdem weiter. Vielleicht aus Mut. Vielleicht aus Stolz. Vielleicht, weil er glaubt, klüger zu sein als jene, die vor ihm umkehrten.“*

Albtraumharz

Aus den dunklen Ecken Specoltras stammt ein unscheinbares, bernsteinartiges Harz mit schwarzen Schlieren.

Darin hineingegossen sind die Albträume der Bewohner Lanitias. Verbrennt man es, beispielsweise in einer Feuerschale, so breiten sich die gespeicherten Albträume innerhalb von Sekundenbruchteilen aus. Sie tanzen in Form eines *Schattenschreckens* um die Feuerquelle und beeinflussen alle Anwesenden im Umkreis von 3 Metern, sofern diesen ein **WW:Resistenz** (Geist gegen **Zaubern+20**) misslingt. Die Betroffenen sehen in den zuckenden Schatten Gestalten aus ihren schlimmsten nächtlichen Angstträumen, aber auch die von anderen Lanitianern, hier hat die Spielleitung die Möglichkeit ähnlich einer Vision Hinweise oder Andeutungen zu streuen. Ansonsten entsprechen die Auswirkungen des Harzrauches dem Zauber *Schattenschrecken*.

Sie schließt kurz die Augen. *„Ich höre Wasser, es gluckert, es gurgelt, es drängt hinaus .“* Ihre Stimme wird leiser. *„Nicht das Wasser der Kanäle. Tiefes Wasser. Altes Wasser. In Ilantia braut sich etwas zusammen und ich höre Amanguas Finger, die durch ihr Tropfen die Haut der Lagune erschüttern. Noch liegt sie ruhig da und zeigt Lanitias Antlitz. Doch wer zu lange auf seine Spiegelung blickt, bemerkt oft nicht, dass etwas aus der Tiefe zurückblickt.“*

Langsam dreht sie die nächste Karte um. *„Der Tod.“* Sie nickt, als hätte sie genau dies erwartet. *„Die Menschen erschrecken über diese Karte. Zu Unrecht. Sie kündigt selten das Ende eines Lebens an. Aber sie beendet Gewissheiten. Manchmal stirbt eine Lüge. Manchmal ein Bund. Manchmal die Vorstellung, man könne den Lauf der Dinge noch auf-*



Nahite

halten. Danach sieht die bekannte Welt anders aus als zuvor. Doch es entsteht etwas Neues.“

Zuletzt kippt sie die verbleibende Karte auf ihre Vorderseite: das Rad. *„Das Rad dreht sich bereits.“* Fast flüsternd fährt sie fort. *„Es kümmert sich nicht darum, wer daran zieht. Nicht um Dugane. Nicht um Patrizier. Nicht um Naturgeister. Wer glaubt, das Rad zu lenken, merkt oft erst zu spät, dass er selbst zwischen seine Speichen geraten ist.“*

Nahite sammelt die Karten langsam wieder ein und legt sie sorgfältig aufeinander. Bevor die letzte wieder auf dem Stapel liegt, sieht sie jeden Einzelnen der Anwesenden eindringlich an. Dann beginnt sie schweigend, die Karten in ein dunkles Tuch einzuwickeln.

Spieldaten der Abanzzi

Die Abanzzi treten in verschiedenen Szenen der Handlung auf. Hier werden ihre Spieldaten gesammelt vorgestellt.

Abanzzi, Spitzbube, Gr 3

15 LP, 20 AP - LR - St 60, Gw 80, In 65, B 24 – AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+8 (1W6+1), Rapier+10 (1W6+2), leichte Armbrust+8 (1W6), Buckler+2; Raufen+8 - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Gassenwissen+9, Gaukeln+15, Geländelauf+12, Stehlen+11, Tarnen+9, Verstellen+10 - Sprechen/Schreiben: Chryseisch+12, Neu-Vallinga+12, Vallinga+12

Abanzzi-Schütze, Spitzbube, Gr 5

15 LP, 25 AP - LR - St 60, Gw 80, In 65, B 24 – AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+9 (1W6+1), Rapier+9 (1W6+2), leichte Armbrust+11 (1W6), Buckler+2; Raufen+8 - Abwehr+13/15, Resistenz+13/15

Gassenwissen+10, *Gaukeln+15*, *Geländelauf+12*, *Schleichen+9*, *Stehlen+11*, *Tarnen+10*, *Verstellen+10 - Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+12, Neu-Vallinga+12, Comentang+12

Besitz: ein **Runenbolzen** *Fesselbann* (wird verschossen), ein weiterer **Runenbolzen** mit *Feuerkugel* (über die Bolzen verfügt nur einer der Abanzzi, der Schütze, diese hat er für die **Entführung** Felisas von Luan erhalten)

Cezara, Hexe, Gr 5

13 LP, 39 AP - OR - St 52, Gw 65, In 86, B24 - SchB+1

Angriff: Dolch+6 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+13, Resistenz+16/15

Beredsamkeit+8, *Erste Hilfe+10*, *Menschenkenntnis+9*, *Pflanzenkunde+10*, *Verführen+10*, *Verstellen+9*, *Zauberkunde+10 - Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+14/13, Comentang+13, Neu-Vallinga+12

Zaubern+14: *Angst*, *Anziehen*, *Bannen von Licht*, *Beeinflussen*, *Binden des Vertrauten*, *Böser Blick*, *Hören von Fernem*, *Macht über die Sinne*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Stärke*

Besitz: Gecko (Vertrauter)

Lanrenauco, Abanzzi-Vucub*, Spitzbube, Gr 10

15 LP, 32 AP - LR - St 60, Gw 60, In 85, B 24 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+12 (1W6+1), Rapier+13 (1W6+2), Parierdolch+3; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+14/17, Resistenz+15/16

Beidhändiger Kampf+10, *Gassenwissen+10*, *Gaukeln+15*, *Geländelauf+15*, *Schleichen+11*, *Stehlen+11*, *Tarnen+12*, *Verführen+12*, *Verstellen+13 - Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+14/+8, Neu-Vallinga+15/+12, Vallinga+12, Albisch+8

»Zaubern+18:« *Blendwerk* (auf sich selbst), *Macht über Menschen*, *Verwandlung* (sich selbst)

Bes.: −4 auf EW und WW im Sonnenlicht

*Die **Vucub** werden im Band *Dunkle Mächte* ab S. 133 beschrieben.

Nahite, schwarze Hexe Gr 11

14 LP, 39 AP - OR - St 72, Gw 82, In 97, B24 - AbB+1, AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch*+13 (1W6+2); Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+15, Resistenz+18/16

Beredsamkeit+12, *Gassenwissen+13*, *Menschenkenntnis+11*, *Verführen+12*, *Verstellen+14*, *Wahrsagen+15* (Kartenlegen, Handlesen), *Zauberkunde+14 - Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+14/15, Comentang+14, Neu-Vallinga+12

Zaubern+18: *Angst*, *Anstacheln*, *Anziehen*, *Auskühlen*, *Bannen von Licht*, *Beeinflussen*, *Binden des Vertrauten*, *Böser Blick*, *Hexenstreich*, *Löschsalz*, *Macht über die Sinne*, *Macht über Menschen*, *Macht über Unbelebtes*, *Schlaf*, *Sehen in Dunkelheit*, *Stimmenwerfen*, *Unsichtbarkeit*, *Vertieren*, *Verursachen von Wunden*

Besitz: Dolch+1/+1; Kleineule (Vertrauter), **Kleiner Stein der Bewegung** (ABW 15)

Solon, Glücksritter, Gr 6

14 LP, 28 AP - LR - St 85, Gw 81, In 65, B 26 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Dolch+10 (1W6+2), Rapier+11 (1W6+3), Parierdolch+2; Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+13/15, Resistenz+13/15

Anführen+10, *Bootfahren+14*, *Fechten+6*, *Gassenwissen+10*, *Gaukeln+13*, *Geländelauf+13*, *Klettern+14*, *Stehlen+11*, *Verführen+11*, *Verstellen+10 - Sprechen/Schreiben:* Chryseisch+12, Neu-Vallinga+12, Comentang+12

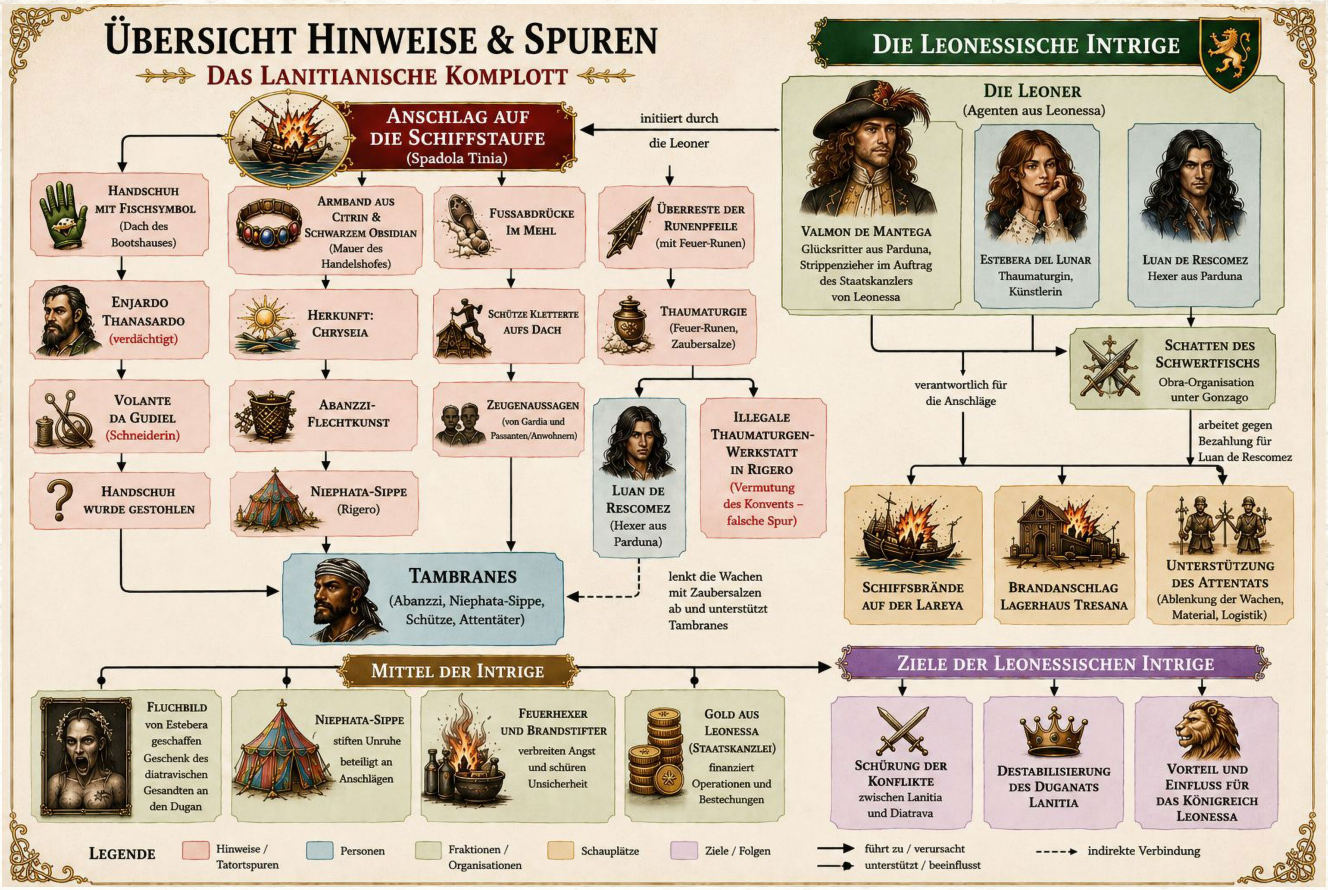
Tambranes, Abanzzi-Assassine, Gr 13

17 LP, 48 AP - OR - St 80, Gw 70, In 67, B 26 - AnB+2, SchB+4

Angriff: Kurzbogen+17* (1W6), Fuchtel+14 (1W6+5), Wurfmesser+12 (1W6-1), Dolch+10 (1W6+3), Parierdolch+5 (1W6+3); Raufen+9 (1W6) - Abwehr+14/+17, Resistenz+15/16

Akrobatik+12, *Gassenwissen+11*, *Gaukeln+16*, *Geländelauf+15*, *Klettern+15*, *Landeskunde+9*, *Menschenkenntnis+9*, *Raunen+11°*, *Scharfschießen (Kurzbogen)+9*, *Schießkunst+13°*, *Schleichen+10*, *Schwimmen+14*, *Stehlen+12*, *Tarnen+11*, *Verhören+10*, *Verstellen+12*, *Wagenlenken+14 - Sprechen:* Chryseisch+13, Neu-Vallinga+15, Vallinga+14 - *Schießkunst°:* Deckung nutzen, Präzisionsschuss

Besitz: Ring der Schattenrobe, Kurzbogen* (**+2/+0** – Blutswaffe° (ABW 4): Durchdringung (−2 Rüstungsschutz), Treffsicherheit - *Anvisieren*)



Anmerkungen: Die Beschreibungen zu Fertigkeiten und Waffen mit diesem **Symbol °** befinden sich im *Ars Armorum*.

Tioru und **Lyrebio** sind Abanzzi-Spitzbuben Grad 3.

Die Rolle der Rescomez

Die Familie Rescomez ist über mehrere Generationen zu Ansehen in Lanitia gelangt und inzwischen Teil des einheimischen Patriziats. Nichtsdestotrotz sind ihre Familienbande nach Leonessa, ihrem Herkunftsland, stark. Diese Treue hat sich der **Staatskanzler Leonessas** zunutze gemacht und „seine Untertanen“ gebeten, seinen Agenten Valmon in allen Belangen zu unterstützen, nicht ohne seine unmissverständliche Bitte durch einen beigelegten und über eine hohe Summe ausgestellten Kreditbrief zu unterstreichen.

Valmon hat als offizieller Gesandter und Agent Leonessas mit dem Leiter des leonessischen Handelshofes, Bellras de Rescomez, Kontakt aufgenommen und ihn um Unterstützung gebeten. Selbstverständlich weiß Bellras nur, was er wissen muss. Allzu viele Mitwisser möchte Valmon nicht. Bellras fühlt sich sichtlich geschmeichelt, für die Staatskanzlei tätig sein zu dürfen und verfährt wie ihm geheißen.

Er ließ die *Encima* (*Die Erhabene*), eine schnelle Karavelle der Familie Rescomez, mit den von Valmon gewünschten Gütern beladen und seit etwas mehr als zwei Wochen liegt sie an einem Kai in Rigero vor Anker (s. *»Ermittlungen in Rigero«*).

Cardegas Brief

Hochgeschätzter Freund,

ich möchte Euch ausdrücklich bitten, meinen Gesandten Valmon de Mantega nach all Euren Möglichkeiten zu unterstützen. Er ist in wichtiger, für Leonessa höchstbedeutenden Mission unterwegs, die strengster Geheimhaltung bedarf. Selbstverständlich kommt Leonessa für Eure Mühen und Euer persönliches Engagement angemessen auf. Alles Weitere klärt Ihr bitte mit meinem Abgesandten unter vier Augen. Ich bitte Euch, diesen Brief sofort nach dem Lesen zu vernichten.

Parduna
Siegel der Staatskanzlei
Cardegas de Moncenigo

Im Handelshof Leonessas

Wollen die Abenteurer mit Bellras de Rescomez sprechen, so werden sie von seinem geschäftigen Sekretär abgewimmelt - Don Rescomez hätte keine Zeit sie zu empfangen. Eine Ausnahme macht er jedoch für Figuren mit adeliger Reputation. Sie werden sofort zu Bellras vorgelassen (s. *»Die Schiffstaufe an der Laguna Lorea«*). **Bellras** selbst gibt sich ahnungslos (*Verstellen+15*) und sehr beschäftigt.

Verschaffen die Abenteurer sich zu Schließzeiten des Kontors Zutritt zu **Bellras Büro** im ersten Stock des Sucursals, können sie in einem verschlossenen und mit einer Schutzrune *Lähmung* gesichertem Schreibtischfach Folgendes finden: Eine **Bestellliste,** mit dem Kürzel „*VM*“ unterzeichnet, sowie einen **Brief** des Staatskanzlers Cardegas de Moncenigo von Leonessa. Die Bestellliste führt vor allem Lebensmittel (Wein, haltbarer Fisch, Käse, eingelegtes Gemüse), aber auch weitere Objekte wie Lampenöl, Fackeln, Schwimmer aus Kork usw. auf. Außerdem befinden sich in der Schublade Verträge mit Händlern aus dem *Enganador* (s. *»Das liebliche Enganador«*), die Getreide oder bereits zu Mehl verarbeiteten Weizen zu günstigen Preisen veräußern.

Zwischenspiele

Begegnungen mit wichtigen Nichtspielerfiguren: Um die Handlung voranzutreiben kann die Spielleitung bestimmte Personen an geeigneten Orten auftauchen lassen, oder einzelne Ereignisse in die Handlung einpassen. Im Folgenden sind einige Begegnungen beschrieben, die die Spielleitung flexibel einsetzen kann, um die Handlung zu beschleunigen oder anzureichern.

Schneiderei da Gudiel

Forschen die Abenteurer nach, wer den **Handschuh** von Enjardo Thanasardo angefertigt hat, so führt sie das zu **Volante da Gudiels** Schneiderei in Zado. Das Angebot reicht von Änderungsarbeiten, Reparaturen bis zur Neugestaltung von Kleidungsstücken. Der kleine Geschäftsraum ist sehr liebevoll eingerichtet und mehrere Möbel und Dekors weisen auf kanthanische Einflüsse in der Gestaltung hin. Besonders eindrucksvoll ist eine bauchige, hüfthohe Vase mit Deckel, die in einer Wandnische steht und mit filigranen Mustern und Kreaturen aus dem fernen KanThaiPan bemalt ist.

Die Schneiderei liegt in unmittelbarer Nachbarschaft der Muschelbrücke (**L30**) in Zado, in einer wohlhabenden Gegend mit gut betuchter Laufkundschaft. Wobei Volante auch Hausbesuche macht, um Maß zu nehmen oder andere Textilien und Stoffe vor Ort bei Licht betrachten zu können.

Volante da Gudiel (30 Jahre, umsichtig, hochbegabt, Feingeist) ist nicht nur Schneiderin, sondern gleichzeitig steht sie im Sold von **Chavjez d‘Aguja**, dem Geheimdienstchef Lanitias. Sie ist eine brillante Fälscherin, mit einem exakten Auge und schneller Auffassungsgabe. Diese Fertigkeiten stellt sie nicht nur in den Dienst der Encuesta, sondern bietet ihre Leistungen ebenfalls der *Comreda Noctina* an, die sich von ihr Nachrichten codieren und decodieren lässt. So ist die Schneiderei auch ein Umschlagplatz für Informationen und Botschaften und Volante kann von sich sagen, recht gut darüber informiert zu sein, was in der Stadt geschieht. Über einen **EW−4:Gassenwissen** ist dem erfolgreichen Abenteurer bekannt, dass Volante auch mit Informationen handelt, wenn auch zu sehr hohen Preisen.

Ihr Ziel ist es, sich unentbehrlich zu machen und so viel Geld anzusparen, dass sie für ihre Familie, die aktuell noch in Diatrava im KanThai-Viertel lebt, die vollen Bürgerrechte oder vielleicht sogar einen Eintrag ins Goldene Buch der Stadt Lanitia erwirken kann. Es kann daher durchaus vorkommen, dass sie Nachrichten, die von ihr geringfügig in ihrer Bedeutung verändert wurden, an die Comreda bzw. den Dugan weitergibt.

Wenigen ist bekannt, dass sie einige ihrer Informationen auch weiterverkauft. Das hat jedoch seinen Preis. Außerdem wird sie nur solche Informationen weitergeben, die sie nicht belasten oder ausschließlich auf sie als Quelle zurückzuführen wären.



Volante da Gudiel

Ungefähre Themen oder Fragestellungen müssen die Abenteurer selbst aufbringen. Sofern die Abenteurer solvent wirken, fragt sie stets freundlich, aber nüchtern: *„Und dazu wollt ihr etwas wissen?“* Volante schaut daraufhin abwartend. Folgende Erkenntnisse bzw. Hinweise kann Volante zu einem von ihr definierten Preis weitergeben, was die Abenteurer anbieten sollten, kann mit *Gassenwissen* oder *Geschäftssinn* ermittelt werden:

Die falsche Spur zu Enjardo Thanasardo (150 GS)**:** *„Diesen Handschuh habe ich tatsächlich angefertigt, das muss wenige Jahre her sein, ein schönes Stück, vor allem die Feinheiten im Emblem sind gut gelungen. Schade, sehr sorgsam wurde nicht mit ihm umgegangen.“*

Diese Auskunft gibt sie ohne Bezahlung. Wollen die Abenteurer mehr erfahren, müssen sie tief in die Tasche greifen (siehe oben).

„Der Handschuh? Zu sauber. Viel zu sauber. Jemand wollte, dass er gefunden wird. Enjardo mag ein aufbrausender Narr sein, aber kein Narr wirft seinen eigenen Namen an den Tatort. Wer immer den Pfeil abgeschossen hat, wollte den Verdacht auf die Familie Thanasardo lenken. Fragt euch lieber, wem das nützt.“

Die Fremden und das Schiff (300 GS)**:** *„Vor einigen Wochen sind mehr als zwei Dutzend kräftige Männer und Frauen in der Stadt eingetroffen. Keine Seeleute. Zu diszipliniert. Sie bewegen sich in kleinen Gruppen, meiden weitgehend öffentliche Orte und verbergen sich tagsüber. Meine Kontakte haben beobachtet, dass einige von ihnen regelmäßig ein Schiff aufsuchen, welches an einem ungewöhnlichen Ort vor Anker liegt. Wer der Eigner ist, kostet extra.“*

Für weitere 100 GS gibt sie preis, dass es sich um ein Schiff der Familie Rescomez handelt. Den Ort verrät sie nicht und beruft sich darauf, ihre Quelle schützen zu müssen.

Die Verbindung zur Rescomez-Familie: „*Einige der Fremden wurden mehrfach in der Nähe der La Encima gesehen, eines Schiffes der Familie Rescomez. Das beweist jedoch gar nichts - vielleicht liefern sie nur Fracht aus. Aber merkwürdig ist es schon, dass ein Handelshaus plötzlich so großes Interesse an ein paar Handvoll Leuten zeigt.*“

Volante vermeidet dabei bewusst jede direkte Anschuldigung.

Spielhinweis: Im Fall des Fluchbildes ermittelt Volante im Verlauf der Handlung selbst für den Geheimdienst, dazu wird sie demnach keine Informationen weitergeben. Es ist aber denkbar, dass die Spielleitung über Volante Informationen an die Abenteurer verkauft, die hier nicht aufgeführt sind, deren Weitergabe die Spielleitung jedoch für plausibel hält.

Saufkumpanen

Die beiden Freunde aus gutem Hause **Aluinjo Griman** und **Enjardo Thanasardo** betreten leicht angetrunken den Schankraum in dem die Abenteurer sitzen, um sich auszutauschen (typischerweise wählen sie eine Wirtschaft in Lorea, Gira oder Zado aus). Beide sind Patriziersöhne und leben in den Tag hinein. Sie wähnen sich unbeobachtet und lästern über den Schützen von der Schiffstaufe, der ihrer Ansicht nach den Dugan verfehlte und bestellen mehr Wein: *„Er hätte es beenden können.“*, gefolgt von *„Eben, wieso schießt er daneben, so ein Versager!“*.

Das Gespräch der Beiden wendet sich augenblicklich anderen Themen zu, wenn sie angesprochen werden. Es geht dann eher um reizende Damen, die ihnen gefallen, um schicke Dragonellas und das neueste Bildnis von **Anziana Ticello**, einer politischen Aktivistin, die ihre Gefühle und die Missstände in der Stadt gerne durch ihre Kunst zum Ausdruck bringt.

Wird **Enjardo** (21 Jahre, stolz, flink, temperamentvoll) mit seinem Handschuh konfrontiert, reagiert er überrascht: *„Woher habt ihr den? Ich vermisse ihn bereits eine Weile.“* Befragen ihn die Abenteurer näher dazu, so fällt es ihm schwer, sich zu erinnern, wo und wann er ihn genau „verlor“. Wird ihm geschmeichelt oder er hartnäckig vernommen (*Verführen* oder *Verhören*), so erinnert er sich wieder an eine Szene vor etwa zwei Wochen im *Schwarzen Tauber* (L24, Gastwirtschaft in Lorea):



Enjardo Thanasardo

„Ich war da mit einem Kerl, diesem Tambranes *und einem Kompagnon von ihm. Es ging hoch her, es floss viel Wein und Mutproben bereicherten den Abend. Der Kompagnon jagte mir einen Riesenschrecken ein, als ich wieder vom Abtritt zurückkam. Er sprang aus einer dunklen Ecke heraus in den Flur und trug eine sehr unheimliche Maske, sie hatte etwas Dämonisches an sich. An viele Einzelheiten des Abends kann ich mich nicht mehr erinnern, aber Aluinjo fand mich später im Rausch in der Wirtsstube auf der Tischplatte schlafend. Mein kostbarer Handschuh war weg. Seltsam, wie ihr das nun herausgekitzelt habt.“*

Werden die Abenteurer ausfallend oder beleidigen die Familie Thanasardo, vor allem unerhörte Bemerkungen zu seiner älteren Schwester lässt er nicht ungestraft durchgehen, so werden sie von Enjardo kurzerhand zum **Duell** herausgefordert. Es soll bei Morgengrauen im Garten des **Laransaales** (**T5** auf der Lanitiakarte) stattfinden - bis zum ersten Blut. **Aluinjo** versucht ihn zu beruhigen, hat jedoch keinen Erfolg.

Gelingt es den Abenteurern mit Charme und Witz das Vertrauen von **Aluinjo** (23 Jahre, humorvoll, lebensfroh, eloquent) zu gewinnen, so erzählt er den Gefährten gerne, wie er die Situation in Lanitia aktuell einschätzt und dass der **Dugan** seiner Ansicht nach ein raffgieriger Typ ist, dem das Handwerk gelegt gehört. Auf seine Verbindung zu **Felisa Thanasardo** angesprochen, meint er nur, das sei eine Familienangelegenheit und Felisa hätte sowieso ihren eigenen Kopf. Aluinjo kennt sich gut aus in der Stadt und kann den Abenteurern sicherlich viele ihrer Fragen beantworten. Er schweigt jedoch bezüglich interner Familienangelegenheiten.

Enjardo Thanasardo, Glücksritter aus Lanitia, Gr 12

16 LP, 40 AP - LR - St 86, Gw 83, In 62, B 24 - AnB+2, AbB+1, SchB+4

Angriff: Dolch+10 (1W6+3), Rapier+15 (1W6+4), Mantel+3; Raufen+10 - Abwehr+14/17, Resistenz+14/16

Anführen+11, Balancieren+13, *Etikette+12*, *Fechten+13*, *Geländelauf+15*, *Klettern+13*, *Landeskunde+11* (Küstenstaaten), *Schwimmen+15*, *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+14/+14, Vallinga+13 - *Fechtkunst*: Ausfallschritt, Behindern, Gegenangriff

Aluinjo Griman, Magister aus Lanitia, Gr 14

15 LP, 38 AP - TR - St 65, Gw 77, In 92, B 24 - AnB+1, SchB+2

Angriff: Dolch+9 (1W6+1), Rapier*+13 (1W6+4), Parierdolch+2; Raufen+8 - Abwehr+14/16, Resistenz+15/16

Geländelauf+14, *Landeskunde (Küstenstaaten)+13*, *Schwimmen+15*, *Tierkunde+12*, *Zauberkunde+10* - *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+15/+15, Vallinga+13/+13, Maralinga+-/+14, Chryseisch+12, Erainnisch+11, Scharidisch+12

Zaubern: *Angst, Anziehen, Binden des Vertrauten, Dinge wiederfinden, Erkennen von Zauberei, Zwiesprache*

Besitz: Aluinjo besitzt einen Zwergdrachen, namens **Cesare**, als Vertrauten sowie ein wertvolles **Rapier*(+0/+2)**.



Aluinjo Griman

Aufruhr auf dem Töpfermarkt in Gira

Auf ihrem Weg durch Gira geraten die Gefährten in eine aufgebrachte Ansammlung von Menschen. Sie gestikulieren wild, laute Ausrufe, wie *„Runter mit den Preisen! Keine Sondersteuern auf das Mehl!“* gellen über den Platz, verdutzte Händler schauen ängstlich hinter ihren Ständen, die voll mit Tonwaren beladen sind, hervor und beäugen die Gruppe misstrauisch. Eine Person fällt dabei besonders auf: Es ist **Eirene**, eine Spielfrau und Aktivistin, die augenscheinlich die Gruppe anführt. Sie musiziert auf ihrer Flöte, eine wundervolle Melodie erklingt und durchdringt sogar die lautstarken Sprechchöre hinter ihr.

Spielhinweis: Eirene ist eine der vertrauten Figuren der Abenteurer (s. *»Vertraute Personen der Abenteurer«*).

Noch während die Abenteurer versuchen ein Bild der Situation zu gewinnen, eilen plötzlich uniformierte Gestalten herbei und prügeln mit Schlagstöcken und Keulen auf die Menge ein. Andere drängen die Aufrührer mit Hellebarden zurück. Die Situation eskaliert, als ein junger Mann von einem Springbrunnen aus Farbbeutel auf die Wachleute der Gardia wirft. Ein Wachmann wird im Gesicht getroffen und schäumt vor Wut.

Eine Gruppe Wachleute stürmt nach vorne und versucht den Farbbeutelwerfer zu ergreifen. Andere gehen dazwischen, ein weiterer Tumult bricht los. Eine Keule trifft die **Musikantin Eirene** am Kopf, sie geht mit einem jähen Aufschrei zu Boden.



Eirene mit Protestierenden

Gehen die Abenteurer dazwischen, kümmern sich um **Eirene** und schützen ggf. auch den Farbbeutelwerfer (namens **Sirocco**; s. *»Blumen der Lagune«*) vor der Gardia, so sehen sie sich wenig später, als die Menge auseinanderläuft, sich verzieht und mehrere Gardisten niedergerungen auf dem Boden liegen, mit dem Kommandoleiter konfrontiert. Er stemmt die Arme in die Hüften und ruft: *„Wer seid ihr? In Tins Namen, wieso mischt ihr euch ein? Heraus mit der Sprache!“*

Es gibt verschiedene Wege seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen: der Kommandant ist **bestechlich**, mit *Gassenwissen*, kann eruiert werden, das **15 GS pro Abenteurer** die Angelegenheit klären und der Kommandant **Miorge Sarazano** (Mitte 30, grobschlächtig, barsch, gewaltbereit), es damit auf sich beruhen lässt. Auch *Beredsamkeit* mag dienlich sein, um sich mit einer guten Geschichte darüber, was es mit dieser jungen Frau (Eirene) auf sich hat und warum die Gefährten einschritten, aus dieser misslichen Lage zu befreien.

Prompt tritt eine Gardistin (**Gemma**) hinzu und meint, ob das nicht die Spielfrau ist, die auch beim **Brand des Lagerhauses** der Tresana gesehen wurde und die Menge anstachelte, den Brand zu legen? Sofort stutzt Kommandant Miorge und meint: *„Wenn das so ist, mitkommen! Und zwar alle!“*

Für die Abenteurer ergeben sich nun mehrere Möglichkeiten (eine Auswahl):

- Wegrennen und Eirene (und ggf. Sirocco) zurücklassen, ihnen blüht ein grausames Schicksal (*Landeskunde*, *Menschenkenntnis*),
- sich dem Befehl des Kommandanten beugen und mit zur Wache gehen, was eine unangenehme Kerkerhaft nach sich zieht (*Menschenkenntnis*, *Landeskunde*),
- Vorzeigen einer Ernennungsurkunde als Sonderermittler der Duganina Tinia Caronar, damit hätten die Abenteurer die Möglichkeit, die Verdächtigen eigenständig zu befragen,
- sich ein Gefecht mit den Gardisten liefern (es sind noch **acht** Gardisten vor Ort; Spielwerte siehe unten),
- die Bestechungssumme drastisch erhöhen (**75 GS pro Person, EW−6:Gassenwissen**), dann können die Abenteurer und ihre Freunde gehen, es wird aber darauf hingewiesen, dass der kleinste Fehltritt zur Inhaftierung führt.

Anmerkung: Magische Möglichkeiten, wie *Beeinflussen*, *Besänftigen* oder *Macht über Menschen* können der ganzen Situation früher oder später eine ganz andere Wendung geben. Ein Kampf mit den Gardisten mag von einem kurzfristigen Erfolg gekrönt sein, führt aber mittelfristig zur Kriminalisierung der Abenteurer in der Stadt. Der Cabeza de Nono von Gira ist dafür bekannt, hart gegen Aufrührer und Drucker (s. *»Gira«*) vorzugehen. Auch die Duganina wäre sehr verärgert, wenn Gardisten bei einer handgreiflichen Auseinandersetzung verletzt oder gar getötet würden.

8 Gardisten, Krieger, Gr 2

15 LP, 20 AP - LR - St 65, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Keule+10 (1W6+1), Langschwert+8 (1W6+3), Armbrust+8 (1W6), Parierdolch/Schild+2 - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Bootfahren+12, *Geländelauf+12*, *Klettern+13*, *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+12/+8, Vallinga+12

Miorge Sarazano, Krieger, Gr 5

15 LP, 30 AP - KR - St 85, Gw 60, In 75, B 24 - SchB+3

Angriff: Keule+12 (1W6+2), Rapier+8 (1W6+3), Armbrust+8 (1W6), Parierdolch/Schild+3 - Abwehr+13/16, Resistenz+13/15

Anführen+12, *Bootfahren+12*, *Geländelauf+12*, Menschenkenntnis+*9*, *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+12/+12, Vallinga+12

Wird Eirene aus der Situation gerettet und von den Abenteurern befragt, was beim **Lagerhaus der Tresana** geschehen ist, so öffnet sie sich gegenüber dem ihr vertrauten Abenteurer (*Beredsamkeit*, *Verführen*): *„Dieser Mistkerl* Olberio*, er hat mich hereingelegt. Hat mich glauben lassen, in dem Lagerhaus würden Waffen für den Dugan gelagert werden, die er von Diatrava erhielt. Und als wir die Fackeln in das Lagerhaus geworfen hatten, hörten wir plötzlich Schreie aus*

dem Inneren und aus der Ferne vernahm ich leise sein hämisches Lachen. Ich schäme mich so, wie konnte ich so leichtgläubig sein und die anderen dort mit hineinziehen.“

Tatsächlich ist **Luan de Rescomez** (alias Olberio, seine Tarnidentität) gemeint, der Eirene mit *Beeinflussen* und seinem Charme so manipulierte, dass sie bereit war sich von ihm einspannen zu lassen, um das Lagerhaus gemeinsam mit anderen Aufrührern niederzubrennen. Dass dort noch Menschen anwesend waren, wusste sie nicht und die Flammen griffen so schnell um sich, dass sie nichts mehr machen konnte. Die *Schwertfische* hatten von Luan den Auftrag erhalten, Amphoren mit **Zauberöl** und **Pyrrhet**, dem Chryseischen Feuer, im Lagerhaus zu entleeren. Die brennenden Fackeln sahen sie nicht kommen - so verbrannten sie im Lagerhaus. Luan ist überzeugt, damit auch die Zeugen beseitigt zu haben (s. *»Feuersbrunst im Lagerhaus der Tresana«*).

Zu Tisch im Ladena de Chryses

Direkt neben einem gut überschaubaren Platz, der **Agora**, im Herzen des Ladena de Chryses, befindet sich in einer schmalen Seitengasse *Anthusas duftende Schüssel* (bei **D10**). Die gemütliche Wirtschaft zieht den ganzen Tag über Menschen, die hier im Viertel leben, an. Bei Wein und einer **leckeren Suppe** sitzen sie zusammen und plaudern. Die Suppen hier haben einen ausgezeichneten Ruf, werden von **Anthusa** (46 Jahre, kinderreich, umsorgend, füllig) mit frischen Kräutern und köstlichen Gewürzen zubereitet, dazu gibt es normalerweise frisches Brot. Aktuell ist das Mehl, um Brot zu backen, zu teuer, eines der brennenden Themen in der Wirtschaft.

Wollen die Abenteurer etwas über **Paliadoros** (Händler von brennbaren Substanzen) oder auch **Linodes** (Töpfer) erfahren, so können sie in der *Duftenden Schüssel* beginnen. Anthusa kennt die beiden, sie seien sehr gute Freunde und würden gerne hier einkehren und strategische Brettspiele spielen. Seit einiger Zeit seien sie jedoch nicht mehr hier gewesen. Das Geschäft von Paliadoros sei nur ein paar Häuser weiter die Gasse hinunter.

Sofern das **Fluchbild** bereits den **Duganspalast** erreichte, so kann folgende Begegnung in der Wirtschaft beobachtet werden:

In einer Ecke der Wirtschaft sitzt der Meisterschüler **Bartholo Queron** mit einer Frau, die offenbar angeregt mit ihm spricht. Wer genauer hinschaut oder sich darum bemüht die Unterhaltung zu belauschen, bekommt mit, dass die ansprechend gekleidete Frau, Bartholo auf sehr geschickte Weise verhört und von ihm wissen will, ob er Geld angenommen hat, und verriet, dass **Lisanna**, die Tochter des Dugans, für ein Portrait regelmäßig die Werkstatt von **Sebastin Abra** aufsuchte? Nach dem Gespräch mustert sie ihn gründlich und verlässt dann das Lokal. Wer das Gespräch belauschen will, dem muss ein **EW:Wahrnehmung** gelingen, denn das Stimmengewirr in dem kleinen Lokal ist erheblich. Wer den Wurf schafft, hört Bartholo sagen: *„... nein, nein, es war der Meister... malte. Mercadez ... Lump unser Brot ... gutes Gold. ... nichts verbrochen.“*

Die Ermittlerin war **Volante da Gudiel**, sie operiert im Auftrag des Dugans, betreibt jedoch offiziell eine **Schneiderei** in Zado. Ihr Handwerkeremblem war auf dem Handschuh von Enjardo Thanasardo. Wenige Stunden später wird Sebastin in seiner Werkstatt verhaftet und wegen Hochverrats angeklagt. Es wird davon ausgegangen, er habe das Fluchbild eigenhändig angefertigt.

Befragen die Abenteurer ihrerseits **Bartholo** ist ein **EW−4:Verhören** notwendig, um aus dem wendigen Künstler etwas Substanzielles herauszupressen. Gelingt es den Abenteurern ihn zu knacken, so erzählt er unter Murren, dass er einem freundlichen und spendablen Mann (**Olberio**) berichtet hätte, dass Don Antonjo Mercadez ein Bild in der Werkstatt in Auftrag gegeben hat, dieser aufgeblasene Gesandte aus Diatrava, der Lanitia nichts Gutes will und diese reizende junge Dame (Lisanna Caronar) nur benutzt, um sich lieb Kind beim Dugan zu machen. Wird er befragt, was Volante von ihm wollte, so äußert er, dass sie Sebastin in Verdacht hat, Lisanna als eine Kreatur aus Culsus Reich zu porträtieren und somit einen Fluch der Götter heraufbeschwor.

Ein paar Häuser weiter in die Gasse hinein liegt der Laden von **Paliadoros** (50 Jahre, geöltes Haar, wortgewandt, Weinkenner). Er verkauft Kerzen, Fackeln und Lampenöle, aber insgeheim für besonders zahlungskräftige Kunden auch **Zauberöl** und *Pyrrhet*, das Chryseische Feuer. Als die Abenteurer das Geschäft aufsuchen, können sie beobachten, wie ein Mann lautstark auf einen anderen einredet, der auf einem Schemel vor dem Laden sitzt, und ihn beschuldigt, ihn in Schwierigkeiten gebracht zu haben. Daraufhin keift der andere zurück und stellt klar, er sei nicht dafür verantwortlich, was seine Kunden mit den gekauften Waren anstellen würden. Die beiden Streithähne sind der Töpfer Linodes und Paliadoros. Wer versucht dem Gespräch zu folgen, sollte mindestens *Chryseisch+12* beherrschen. **Linodes** (35 Jahre, sehr lange Finger, temperamentvoll, patriotisch) beschwert sich darüber, dass eine kurzgewachsene Frau (Alphonde, eine Spionin von Mercadez) bei ihm war, die ihm gedroht hat, er solle seine Waren nicht mehr an Pyromanen weitergeben. Nun macht er Paliadoros Vorwürfe, weil dieser offenbar mit kriminellen Brandstiftern Geschäfte mache und will ihm deswegen die Freundschaft und die geschäftlichen Beziehungen aufkündigen. Er lasse sich nicht länger von Paliadoros zum Narren halten.

Spielhinweise: Alphonde war in Mercadez Auftrag bei ihm, um mit ihm zu sprechen, an wen er seine Töpferwaren verkaufte.

Ein **Verhör** von **Linodes durch die Abenteurer** ergibt, dass er seine Amphoren an zahlreiche Kunden verkauft. Einer von ihnen ist **Paliadoros**, ein Ölhändler, der vor allem Lampenöl, Kerzen, Fackeln, Feuerschalen, Dochte für Öllampen, aber auch Zauberöl und andere brennbare Flüssigkeiten verkauft. Paliadoros ist ein wichtiger Kunde, der in letzter Zeit viele Amphoren in unterschiedlichen Größen erstand und sich liefern lies (**EW−2:Verhören**).

Bei der Familie Thanasardo

Die Patrizierfamilie Thanasardo handelt mit Gewürzen, Farbstoffen sowie mit Mineralien, wie Zargun (Zirkon), einem mineralischen Salz, welche vor allem in Aran und dem Pfortenarchipel vorkommt, das vielfältige Verwendung in der Alchimie findet und ebenso beim Gerben von Leder zum Einsatz kommt.

Fragen die Abenteurer nach dem Anschlag auf die *Spadola Tinia* beim **Stadthaus der Familie** (L14 auf dem Stadtplan) nach **Enjardo Thanasardo**, so lässt er sich von den Dienern verleugnen, er sei nicht anwesend. Sprechen sie mit Felisa, wird sie nur mitteilen, ihr Bruder treibe sich sicherlich wieder mit seinen Freunden in irgendwelchen Lokalen herum.

Floresa (49 Jahre, redegewandt, beherrscht, Maga Cognesis) und **Alvaro** (55 Jahre, abwägend, vernunftorientiert, Händler), die Eltern von Felisa und Enjardo, sind durchaus bestürzt, dass ihr Sohn in eine solch ungeheuerliche Angelegenheit wie das Attentat auf den Dugan verwickelt sein soll. Sie versichern den Abenteurern, dass ihr Sohn mit dem Anschlag nichts zu tun hätte und wie sie nur auf den Gedanken kommen würden, ihr Sohn könnte irgendwie damit in Zusammenhang stehen. Zeigen die Abenteurer den **Handschuh** vor, so erkennen die Eltern diesen selbstverständlich, was sie jedoch nicht zu erkennen geben (**WW:Menschenkenntnis gegen Verstellen+14**). Es sei wohl ihr Familienwappen, aber den Handschuh hätte auch jemand anfertigen lassen können. Das Wappen ist durchaus in der Stadt bekannt. Ein erfolgreicher **EW:Etikette** enthüllt, dass die Familie ihre Kinder schützt und auch bereit ist, den Abenteurern eine Geschichte zu erzählen, die ihre Kinder besser dastehen lässt, als es vielleicht realistisch wäre.

Der Versuch, die Eltern zu **verhören**, würde als Affront empfunden und führt zu einem sofortigen **Abbruch eines Gesprächs**. Loyalität gegenüber der Familie Thanasardo zahlt sich aus, sie plaudern dann gerne über die Stadt und die aktuellen Verhältnisse ohne brisante Details zu verraten, wohl aber zum Beispiel, das **Felisa** in Kürze eine **Rede im Großen Rat** halten wird, wo sie die Handelsprinzipien einzelner Familien zu kritisieren gedenkt. Beiläufig wird ebenfalls erwähnt, dass so eine Schurkerei wie mit dem Handschuh, bestimmt auf Machenschaften der **Farsona-Familie** (s. *»Familie Farsona«*) zurückzuführen ist.

Spielhinweis: Den Abenteurern ist mit einem erfolgreichen **EW−4:Landeskunde** klar, dass die Farsona Familie Konkurrenten der Thanasardo sind.

Bringen die Abenteurer genug Taktgefühl und diplomatisches Geschick auf, so können sie durchaus ein Vertrauensverhältnis zu den Thanasardos aufbauen. Das ist für den Abenteurer leichter, der mit Felisa befreundet ist. Sollten die Abenteurer eine Infiltration des aufgegebenen Lagerhauses der Familie in Rigero planen, so könnten Felisa oder auch ihre Eltern den Abenteurern **Baupläne des Lagerhauses** besorgen. Allerdings braucht es etwas Zeit diese herauszusuchen und selbstverständlich möchte man wissen, warum diese Pläne gewünscht sind.



Besorgte Thanasardo Familie

Tambranes - Schlaflos in Lanitia

Tambranes hadert mit den Erwartungen, die an ihn gestellt werden. Einerseits will er Chromalke und Aleranxo gefallen und Vergeltung für Gejzas Verschwinden üben. Aber seine Zuneigung und Verbundenheit zu [Abenteurer] bringt ihn in einen Konflikt. Er ist sich nicht mehr sicher, ob er das Richtige tut, zweifelt an sich, den Machenschaften seiner Auftraggeber und ebenso an seiner Sippe, die dem Dugan schaden will. Um all die Fragen für sich zu klären und seinen Kopf freizubekommen, **fährt** er **ziellos** mit einer **Dragonella umher** und taucht so an verschiedenen Stellen und zu unterschiedlichen Zeiten unvermutet auf (mit Schwerpunkt auf *Rigero* und *Ce*). Selten hat ihn ein Auftrag so sehr beschäftigt und persönlich verunsichert.

Spielhinweis: Wenn es passend erscheint, rudert Tambranes in einiger Entfernung an den Abenteurern oder seinem vertrauten Abenteurer vorbei. Er scheint nichts mitzubekommen, seinen Gedanken nachzuhängen, kann aber angesprochen werden und dreht dann bei. Er verabredet sich mit einem oder mehreren Abenteurern im *Flinken Satyr* (s. *»Schlangen, Dirnen und ein Admiral«*) - entweder an diesem oder an einem der folgenden Abende, wie es für die Handlung besser passt und von den Abenteurern gewünscht wird.

Wird er bereits hier auf dem Boot auf den Verdachtsmoment angesprochen, dass er das **Attentat auf den Dugan** oder den Diebstahl des Handschuhs verübt haben könnte, so verleugnet er seine Rolle in dieser Angelegenheit. Er ist noch nicht so weit, sich seinem befreundeten Abenteurer anzuvertrauen, schließlich haben sie sich länger nicht gesehen und er ist mit sich selbst noch nicht im Reinen, als dass er die Tat in dieser Situation zugeben würde.

Wird er auf das **Armband** oder den Fakt angesprochen, dass die Gefährten das Haar an der Mauer des Sucursals fanden, reagiert er unwirsch. Er verbalisiert seine Verärgerung vor allem in Richtung seines Freundes und greift ihn auf der Beziehungsebene an: *„Warum machst du das? Warum stellst du mich vor deinen Freunden bloß? Ich habe mit der Sache nichts zu tun. Lass mich einfach in Ruhe. Dass du unsere Freundschaft so mit Füßen trittst, hätte ich nie für möglich gehalten. Verzieh dich jetzt besser, ehe ich mich vergesse.“*

Der Einsatz von *Menschenkenntnis* kann offenbaren, dass Tambranes etwas verschweigt und es nicht so meint, wie er es formuliert, sondern in seiner Stimme durchaus immer noch Zuneigung für den Abenteurer mitschwingt.

Die Entführung von Felisa Thanasardo

Sobald die leonessischen Agenten unter Druck geraten und sie merken, dass die Ermittler (Abenteurer) ihnen auf den Fersen sind, planen sie Felisa zu entführen, um die Abenteurer einzuschüchtern, damit diese die Untersuchungen einstellen. Felisa wird auch unbequem, weil sie Bellras de Rescomez in der **Sitzung des Großen Rates** verbal direkt attackiert, ihn für die hohen Mehlpreise verantwortlich macht und seine Geschäfte mit Leonessa aufs Tablett bringt.

Das ist **Valmon de Mantega** aktuell nicht recht, so viel Aufmerksamkeit auf mit Leonessa in Verbindung stehende Aktivitäten will er vermeiden.

Felisa schätzt aufregende Treffen mit ihren Liebhabern. Immer wieder wählt sie besondere Orte für die Liebesspiele aus. So vermutlich auch an diesem Tag. Sie war mit ihrem vertrauten Abenteurer zu früher Stunde im **Basadonne-Park** (Z8), direkt bei der **Pantherstatue** (s. *»Schicksalhafte Brücken«*) verabredet. Gerade geht ihr Stelldichein zu Ende, die Sonne ist noch nicht aufgegangen, als zwei maskierte Gestalten aus den Büschen springen, um sich Felisa zu schnappen, die gerade ihr Kleid übergeworfen hat. Ein Dritter feuert einen **Runenbolzen** aus seiner Armbrust auf den Abenteurer (Liebhaber) ab. Letzterer muss einen **WW:Körpermagie gegen Zaubern+20** bestehen, um den aus dem Bolzen herausschnellenden fesselnden Fäden zu entgehen (*Fesselbann*).



Die Angreifer haben die Situation bereits eine Weile beobachtet und agieren in einem günstigen Moment, zum Beispiel, wenn der Liebhaber gerade seine Hose anzieht oder Ähnliches. Der Armbrustschütze konnte **zielen** (**EW+4:Angriff** für den ersten Schuss und wahrscheinlich ist das Opfer *ahnungslos*). Die Entführer zerren Felisa in ein Boot und brechen in Richtung des verlassenen Lagerhauses in Rigero auf (s. *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardo«*). Felisa wehrt sich mit Händen und Füßen, ist jedoch weder bewaffnet noch vollständig bekleidet. Sie ruft um Hilfe, aber ihre Rufe verklingen in dieser frühen Morgenstunde ungehört. Schafft es der Abenteurer sich dem Runenbolzen zu entziehen, so wird sich ihm der maskierte **Lanrenauco** entgegenstellen und versuchen ihn so lange aufzuhalten, bis die anderen mit Felisa verschwinden konnten. Droht er ernsthaft verwundet zu werden (Verlust der Hälfte seiner LP), verwandelt er sich in eine **Fledermaus** und flieht.

Spielhinweise: Die Abanzzi haben Luan de Rescomez ihre Unterstützung zugesagt, um die Magistra **Felisa Thanasardo** zu entführen. Das ist eine Aufgabe für **Lanrenauco**, der es genießt, sie in Furcht zu versetzen. Er wird von zwei weiteren Abanzzi unterstützt. Wenn die Spielleitung den Herausforderungsgrad heraufsetzen will, dann können auch drei Abanzzi den Vucub unterstützen. Die **Spieldaten der Entführer** können im Kapitel *»Die Abanzzi«* nachgeschlagen werden.

Lässt sich die Spielfigur nicht auf das **amouröse Treffen** ein, dann hat Felisa sich mit einem anderen Verehrer getroffen. Die Abenteurer haben dementsprechend keine Möglichkeit, ihre Entführung zu verhindern und erhalten später den **Drohbrief** (s. *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardo«*). Selbstverständlich kann die Spielleitung es so arrangieren, dass die Gefährten Wind von der Entführung bekommen oder zufällig auf das Boot treffen, mit dem Felisa zum verlassenen Lagerhaus gebracht wird, vor allem wenn dieses schon unter Beobachtung der Abenteurer stehen sollte.

Eine Brücke im Morgennebel

Lanitia steht wenige Tage vor dem Beginn des *Caraljo murcar*, des Herbstkarnevals. An manchen Orten und zu bestimmten Zeiten wird das erfahrbar: Wesen aus der Anderswelt Ilantia zeigen sich in Lanitia und künden so als Vorboten das kommende Ereignis an.

Eine eindrucksvolle Erscheinung ist der **Zapanjaro** (s. *»Bestiarium«*), eine vogelartige, übergroße Kreatur, die wirkt, als bewege sie sich auf Stelzen, mit langen Beinen und einem ebensolchen Hals. Sie schreitet im Morgennebel oder der Abenddämmerung über eine Brücke oder setzt ihre krallenbewehrten Füße ungelenk über einen Kanal. Nähern sich die Abenteurer dem Wesen, so schaut es erst neugierig in ihre Richtung und verschwindet dann in einen Nebenkanal oder versetzt sich in die Anderswelt, was für Beobachter so wirkt, als löse sich die Gestalt beim Voranschreiten einfach auf, einhergehend mit einem kurzen Flimmern in der Luft.



Zapanjaro

Zentrale Szenen und Schauplätze der Handlung

Im Folgenden werden zentrale Szenen des Abenteuers vorgestellt. Sie sind in der Reihenfolge angeordnet, wie sie voraussichtlich im Verlauf der Handlung relevant werden. Die meisten Szenen sind dabei mit bestimmten Orten verbunden, an denen die Ereignisse stattfinden. Die Spielleitung findet hier dementsprechend soweit nötig, auch Ortsbeschreibungen oder Verweise auf die Schauplatzbeschreibung im ersten Teil des Bandes.

Besuch bei Fedel Griman

Der Covendo Mageo ist eine profunde Quelle, wenn es um die Einschätzung magischer Phänomene oder Vorgänge geht. **Fedel Griman** ist in der Thaumaturgie versiert, im Konvent angesehen und gut vernetzt. Er verweist die Fragesteller im Zweifelsfall an ihm vertrauenswürdig erscheinende Magi und vor allem sorgt er dafür, dass die Abenteurer insbesondere mit ihm sprechen.

Runenpfeile und der Anschlag auf die Spadola Tinia

Wollen die Abenteurer Rat beim Konvent der Magier z. B. bezüglich der **Runenpfeile** einholen, so müssen sie sich zum *Palendo* (L7) aufmachen. Die Ereignisse bei der Schiffstaufe haben sich bereits herumgesprochen und im *Covendo Mageo* ist der Anschlag auf die *Spadola Tinia* in aller Munde.

Im Palendo werden die Abenteurer von einer **Mitarbeiterin Fedel Grimans abgefangen**. Die unscheinbare Maga Sigillis **Alessina Varazada** bittet die Gefährten ihr zu folgen, nachdem sie ihr Begehr an der Rezeption mitgeteilt haben.

Fedel Griman empfängt die Abenteurer in seinem repräsentativen Arbeitszimmer. Die Atmosphäre ist ruhig, beinahe bedrückend: Dämunkuli beobachten lautlos den Raum, während kaltes blaues Licht aus einer kunstvollen Glaslampe fällt. Griman untersucht den **Runenpfeil** sorgfältig und gelangt rasch zu dem Schluss, dass dieser aus **keiner registrierten Werkstatt** Lanitias stammt, ein Handwerkerzeichen am Ende des Schaftes würde fehlen und auch das verwendete Holz sei in Lanitia eher ungebräuchlich. Offenbar hatte dieser Runenpfeil eine ungewöhnlich **hohe Sprengkraft**, was er aus Überresten der Zauberzeichen auf dem Schaft deuten kann.

Die Leoner haben ihr Vorhaben gut geplant und für die Runenpfeile ein **seltenes Gehölz** verwendet, welches eher im Osten der Küstenstaaten gedeiht und auch auf dem Territorium Diatravas, in der südlichen **Verde Malamerra**, vorkommt und vom Duganat vorwiegend im Schiffsbau genutzt wird. Abenteurer können sich diese Information auf verschiedenen Wegen erspielen: **EW−4:Geschäftssinn** oder **EW−2:Pflanzenkunde** oder sie suchen einen kundigen Pfeilmacher auf.

Gleichzeitig versucht Griman, die Abenteurer für seine eigenen politischen Ziele einzuspannen (s. *»Die Loge der Rosen«*): Er möchte wissen, was der Dugan in der Folge des Attentats plant und ob gegen die Familie Thanasardo vorgegangen werden soll. Besonders Felisa Thanasardo liegt ihm am Herzen, was er jedoch nicht direkt preisgibt. Er möchte über jeden Schritt des Dugans informiert werden. Er würde den Abenteurern auch einen **Dämunkuli** mitgeben (vgl. *Das Bestiarium*, S. 139), der Aussagen sammelt und sie an Fedel Griman weitergibt, auch ein an ihn gerichtetes Hilfeersuchen sei darüber möglich. Er bietet für die Nachforschungen in seinem Auftrag insgesamt einen Betrag von **2500 GS** an.



Fedel Griman

Zauberer in Lanitia

Fragen die Abenteurer nach Magi, die in dunkle Machenschaften verwickelt sein könnten oder eine illegale Zauberwerkstatt betreiben, so verweist Fedel Griman an **Catalina Galves**, eine Maga des Ramis Maldigis, der er vertraut und die über entsprechende Informationen verfügt (s. auch *»Die Loge der Rosen«*). Catalina kann folgende Hinweise geben, die potenziell mit den Vorkommnissen der letzten Zeit in Verbindung stehen könnten:

- Aktuell sei ein flüchtiger, bereits **verurteilter Magus** in der Stadt sowohl in **Dolo** als auch in **Gira** gesehen worden. Sein Name lautet **Luan de Rescomez**. Er gilt als skrupellos, gefährlich und liebt das Spiel mit dem Feuer. Auf seine Ergreifung ist intern eine Belohnung ausgesetzt. Ob er in einen der gegenwärtigen Vorfälle verwickelt ist, sei noch nicht klar.
- In **Rigero** soll eine **unzulässige Werkstatt**, die nicht beim Konvent akkreditiert ist, Zauberwerk anfertigen. Angeblich sollen die Zaubermittel und einzelne Artefakte über den *Blinden Delfin* (südlich des Baccio-Platzes **R3** gelegen) oder den *Flinken Satyr* (**R21**) illegal vertrieben werden, die Rastradoren des Konvents konnten bisher jedoch keinerlei Beweise dafür finden. Auch das Laboratorium, in dem die arkanen Substanzen und Werkstücke hergestellt werden, konnte noch nicht ausfindig gemacht werden, wohl aber der Name einer Alchimistin, die auf noch nicht bekannte Weise mit den ruchlosen Magi zusammenarbeiten soll. Sie heißt **Enacolu Mongaldo** und scheint zur Zeit untergetaucht. Sie betont, das Nono sei ein heißes Pflaster, Ermittlungen schwierig, da die Bewohner nicht kooperieren würden. Dort stünde man der Obrigkeit und den, die Gesellschaft tragenden Strukturen skeptisch gegenüber.

Anmerkungen: Tatsächlich wird **Enacolu** derzeit gegen ihren Willen von den Leonern festgehalten, nachdem sie sehr neugierig war und sich zu sehr für die Aktivitäten im Lagerhaus interessierte. Die **illegale thaumaturgische Werkstatt** wird auf einem Hausboot betrieben, das regelmäßig den Ankerplatz wechselt. Das Geschäft mit dem illegalen Zauberwerk liegt in Ce und Rigero maßgeblich in den Händen der **Huerva-Sippe** (Abanzzi, s. *»Ce«*). Enacolu stellte den Kontakt zu den Kunden und Vertreibern her (s. *»Ermittlungen in Rigero«*), ist jedoch selbst keine Abanzzi.

Untersuchung des Fluchbildes

Im weiteren Verlauf des Abenteuers wenden sich die Abenteurer vermutlich erneut an Fedel Griman, um ihn zum **Fluchbild** zu befragen, oder dieses von ihm untersuchen zu lassen, sofern es in ihre Hände fällt.

Spielhinweis: Auch möglich ist Fedel Griman herbeizuholen, um das Bild zu begutachten, sofern es im **Palasses Caronar** hängt. Dann wird er jedoch darauf bestehen es abzudecken, einzuwickeln und mitzunehmen. Keinesfalls sollen weitere Personen gefährdet werden. Bei dieser Gelegenheit zeigt er auch seine Besorgnis über den Zustand des vom Fluch betroffenen Dugans und verspricht, alles in seiner Macht Stehende zu unternehmen, um dem Opfer zu helfen. Das ist **Show**, Griman will bewusst seine Loyalität vor der Familie Caronar demonstrieren. Andererseits ist er tatsächlich schockiert von der Wirkmächtigkeit des Fluchbildes und wünscht niemandem dessen Opfer zu werden.

Nach **einigen Stunden** der Untersuchung kann Fedel Griman die Gefährten zu folgenden Sachverhalten unterrichten:

- Das Bild ist äußerst gefährlich und sehr raffiniert gestaltet. Es legt einen mächtigen Fluch auf den Betrachter, der sowohl den Geist, als auch den Körper angreift (vergleich-



bar mit einem *Bösen Blick*). Seiner Einschätzung nach bedarf es der Macht der Götter, um ein Opfer des Bildes zu heilen (*Bannen von Finsterwerk*).

- Erstellt wurde es mit besonderen arkanen Farben und Tinten auf einem speziellen Pergament. Darüber hinaus wurden Verzauberungen (*Vigilsignien*) hinzugefügt, die die Veränderungen des Bildes bewirken (Lisanna Caronar verwandelt ihr Antlitz in eine scheußliche Dämonenfratze) und damit steuern, wann die Wirkung ausgelöst wird und wie der Wirkungsbereich geformt ist (Weiteres s. *»Das Fluchbild«*).

- Es handelt sich um ein schwarzmagisches Artefakt, das vom Konvent verwahrt und ins *Arquivo Segrado* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 178) überführt werden muss.

Befragen sie den Magus, wer dazu in der Lage sein könnte ein solches Bild zu schaffen, so erwähnt er die Thaumaturgin **Estebera del Lunar**, eine ehemalige Schülerin aus Lanitia, die inzwischen in Parduna lebt und sowohl künstlerisch als auch thaumaturgisch außergewöhnlich begabt sei. Schon als sie noch in Lanitia lebte, hätte sie sich für die abseitigen und düstereren Themen in der arkanen Malerei interessiert, was er bei ihrem Talent für sehr bedauerlich hält. Aber das ist nur seine erste und für ihn naheliegende Assoziation. Den Abenteurern gegenüber betont er, dass es in den Küstenstaaten viele Magi gibt, unter ihnen leider auch einige nicht registrierte, die ihre Kunst im Schatten des Konvents ausüben würden.

Der Magus wirkt besorgt. Haken die Abenteurer nach, so äußert er bedächtig, dass der Caraljo in wenigen Tagen beginnt und es dann ungleich schwieriger wird, den oder die Übeltäter zu fassen. Eine Unterstützung durch die Lanitianer wird aufwändiger zu erreichen, der Alltag ruht weitgehend und die Stadt beherbergt weitaus mehr auswärtige Personen als gewöhnlich. Die Kostümierungen tragen ihr Übriges dazu bei, dass Ermittlungen komplizierter werden. Er schließt mit dem Satz: „*Hoffen wir, dass* Amangua *sich nicht übermäßig in die Unruhen einmischt, es könnte folgenschwer für die Stadt sein.*“ (s. *»Ilantia und Specoltra - Lanitias ungleiche Schwestern«*).

Das geheime Treffen der Loge der Rosen

Haben die Abenteurer Fedel Griman in Verdacht, mit den Anschlägen in Verbindung zu stehen und beschatten sie ihn, so fällt auf, dass er zwei Mal in den kommenden Tagen das *Haus der guten Schwester* in Tezio (**T23**) aufsucht (s. *»Tezio«*). Er führt dort Gespräche mit der Hausmutter (**Ohgetta**), um das Treffen der Loge der Rosen vorzubereiten.

Die Loge wird in den Gesprächen nicht erwähnt, aber wem es gelingt, die Gespräche zu belauschen, der kann rückschließen, dass in der Woche des *Caraljo murcar* offenbar hier im Haus ein größeres Treffen geplant ist.

Feuersbrunst im Lagerhaus der Tresana

Das niedergebrannte Lagerhaus der Familie Tresana in Gira macht deutlich, mit welcher Energie das Feuer hier gewütet haben muss: Zwischen verkohlten Waren und eingestürzten Balken finden sich zwei Leichen. Eine liegt offensichtlich in der rußgeschwärzten Halle, unter ihrem Körper hat sich eine dünne Lache geschmolzener Goldreste ausgebreitet. Der Körper ist nahezu zur Unkenntlichkeit verkohlt. Neben ihm finden sich Scherben einer zerschlagenen Amphore. Wer sehr gründlich schaut, kann nach Abwischen der **Scherbe** ein sehr kleines Handwerkerzeichen entdecken (**EW:Wahrnehmung(Sehen)**) - es verweist auf den **Töpfer** Linodes im *Ladena de Chryses* (**EW−6:Landeskunde**): Ist dieser erschwerte Wurf auf *Landeskunde* erfolgreich, so ist dem Abenteurer bekannt, dass es sich um das Zeichen eines Töpfers handelt, Abenteurer aus Lanitia wissen auch um welchen.

Der zweite Tote ist nicht so leicht zu entdecken (**EW:Spurensuche**) und liegt etwas entfernt von dem ersten unter einem Stapel von Kisten, Säcken und Fässern begraben. Wird die Leiche untersucht (*Heilkunde* o.ä.), kann festgestellt werden, dass die ehemals junge, kräftige Frau offenbar erstickt ist. Erfolgreiche Spurensuche bringt auch ein **Schwert**, mit einem in die Klinge eingeätzten Zeichen von zwei gekreuzten Schwertern, die aus den Mündern von zwei Welsen herauszuwachsen scheinen (Zeichen der Schwertfische, *Omcesda*, s. *»Die Obra, die Unterwelt«*) sowie einen **Lederbeutel** zu Tage, in dem sich noch **Goldmünzen** (Orobor) befinden. Werden sie genauer betrachtet, fällt auf, dass einige von ihnen aus **Leonessa** stammen und das Konterfei der Königin **Roscaria** zeigen.

Wer sich gründlich umschaut, findet ebenfalls die wenigen metallischen Überreste einer einfachen **Schubkarre**. Mit dieser wurden die Amphoren hierher geschafft.



Ein Blick in das Gebälk offenbart, dass die **obere Etage** ebenfalls großen Schaden genommen hat und instabil wirkt. Es gibt eine schwer beschädigte Holzstiege, die nach oben führt. Ein gelungener **EW:Fallen entdecken** warnt den Abenteurer davor hinaufzusteigen. Ein Erkunden des Obergeschosses ist mit dem Ablegen von Würfen auf *Balancieren* und ggf. **PW:Gw** verbunden. Wer es trotzdem wagt, findet im Obergeschoss noch etliche Truhen und Kisten mit dem Symbol des **Brauen Sichlers** (einem Ibisvogel), dem Wappen Diatravas. Die Familie Tresana, der das Lagerhaus gehört, sind Fernhändler mit guten Kontakten nach Diatrava (s. *»Obra, die Unterwelt«*).

Auf der oberen Etage versteckt sich eine Ermittlerin die im Dienste Antonjo Mercadez' tätig ist - **Alphonde**. Sie beobachtet die Abenteurer und ist bemüht nicht entdeckt zu werden. Ihr Brötchengeber will sich absichern und hat ihr aufgetragen sich hier umzusehen. Ärger mit irgendwelchen Abenteurern will sie nicht haben. Als geübte Akrobatin von zierlicher Gestalt, fällt es ihr leicht sich hier im Gebälk zu bewegen und in den Schatten zu verbergen (*Akrobatik+15, Tarnen+15*). Wenn die Gefährten wieder abgezogen sind, erstattet sie Mercadez Bericht, sowohl worüber die Abenteurer sprachen, als auch was sie herausgefunden hat. Letzteres deckt sich sehr wahrscheinlich in etwa mit den Erkenntnissen der Abenteurer.

Spielhinweise: Suchen die Abenteurer das Lagerhaus sehr zügig im Verlauf des Abenteuers auf, dann gibt es hier und da noch Glutherde und der **Geist** der Brandstifterin geht hier noch um. Mit *Hören der Geister* oder *Totenstimme* kann der Geist des verstorbenen Schwertfischs **Furestana** zu den Ereignissen der Brandnacht befragt werden.

Der **Töpfer Linodes** kann im *Ladena de Chryses* gefunden werden (s. *»Zwischenspiele«*).

Furestanas Befragung

Eine Befragung mittels *Totenstimme* oder *Hören der Geister* offenbart, dass **Furestana** ebenso wie ihr Schwertbruder **Jhomare** durch einen Kerl im *Kupfernen Becher* angeheuert wurden, vermittelt von ihren Chef Gonzago:

„Ich meine sein Name war Olberio*, zahlte gut, er gab uns eine Extraprämie. Der war nicht von hier, das hörte man. Dieser Falschspieler, wenn ich den in die Finger kriege, ich brech' dem alle Knochen. Der hat uns verraten, ja einem Feuerdämon geopfert." „Ihr wollt wissen wie der aussah? Naja, Haare zu einem Pferdeschwanz gebunden, hübsches Gesicht, gepflegte Hände, roch nach guter Seife, so einen hätte ich nicht von der Bettkante gestoßen. Aber getäuscht hat er uns."*

„Nein, keine Ahnung woher der Hauptmann den kennt? Ich glaube, der kreuzte einfach bei uns auf. Hat lange mit dem



Chef gequatscht. Klar, da ist einiges an Gold über den Tisch gewandert. Geizig war der nicht.“

„Was wir hier gemacht haben, willst du wissen? Wir haben dieses Zeug hierher gekarrt und auf den Boden gegossen, natürlich nicht alles an einen Platz. Ist doch logisch. Es sollte doch alles brennen. Oh, dieses Aalauge, wir waren zu blöd und haben nur das Gold gesehen. Hat uns zum Narren gehalten, dieser Dirnenspross. Kaum waren wir dabei, hörten wir laute Rufe: ‚Nieder mit Diatrava und seinen Freunden! Gebt uns unsere Würde, unser Lanitia zurück!‘ So Zeug halt. Versteht doch keiner, was die wollen. Kurz darauf flogen brennende Fackeln in die Halle. Es zischte einmal - aber so richtig, im nächsten Augenblick brannte alles. Ich wollte noch zu Jhomare, aber dann brach die Decke über mir ein. Schreie, Schmerzen und dann war die Luft weg, nur noch Schwärze um mich herum. Und das alles wegen diesem Aalauge. Bei Culsu, versprich mir, dass du den an den Eiern packst und nach allen Regeln der Kunst aufschlitzt. So richtig langsam. Der soll leiden!“

Spielhinweis: Olberio ist Luan de Rescomez’ **Deckname** im *Kupfernen Becher*. Er bezahlt gut für die Dienste des Hauptmanns Gonzago und seiner Leute. Im Kupfernen Becher hat er ein Zimmer im ersten Stock angemietet, ist jedoch viel unterwegs (s. *»Der Kupferne Becher«*). **Eirene**, die Anführerin der Aufrührer, hat er angestiftet, das Lagerhaus in Brand zu setzen (s. *»Zwischenspiele«*). Als sie zögerte, die Fackel zu werfen, half er mit *Macht über Unbelebtes* nach. Daraufhin zogen die anderen Protestierenden nach. Augenblicklich brannte das Lagerhaus lichterloh.

Der Kupferne Becher

Folgen die Abenteurer den Hinweisen, die sie im Lagerhaus der Tresana bekommen konnten, so wird sie das in den *Kupfernen Becher* führen.

Die Wirtschaft ist ein gefährliches Pflaster für die Abenteurer, denn sollten sie zu offensiv vorgehen, können sie sich schnell Ärger einhandeln. Die Schwertfische haben ein Auge auf alle eintretenden Gäste. Ihre Reaktionen hängen tatsächlich sehr vom Auftreten und Gebaren der Abenteurer ab. **Patrizier** und **Magi** werden mit Argwohn betrachtet, diese spüren sofort, dass sie hier nicht erwünscht sind. Die Schwertfische machen keinen Hehl daraus und legen zur Einschüchterung der Ankömmlinge die Hände an ihre Waffenknäufe - sie sind mit Schwertern und Dolchen bewaffnet, einige tragen Rüstungen, zumeist aus Leder. Die Schwertfische sind üble Gestalten, Narben zieren ihre Körper, sie wirken verwegen und angespannt.

Sobald die Abenteurer sich setzen und etwas zu Trinken bestellen, entspannt sich die Atmosphäre leicht, aber die Augen der Schwertfische ruhen immer noch taxierend auf den Gefährten. Kurz darauf kommt **Gonzago** (Mitte Vierzig, bulliger Typ, dicke Goldkette, durchdringender Blick) die Treppe zum Obergeschoss herunter und fragt nach ihrem Begehr.



Gonzago

Wie die Situation sich fortsetzt, hängt vom Vorgehen der Abenteurer ab. Gonzagos Ziel ist es, herauszufinden, was diese Leute hier wollen, er kennt sie nicht und sie wirken (wahrscheinlich) so, als wollten sie Ärger machen. Er ist auf der Hut, lässt sich das jedoch nicht anmerken.

Fragen die Gefährten offen nach **Olberio** (Luan), so versucht Gonzago sie abzuwimmeln und meint, einen Mann diesen Namens würde er nicht kennen. Gönnerhaft fügt er hinzu, dass er ihm gerne ausrichtet, was die Abenteurer ihm mitzuteilen haben, sollte er dieses Wirtshaus jemals aufsuchen und sich bekannt machen, das wäre keine große Sache.

Gonzago hat über seinen Gast **Nachforschungen** angestellt. Er traut ihm nicht und weiß inzwischen, dass **Olberio** mit anderen Leonern zusammenarbeitet. Das Gold kommt wohl aus Leonessa, vermutet er daher. Es kursieren auffällig viele leonessische Münzen. Solange Olberio weiterhin zahlt, kümmert ihn das nicht weiter. Luans wahre Identität konnte er bisher nicht aufdecken, ihm ist nicht bewusst, dass er mit einem mächtigen, pyromanischen Hexer unter einem Dach schläft. Der Tod zweier seiner Leute grämt ihn, aber das ist ein Geschäftsrisiko.

Gonzago, Schattengänger, Gr 12

15 LP, 38 AP - LR - St 85, Gw 55, In 85, B 24 - AnB+1, SchB+4

Angriff: Ochsenzunge+12 (2W6+1*), Faustkampf+10 (1W6+1), Parierdolch+3; Raufen+8 (1W6) - Abwehr+14/17, Resistenz+15/16

Gassenwissen+11, *Geschäftssinn+14*, *Menschenkenntnis+13*, *Stehlen+11*, *Verstellen+15* - *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+15/+13, Vallinga+12/+12, Chryseisch+8

Zaubern+16: *Heranholen*, *Juwelenauge*, *Lauschen*, *Nebel wecken*, *Rauchwolke*, *Schattenrobe*, *Zauberschloss*, *Zauberschlüssel*

Besitz: Silberring mit blauem Edelstein (Aktivieren von *Belebungshauch* + Gegenstück im ausgestopften Bären, **ABW 4**), **goldene Halskette** (verleiht *Rüstungsschutz* von **2**, bei kritischen Treffern nur Torso und Hals geschützt), **Ochsenzunge+0/+1**, **Heiltrunk** (1W6)

Typischer Schwertfisch, Krieger, Gr 4

16 LP, 20 AP - LR - St 80, Gw 75, In 45, B 24 - SchB+3

Angriff: Langschwert+10 (1W6+4), Faustkampf+8 (1W6), Buckler+2; Raufen+7 (1W6−1) - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Bootfahren+13, *Gassenwissen+8*, *Klettern+14*, *Verstellen+8* - *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+12, Vallinga+12, Chryseisch+8

G23: Kupferner Becher (*Tazo Cobre*, u3, v2)

Nördlich des Herzens von Gira gelegen, bietet der *Kupferne Becher* einfache Gerichte und eine breite Palette von Getränken an. Die Gäste sind eher Gesellen und Laufburschen, die meisten Bürgerlichen mit einem besseren Einkommen würden sich nicht hierher verirren. Im Obergeschoss des Hauses sind ein Schlafsaal und mehrere Gästezimmer untergebracht. Der Wirt, **Perucho del Lunar** (32 Jahre, anpassungsfähig, ideenreich, genügsam), wohnt ebenfalls im Obergeschoss und hat einen Teil seiner Räumlichkeiten an den Hauptmann der Schwertfische abgetreten.

Perucho hat das Geschäft vor einigen Jahren gekauft, die ehemalige Besitzerin war verstorben, die Lage ist gut und Perucho witterte eine Chance, hier einen florierenden Betrieb aufzubauen, aber leider kam es anders. Kurz nachdem er die Wirtschaft eröffnet hatte, kamen sie, die **Schwerter der Omcesda**, und forderten Gold, jeden Mond, so sei der Schutz des Lokals garantiert. Als sie gieriger wurden, machte Perucho dem Hauptmann **Gonzago** den Vorschlag, er könne hier eine Art Hauptquartier einrichten. Er würde mietfrei wohnen und dafür würden seine Leute den Laden schützen, ohne regelmäßig weiteres Gold zu kassieren.

Seither wird der *Kupferne Becher* unentgeltlich durch den *Schatten des Schwertfisch* geschützt. Der Hauptmann Gonzago residiert hier wie ein kleiner Herrscher und schickt seine Leute aus, um in anderen Etablissements Schutzgelder einzufordern. Daher gehen die Schwertfische hier ein und aus und halten sich häufig im Schankraum auf. Einige nutzen regelmäßig den Schlafsaal im Obergeschoss.

Zwischen Perucho del Lunar und **Estebera** gibt es eine familiäre Verbindung, sie sind Cousin und Cousine. Beide kennen sich nicht besonders gut, aber er weiß, dass seine Cousine in Parduna lebt und dort eine erfolgreiche Malerin ist. Auch weiß er, dass sie ihre Ausbildung zur Maga vor vielen Jahren hier im Konvent absolvierte.



Das Gasthaus

Der **Schankraum** (**1**) liegt im Erdgeschoss und umfasst zehn Tische sowie zwei weitere auf einer Veranda vor dem Eingang. Zwei Emporen gliedern den Schankraum weiter auf. Rechter Hand befindet sich ein **ausgestopfter Bär** (**3**) auf der Empore.

Der **Bär** kann von Gonzago über Zauberwerk zum Leben erweckt werden, indem eine freie empyreische Lebensform gerufen wird und in den Bären fährt. Für **zwei Minuten** kämpft der Bär für Gonzago. Er kann ihm kurze Befehle erteilen. Der Bär wirkt von seiner Erscheinung und Fortbewegung her wie ein Untoter, ist aber lediglich eine mit Stroh ausgestopfte Puppe.

Belebter Bär, Strohpuppe, Gr 6

50 LP, 45 AP - TR - St -, Gw 40, In t25, B 18

Angriff: Pranke+9 (1W6−1); Raufen+5 (1W6−1) - Abwehr+14, Resistenz+16/+16

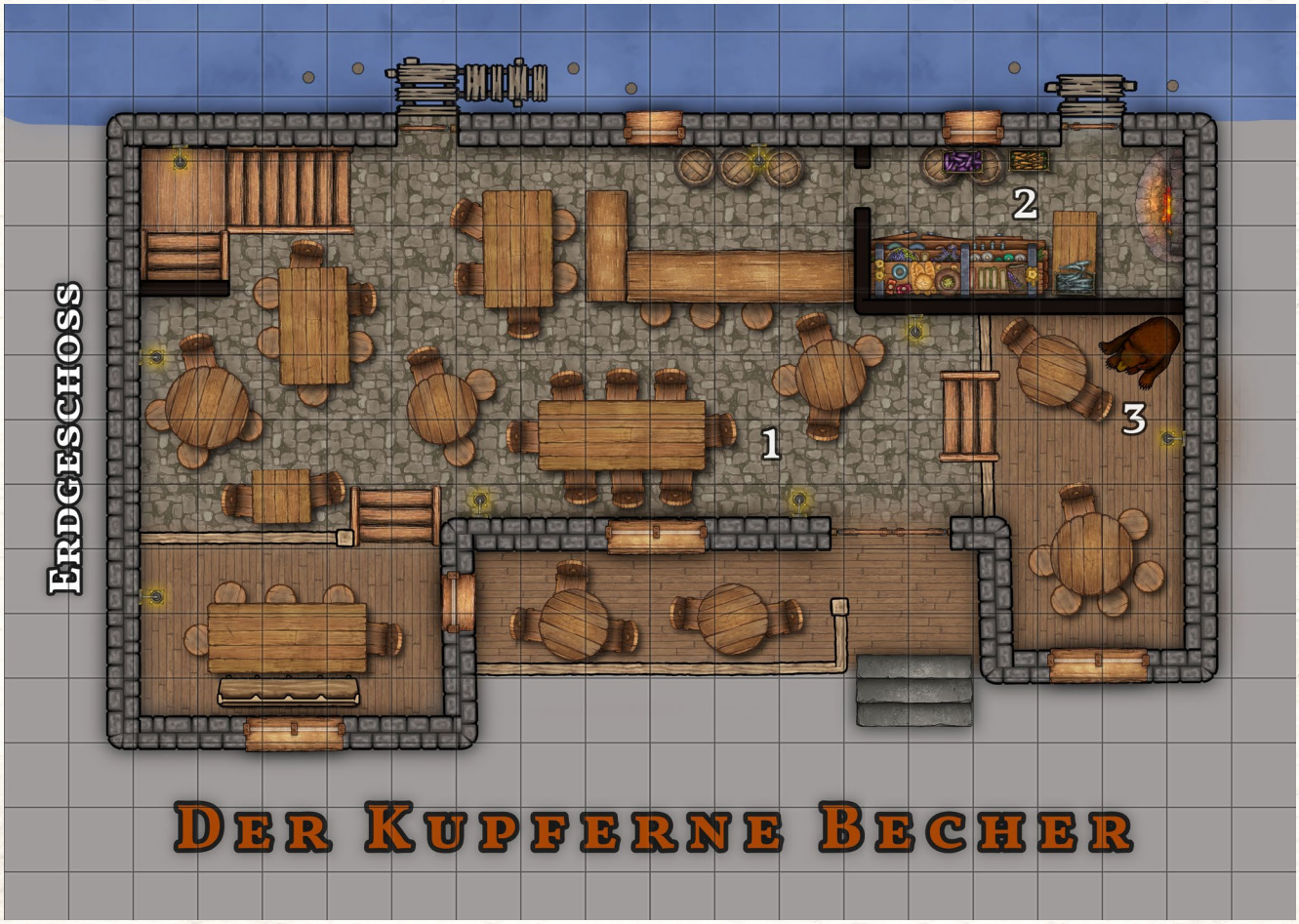
Hinter dem Tresen gibt es einen Zugang zu einem **Lagerraum** (**2**), der gleichzeitig als Küche fungiert.

Die Treppe ins **Obergeschoss** mündet in einem **langen Flur** (**4**) von dem alle Zimmer abgehen. Die Zimmer ohne Nummern sind Gästezimmer, die aktuell nicht belegt sind.

Der *Kupferne Becher* dient **Luan de Rescomez** (alias Olberio) als Basis für seine Aktivitäten in Gira und Dolo. Luan ist im **Zimmer** (**5**) über der Treppe untergebracht. Das Zimmer ist nicht besonders aufgeräumt. Viele Sachen liegen so da, als wären sie achtlos fallen gelassen worden. Das Zimmer hat ein **Fenster**, das zum hinter dem Gasthaus liegenden Kanal hinausgeht.

Folgende **Spuren** und **Hinweise** können hier im Zimmer gefunden werden (**EW:Spurensuche**). Manches liegt auf dem **Fußboden**, einige Dokumente wurden gut verborgen in einer **Schatulle**, die mit *Befestigen* unter dem Bett angebracht wurde, andere liegen in einer **Feuerschale**:

- In einer Ecke, hinter einem kleinen Tisch, befindet sich ein Versetzen-**Hexagramm** auf dem Boden, das Luan nutzt, wenn er unbemerkt ins Zimmer gelangen möchte.
- Zwischen der Bekleidung und leeren Tellern und Bechern können die Abenteurer Phosphorkreide, einen Beutel mit Zaubersalz und einen Feuertopas entdecken.
- Ein Pergament mit **Berechnungen**, wie viel **Chryseisches Feuer** benötigt wird, um ein Schiff in einer halben Stunde niederbrennen zu können (in **hölzerner Schatulle** unter dem Bett).

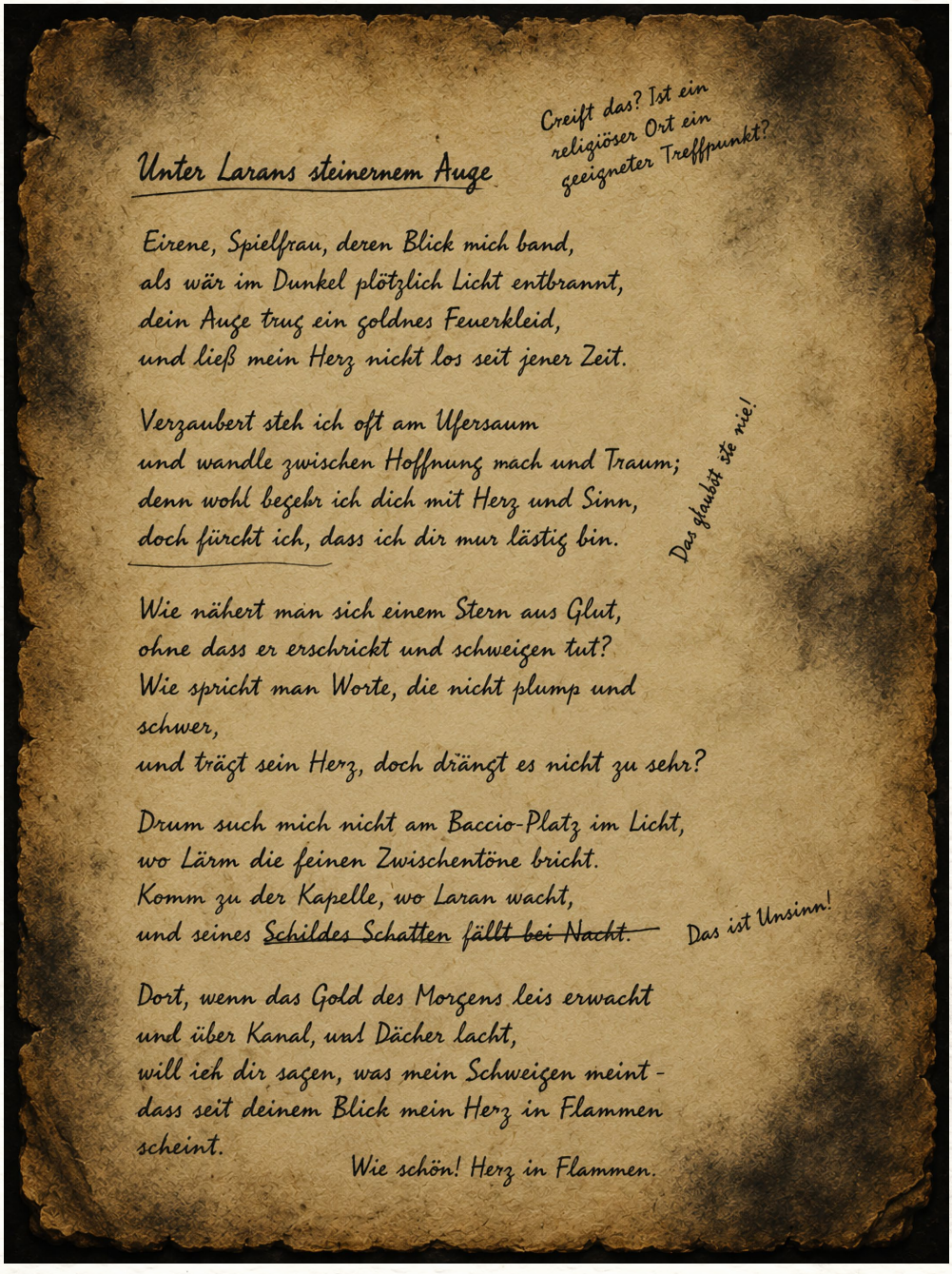


- Auf der **Rückseite** wurde notiert: „*Palidaros, Ladena de Chryses, weitere Lieferung vereinbaren*“.

- Ins Auge fällt der mehrfach gefaltete Plan (**grobe Skizze**) einer diatravischen **Karacke**: *Die Unbeugsame*. Dieses Schiff läuft nach den Kommentaren auf der Skizze *in zwei oder drei Tagen* in Lanitia ein, es sind diverse Stellen, vor allem an den Masten, auf der Karacke markiert und mit dem Begriff Wunderlichter beschriftet. **Zwei kleine Boote**, die den Pfeilen auf der Skizze nach zu urteilen das Schiff ansteuern, sind ebenso erkennbar. Die Skizze befindet sich ebenfalls in der hölzernen **Schatulle** unter dem Bett. Auch der Liegeplatz an der Hafenfestung in der Lareya ist kartografisch festgehalten. Auf der **Rückseite** ist ein Vermerk: *Wie mit VM abgeklärt: feueralchimistische Beimischungen werden nachgeliefert.*

- Auf einem hochwertigen Papier ist ein Entwurf eines **Gedichtes** mit Anmerkungen notiert. Es liegt in einer **Feuerschale**. Die Rückseite ist rußverschmiert: siehe Handout unten *Gedicht an Eirene.*

- Unter dem Gedicht in der **Feuerschale** liegt ein **nahezu verbranntes Papier**, aber ein paar Notizen sind noch erkennbar: *Halt...ung für Juwelenauge anbring… …e... Zeitp…. Werksta... des … ...pas...; m...r Gold … VM e... bit…; nächst… Tr… T…r … Schif...f…; ...n Este… Zuta… für Za… ersa...*



Spielhinweise: Auf dem weitgehend **verbrannten Papier** in der **Feuerschale** stand: *Halterung für Juwelenauge anbringen; einen guten Zeitpunkt in der Werkstatt des Malers Abra abpassen; mehr Gold von VM erbitten (gemeint ist hier Valmon de Mantega); nächstes Treffen am Tag der Schiffstaufe; von Estebera Zutaten für Zaubersalze holen.*

Welche Hinweise und Spuren die Abenteurer entdecken, hängt davon ab, wann sie das Zimmer durchsuchen, ob Luan geflohen ist (*Versetzen*), ob er nur außer Haus ist usw. Er ist eher nachlässig und unordentlich, daher kann es durchaus sein, dass er bei einer Flucht zuerst an sich denkt und nicht daran, Spuren zu beseitigen.

Luan ist im *Kupfernen Becher* seit einigen Wochen bekannt. Die Schwertfische merken an, er habe einen leonessischen Akzent, wenn sie zu dem Gast befragt werden, sofern sie überhaupt etwas mitteilen (situationsabhängig). Es gibt einige Schwertfische, die den Hexer in Verdacht haben, sie und ihr Leben nicht besonders zu respektieren, sie meinen, er glaubt alles mit Gold regeln zu können. Wie könnte es sonst sein, dass **Jhomare** und **Furestana** nicht von seinem Auftrag vor ein paar Tagen zurückkamen?

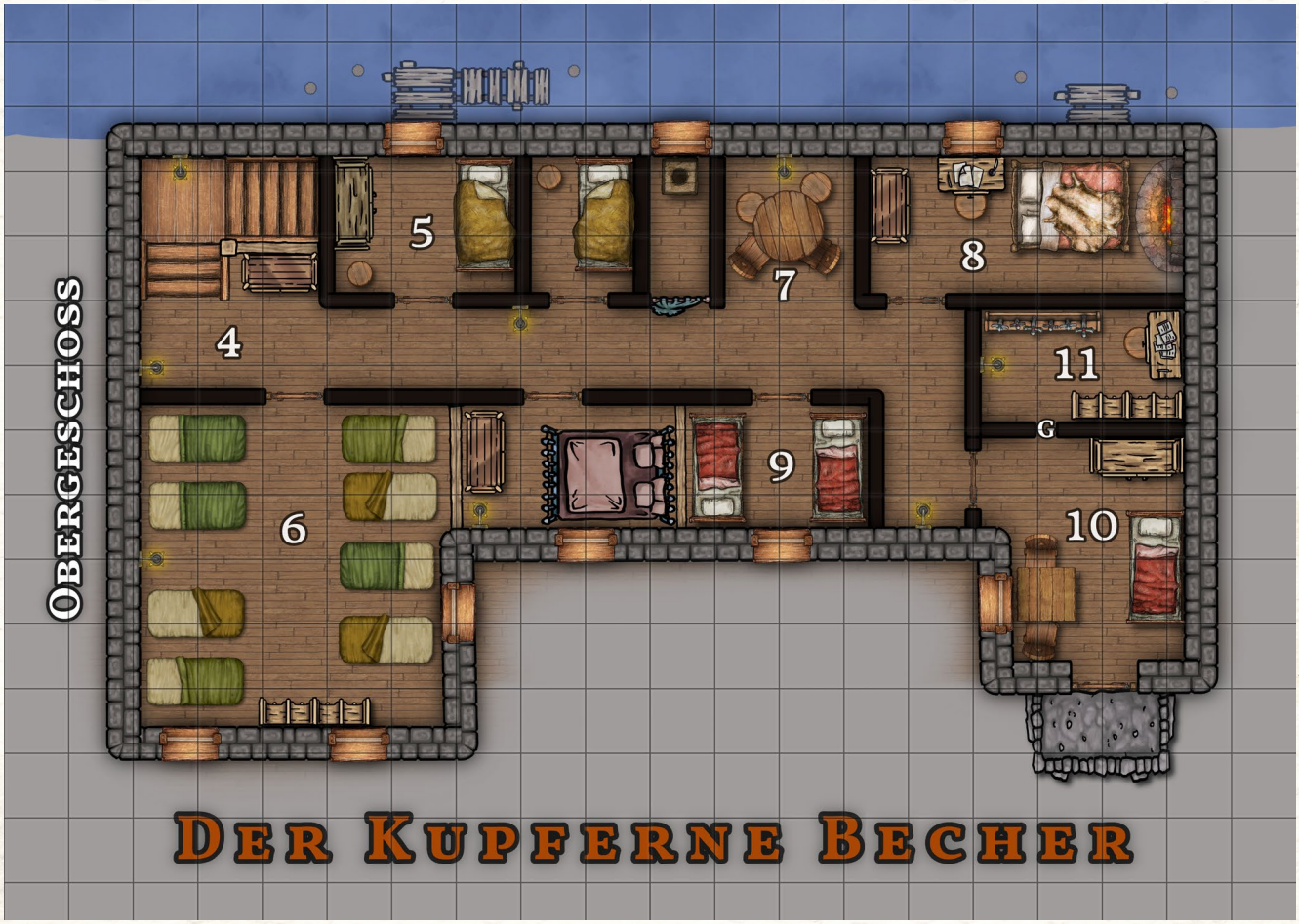
Schräg gegenüber der Treppe befindet sich ein **Schlafsaal** (**6**), in dem 8 Personen Platz finden. Er wird für gewöhnlich von einigen Schwertfischen genutzt. Ein paar Habseligkeiten, wie ein Kamm, Lederfett, ein Satz Würfel usw. lassen sich hier zwischen den mit Stroh gefüllten Matratzen finden.

In einer **Nische** (**7**) steht ein kleiner Tisch. Hier sitzen in der Regel **zwei Schwertfisch**e, die situationsabhängig mehr oder weniger aufmerksam Wache schieben.

In einem langgezogenen **Raum** (**8**) lebt Perucho del Lunar, der **Wirt**. Das Zimmer ist beheizbar und in seinem Schrank verwahrt er auch seine **Einnahmen** in einer hölzernen Kassette (**~200 GS**).

Das karg eingerichtete **Zweibettzimmer** (**9**) dient zwei Aushilfen, die für die Bedienung der Gäste zuständig und als Küchenhilfen tätig sind, zur Übernachtung. Aktuell sind das die zwei Geschwister **Blas** (16 Jahre, fleißig, einfältig) und **Cosme** (18 Jahre, heiter, abergläubig).

Folgt man dem Flur um eine Ecke, so gelangt man zu den **Räumlichkeiten** (**10**), die Perucho an **Gonzago** abgetreten hat. Die **Tür** ist immer **verschlossen**, auch wenn Gonzago anwesend ist, den Schlüssel trägt er bei sich. Er schätzt keine überraschenden Besucher. Geht er zu Bett, so legt er einen **Holzriegel** ein, um die Tür zusätzlich zu sichern. An einem quadratischen Tisch können zwei Personen bequem sitzen, eine Tür führt hinaus auf einen **Balkon**, von dem aus die Straße gut überblickt und eintretende Gäste in Augenschein genommen werden können.



Durch eine verborgene Tür (**EW:Spurensuche** oder **Fallen entdecken**) öffnet sich eine **Kammer** (**11**), die vollgestopft mit Waffen, einer Truhe mit den **Schutzgeldeinnahmen** (800 GS), einem übersichtlichen Schreibtisch und einer Kommode mit Werkzeugen, **Zaubermitteln** (nach Wahl der Spielleitung) und Dokumenten ist.

Das Fluchbild

Ein verzaubertes Gemälde soll den **Dugan** mit einem Fluch belegen und ihn dadurch körperlich und politisch schwächen, weil er gezwungen wäre, sich aus der Öffentlichkeit zurückzuziehen. Ein weiteres Ziel ist, dass die Schädigung des Dugans auf den diatravischen Gesandten und damit auf **Diatrava** zurückfällt. Das Bildnis Lisanna Caronars, das **Antonjo Mercadez** beim Maler Sebastin Abra in Auftrag gab, wollen die Leoner gegen ein arkanes Bild ersetzen, das auf den ersten Blick mit dem von Abra angefertigten Portrait der Duganina identisch erscheint. Die Abenteurer können versuchen, den Austausch des Bildes zu verhindern oder die Folgen des Fluches zu beheben und **Nachforschungen** über die Täter beginnen. Das führt sie auf die Spur von **Estebera del Lunar**, einer ehemaligen Schülerin Fedel Grimans.

Es mag verschiedene Anlässe und Wege geben, die die Abenteurer zur **Werkstatt** des Malers Sebastin Abras führen: Antonjo Mercadez und Lisanna Caronar erwähnen das in Arbeit befindliche Gemälde. Im Zimmer von Luan de Rescomez im *Kupfernen Becher* kann ein Hinweis auf das *Juwelenauge* gefunden werden, das in der Werkstatt fixiert wurde. Nicht zuletzt ist **Sebastin** ein **Vertrauter** eines **Abenteurers** und es mag einen Grund für die Figur geben, den Maler aufzusuchen.



Bartholo Queron

Geschieht das nicht, so wird das Portrait Lisannas gegen das Fluchbild ausgetauscht und die Abenteurer werden später von **Bartholo Queron** (20 Jahre, vernarrt in Lisanna, strebsam, Meisterschüler) **aufgesucht**, weil sein Mentor und Lehrer verhaftet wurde. Bartholo bittet die Abenteurer um Hilfe (vor allem den Vertrauten Sebastins).

Die Werkstatt von Sebastin Abra

Sebastin Abras Werkstatt (**G5**) ist erfüllt vom Geruch frischer Farben, Ölen und Lösungsmitteln. Farbpaletten, Tiegel mit Farbe und Pinsel stehen auf großen Werkbänken und im Hintergrund arbeiten mehrere Personen an Staffeleien, als die Abenteurer den großzügigen und hellen Raum betreten. Der Maler arbeitet derzeit voller Stolz am Portrait **Lisanna Caronars**, das für den Dugan bestimmt ist. Seine Schüler helfen fieberhaft mit, denn der Auftrag könnte Abras angeschlagenen Ruf retten.

Tatsächlich wurde die Werkstatt ausspioniert und es gelang den **Leonern** um Valmon de Mantega ein *Juwelenauge* zu platzieren, durch das der Schaffensprozess nahezu unmittelbar beobachtet werden konnte. In einem leerstehenden Nachbarhaus auf der anderen Straßenseite haben sich die leonessischen Agenten eingerichtet, um die Werkstatt und die Gestaltung des Bildes verfolgen zu können.

Abenteurer, die nach dem *Juwelenauge* suchen, muss ein **EW−4:Spurensuche** oder **Wahrnehmung (Sehen)** gelingen, um es zu entdecken. Es wurde mittels eines verbogenen Nagels an einem Deckbalken befestigt und ist auf die Position ausgerichtet, an der die Staffelei des Meisters steht. Wird ganz bewusst danach gesucht und viel Zeit eingeplant, dann finden es die Abenteurer in jedem Fall. **Blickt** eine Figur in das Juwelenauge, so sieht sie ganz kurz das schmale **Gesicht einer Frau**, gerahmt von braunen glatten Haaren, die einen Pinsel führt - sofern Sebastin noch am Portrait malt. Ist der Prozess abgeschlossen, dann ist das *Juwelenauge* nicht aktiv, es ist nichts zu erkennen, bis auf ein thaumaturgisches Zeichen auf der Rückseite des Greifenauges.

Spielhinweis: Das Gesicht im *Juwelenauge* ist das von **Estebera del Lunar**. Sobald das Portrait fertiggestellt ist, entfernt sie das thaumaturgische Zeichen auf ihrer Hälfte vom Greifenauge, damit endet der Zauber. Sie vollendet das **Fluchbild** und räumt ihren Arbeitsplatz im ersten Stock des leerstehenden Gebäudes auf. Valmons Leute schaffen die Sachen (Staffelei, Pinsel, Werkzeuge, Farbpaletten, einen bequemen Stuhl usw.) auf einem Handwagen fort.

Unten, im **Erdgeschoss** des Hauses, in dem die Werkstatt untergebracht ist, befindet sich ein **zweiflügeliges Tor**, das geöffnet werden kann, um zusätzliches Licht einzulassen. Ansonsten verfügt der hohe Raum über eine stattliche Anzahl von Fenstern, so dass Licht aus jeder Himmelsrichtung in den Raum fällt. In den beiden Obergeschossen des Hauses

befinden sich die Privaträume des Malers und die Schlafkammern seiner fünf Schüler.



Sebastin Abra

Der Austausch des Portraits

Der Plan von Estebera del Lunar sieht vor, dass das Bild von Lisanna, das Antonjo Mercadez in Auftrag gab, auf dem Weg von der Werkstatt des Malers Abra zum Palasses Caronar ausgetauscht wird.

Sobald das **Portrait** durch Sebastin Abra **fertiggestellt** wurde, wird es sicher verpackt und ein von Mercadez beauftragter Bote bringt es zum Palast der Caronar-Familie. Dazu verwendet er für den ersten Teil der Strecke einen **kleinen Handwagen**, um das Bild danach auf einen **Kahn** umzuladen. Doch so weit kommt es nicht. Sobald der Kurier um die Ecke gebogen ist, wird er von Valmons Leuten überfallen und ihm das Gemälde entwendet. Das Portrait und der Bote werden in das leerstehende, baufällige Haus verbracht. Seine Kleider, vor allem den **Umhang mit dem Wappen Diatravas**, werden an den **verkehrten Boten** übergeben, der nun statt des richtigen Portraits das **Fluchbild** zum Palasses Caronar bringen wird. Der Fahrer des Kahns erwartet ihn schon, dank der **Plakette** im Gewand kann sich der Bote als **Mittelsmann Mercadez'** ausweisen.

Der überwältigte **Bote** wird von Valmons Leuten weggeschafft und seine **Leiche** in einen der Kanäle **Rigeros** geworfen.

Es werden **alle Spuren verwischt** (mit *Spurensuche+11*) und als **falscher Hinweis** wird ein **besticktes Taschentuch** mit dem Symbol der zwei Fische **des Hauses Thanasardo** bewusst hinter ein Tischbein geklemmt, so als wäre es dort versehentlich in die Lücke hineingerutscht und übersehen worden. Das edle Taschentuch ist nachgeahmt und eine Fälschung. Das könnte sowohl Volante da Gudiel bestätigen, als auch eine Figur, der ein **EW−4:Fälschen** gelingt. Die **Fehler**, die das Taschentuch als Fälschung entlarven können, zeigen sich in der Stickerei des komplexen Fischmotivs.

Untersuchen die Abenteurer das **leerstehende Haus** (ehemals gehörte es der Familie Belparda) **nach dem Abzug** von Estebera und den Leuten Valmons, so können sie **Farbspritzer** auf dem Boden entdecken (**EW+2:Spurensuche**). Außerdem können sie nachvollziehen, dass dieses Nachbarhaus ein idealer Ort war, um die Werkstatt und wer dort kommt und geht gut im Blick zu haben. Ist das Tor der Werkstatt geöffnet, wäre es mit *Hören von Fernem* sogar denkbar, Gespräche zu belauschen. Das Fenster zur Straße hat Fensterläden, die noch funktionstüchtig sind (offenbar kürzlich gut geölt) und die weitgehend geräuschlos flexibel geöffnet und geschlossen werden können. Auch das dort platzierte Kurzschwert finden die Abenteurer.

Das baufällige Haus der Belpardas hat **mehrere Eingänge**. Einer liegt an der linken Seitenfront des Hauses und führt ins Erdgeschoss (**2**), der ursprüngliche Vordereingang zum ersten Stock ist durch Geröll unbrauchbar geworden (**1**).

Das Erdgeschoss ist weitgehend leergeräumt, gammeliges Wasser tritt im ehemaligen Salon und dem Flur durch den Fußboden ein. In der ehemaligen **Küche** (**7**) werden von Valmons Leuten einfache kalte Mahlzeiten zubereitet.

Erklimmt man eine flache Treppe, die hinter dem Seiteneingang nach oben führt, so gelangt man zu einer Tür auf der Rückseite des Hauses (**3**), die einem Zugang zum ersten Stock verschafft. Hier ist ebenfalls das **Treppenhaus** erreichbar (**4**), das ehemals die **vier Etagen** des Hauses miteinander verband. Hier ist immer eine Wache mit einer **Armbrust** postiert, die durchaus auf unerwünschten Besuch feuert, der um die Ecke biegt und die Treppe hinaufkommt.

Die **Karte** zeigt das Erdgeschoss und den ersten Stock. Die weiteren Stockwerke sind nur über das vom Einsturz bedrohte Treppenhaus (**4**) zu erreichen. Ein Erklimmen gelingt nur mit zwei erfolgreichen **EW:Akrobatik** je Stockwerk oder mit erschwerten **PW+30:Gw**. Misslingen die Würfe, so löst sich Geröll und der Abenteurer wird von herabstürzenden Steinen und Holzteilen getroffen (**1W6+1** schwerer **Schaden**) und möglicherweise eingeklemmt (bei 5-7 Schadens-



Leerstehendes Haus der Familie Belparda

punkten, Rüstung verringert den Schaden, eingeklemmt wird der Abenteurer trotzdem). Die Steine und den Schutt wegzuräumen ist aufwändig und gelingt nur geräuschvoll (es dauert etwa zwei Minuten, den Gefährten aus der misslichen Lage zu befreien). Gelingt der Aufstieg, so stellt der betreffende Abenteurer fest, dass diese Stockwerke ebenfalls geräumt wurden. Der Fußboden der **oberen Etagen** ist instabil und kann jeden Augenblick nachgeben.

In der Mitte der Etage klafft ein **Loch** im Fußboden (**5**) und gibt den **Blick ins Erdgeschoss** frei.

Das improvisierte **Atelier** wurde von Estebera del Lunar in einem Raum (**6**) eingerichtet, von dem aus die Straße vor der Werkstatt von Sebastin Abra gut einsehbar ist.

Im **Erdgeschoss** halten sich mehrere von Valmons Leuten auf. Überwiegend im alten Speiseraum (**8**), wo noch ein Tisch zurückgeblieben ist.

Ausheben der Fälscherwerkstatt

Sind die Abenteurer sehr **flink** in ihren Ermittlungen und Estebera konnte das **Fluchbild** noch nicht fertigstellen, dann können die Abenteurer sie im leerstehenden Haus der Belparda bei frischer Tat überraschen. Indes bewachen die **Leute Valmons** (Anzahl der Abenteurer × **1,5 +1** (aufgerundet)) die improvisierte Fälscherwerkstatt, in der das **Fluchbild** entsteht.

Mit einem erfolgreichen **EW:Gassenwissen** können die Abenteurer herausfinden, dass die Nachbarschaft in den letzten Wochen gelegentlich **Geräusche** aus dem **Haus der Belpardas** vernahm, eine Nachbarin behauptet auch steif und fest **Stimmen** gehört zu haben. Ein anderer älterer Mann meint, er hätte eine **Frau am Fenster** im ersten Stock gesehen. Estebera und Valmons Leute verhalten sich sehr unauffällig, müssen kurze Gespräche geführt werden, so aktiviert Estebera ein Siegel *Geräusche dämpfen*. Essen wird täglich am Abend von zwei Personen in Verkleidung besorgt.

Kommt es zum Kampf mit den Abenteurern, versuchen Valmons Leute einen **Abenteurer** zu **separieren** und ihn als **Geisel** zu nehmen. Estebera unterstützt ihre Leute mit dem Einsatz von **Runenstäben** und **Zaubersiegeln**. Zuerst schützt sie jedoch das im Entstehen begriffene Fluchbild. Es besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, dass sie einen oder zwei ihrer Mitstreiter mit Zaubersiegeln ausgestattet hat (zum Beispiel *Beschleunigen* oder Zwiesprache). Dafür besteht jeweils eine **Chance von 35%**.

Valmons Leute, Glücksritter, Gr 4

14 LP, 18 AP - LR - St 60, Gw 75, In 65, B 24 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Rapier+11 (1W6+3), Armbrust+8 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6−1) - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Bootfahren+13, *Fechten+7, Gassenwissen+8*, *Geländelauf+14*, *Verstellen+9* - *Sprechen/Schreiben:* Neu-Vallinga+12, Vallinga+12

Die Anzahl der Bewacher Esteberas entspricht der **Anzahl der Abenteurer × 1,5 +1** (aufgerundet).

Sollten die Abenteurer den **echten Boten Mercadez'** von der Werkstatt aus zum Palasses Caronar **begleiten**, so **beschatten Valmons Leute** die Abenteurer. Es wird in Rücksprache mit Valmon beschlossen, sie zu einem späteren Zeitpunkt in eine Falle zu locken und zu überwältigen, außerdem wird die Entführung Felisas vorbereitet, um die Abenteurer unter Druck zu setzen. Eine weitere Überlegung ist, in den Palasses einzudringen und das Bild auszutauschen. Das scheint jedoch ein sehr riskantes Unterfangen zu sein. Man hält sich alle Optionen offen und agiert je nachdem, welche Option zunächst sinnvoller und durchführbar erscheint.

Verfluchter Dugan

Gelangt das Fluchbild in das Schlafgemach des Dugans, so wird er Opfer des mächtigen Fluches. Lisanna hängt es selbst für ihren Vater auf. Sie wird jedoch gerufen, verlässt das Zimmer und Fracedro bleibt allein zurück. Das Fluchbild zeigt Lisanna zunächst freundlich und makellos, verwandelt sich beim längeren Betrachten jedoch in eine schreiende **Dämonenfratze**, die Wahnvorstellungen und körperlichen Verfall hervorruft (ähnlich einer Kombination der Zauber *Böser Blick* und *Verursachen von Krankheit*). Zu den genauen **Auswirkungen** des Fluchbildes **siehe unten**.

Wird die Verpackung des Gemäldes geöffnet, so kommt das Antlitz Lisannas zum Vorschein, doch wer das Bild intensiver bewusst betrachtet, wird in den Bann des Bildes gezogen und kann den Blick nur schwer wieder abwenden (**WW:Resistenz gegen Geistesmagie gegen Zaubern+20**). Diese Wirkung tritt ein, wenn man sich in einem Halbkreis von zwei Metern um das Bild herum aufhält und es betrachtet. Lisannas Gesicht verwandelt sich in eine Dämonenfratze, die lautlos in Richtung des Betrachters brüllt. Dann verwandelt sich das Bild wieder zurück. Ob der Betrachter dem Fluch erliegt, entscheidet ein weiterer **WW:Resistenz gegen Körpermagie gegen Zaubern+20**. Die Magie des Gemäldes kann einmal täglich aktiviert werden, wenn eine Person es intensiv betrachtet. Die gleiche Person kann nur einmal von dem Fluch betroffen werden, solange er noch wirksam ist.



Auswirkungen des Fluchbildes:

- Vergleichbar zu *Verursachen von Krankheit* erleidet der Verfluchte einen Schwächeanfall, begleitet von Fieber und Wahnvorstellungen, der ihm augenblicklich **2W6 AP** raubt. Nach einer Stunde verliert der Betroffene jeweils **1 AP pro 10 Minuten**, die durch Schlaf nicht regeneriert werden können.

- Ist der Verfluchte **erschöpft**, so verliert er jeweils **3 LP pro Tag**, die nur durch **Heilzauber** zurückgewonnen werden können. Die **Erschöpfung** und die **Wahnvorstellungen** bleiben jedoch erhalten und werden durch Magie nur kurzfristig gelindert oder aufgehalten. *Heilen von Krankheit* lindert die Erschöpfung und die Wahnvorstellungen für **eine Stunde**.

- Der innere Fäulnisprozess führt zu Haarausfall und seltsamen Ausschlag mit eitrigen Pusteln auf der Haut.

- Endgültig kann der innerliche Verwesungsvorgang nur aufgehalten werden, wie beim Zauber *Böser Blick* beschrieben (vgl. *Das Arkanum*, S. 71).

Spielhinweis: Da der **Dugan** bereits eine andere Vorerkrankung mit sich trägt, erliegt er dem Fluch automatisch, seine Abwehrkräfte sind stark geschwächt.



Fracedro Caronar

In den folgenden Tagen, sofern das *Fluchbild* bei ihm aufgehängt wurde, sieht der Dugan entstellt aus, ist bettlägerig und kann sich nicht in der Öffentlichkeit zeigen. Niemand wird zum Dugan vorgelassen. Tinia, seine Tochter oder seine Frau, die Duganessa **Alegrassa Capora Caronar**, vertreten ihn.

Ermittlungen in Rigero

In Rigero befinden sich mehrere Anlaufpunkte für die Abenteurer, welche ihre Ermittlungen voranbringen können. Die folgenden Schauplätze sind hier relevant:

- Der **Baccio-Platz**: Hier können die Abenteurer auf das Auge des Bettlerkönigs in Lanitia treffen (**Aelia Tajodes**), das **Lager** der **Abanzzi-Sippe** Niephata aufsuchen und mit einem **fliegenden Händler** sprechen, der unter der Hand Zaubermittel verkauft.
- Die Taverne Blinder Delfin: Ebenda stoßen die Abenteurer möglicherweise auf **Valmons Leute** und erfahren etwas über leonessische Betätigungen im Nono.
- La Encima, eine Karavelle der Familie Rescomez: Untersuchen die Gefärten die Karavelle, so finden sie vor allem Lebensmittel, alltägliche Gebrauchsgegenstände und Werkzeuge. Mit etwas Glück entdecken sie **Hinweise** auf die **Agenten Leonessas**.
- Das Bordell Flinker Satyr: Die Abenteurer werden Zeuge eines **Attentats auf Ronaldo Zaretta** (Flottenadmiral), vielleicht können sie die Täter stellen und ein **Zusammentreffen mit Tambranes** ist wahrscheinlich. Diese Ereignisse beleuchtet ein eigenes Kapitel (s. unten *»Schlangen, Dirnen und ein Admiral«*).
- Das verlassene **Lagerhaus der Thanasardo**: Hinweise auf die Leoner und ihre Aktivitäten führen zum Lagerhaus, in dem es vermutlich zum **Showdown** kommt. Ist **Felisa** entführt worden, kann diese hier **befreit** werden. Dem letzten Höhepunkt des Abenteuers ist ein eigenes Kapitel gewidmet (s. *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardo«*).

Am Baccio-Platz

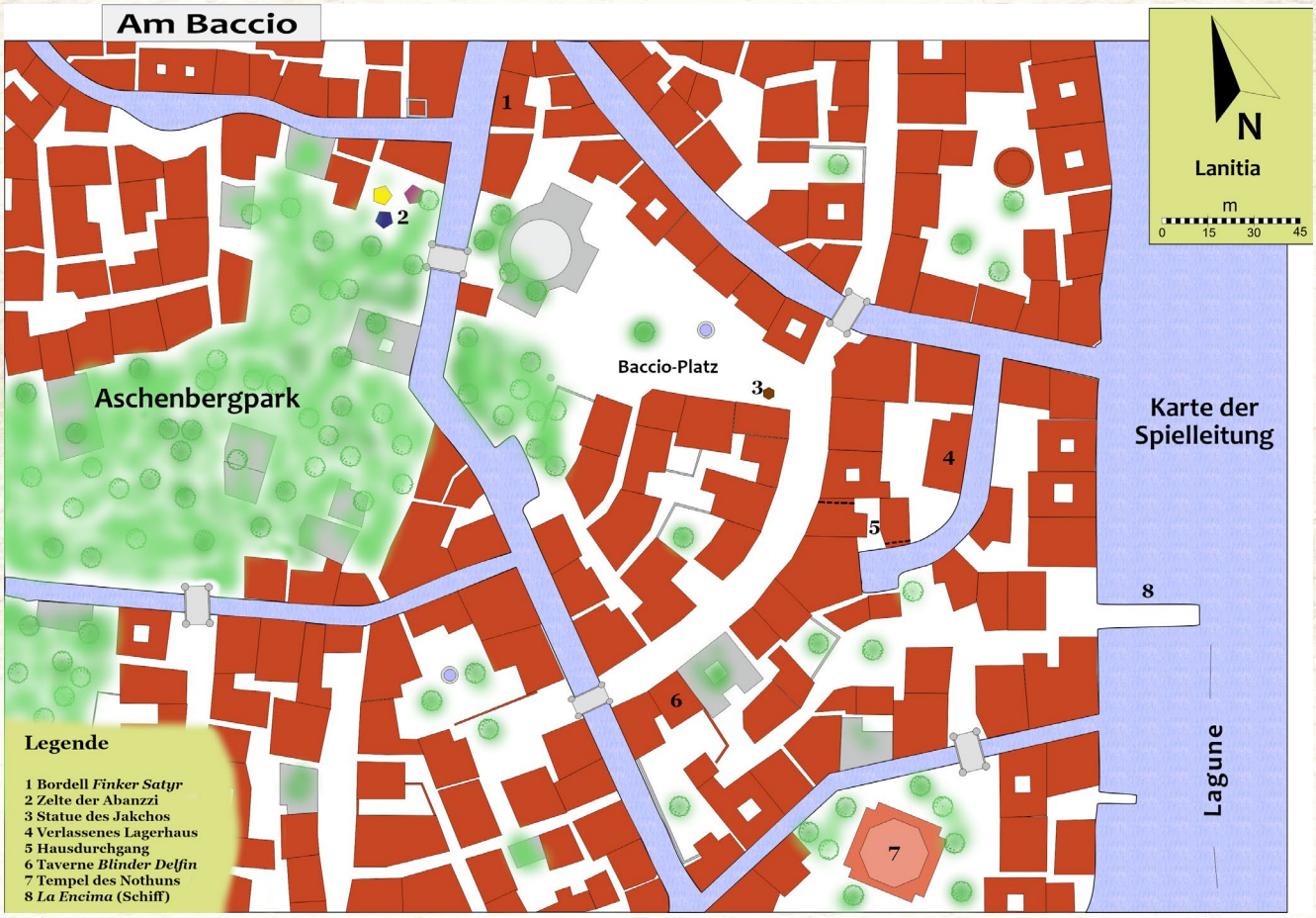
Der Platz hat schon bessere Zeiten gesehen. Heute dient er Liebespaaren, die andernorts nicht als solches erkannt werden wollen, als Schmuseecke. Im westlich angrenzenden Aschenbergpark (**R8**) haben sich Bettler häuslich eingerichtet. Auf dem Platz steht eine alte, von Wein überwucherte Statue des Jakchos, dem chryseischen Gott des Weines, ebenso wie eine populäre Skulptur einer Meerjungfrau, die einen Jüngling küsst. Die Nordostseite des Platzes wird von baufälligen Häusern gesäumt, während die Gebäude auf der Südseite besser in Schuss gehalten sind. Sie stellen einfache Quartiere dar, die oft vier oder fünf Stockwerke hoch in den Himmel ragen.

Hinter einer verfallenen Tempelruine führt ein Kanal entlang, jenseits des Gewässers liegt der Aschenbergpark, eine verwilderte Parkanlage, die von bewachsenen Grundmauern durchsetzt ist und den Bettlern, die hier leben, einen unvollkommenen Schutz bietet.

Offenbar ist eine Bettlerin (**Aelia Tajodes**, 43 Jahre, spielt die Blinde, besorgt, eigensinnig) auf die Abenteurer aufmerksam geworden. Mit einem Stab, der ihr weit über den Kopf reicht, fährt sie prüfend über den Boden und nähert sich so in einer langsamen Suchbewegung den Abenteurern. Zu den Gefährten gewandt fragt sie: *„Ich vermisse eine Freundin, ich war hier mit ihr verabredet, doch sie kam nicht. Habt ihr sie vielleicht gesehen? Casola ist ihr Name.“* Verneinen die



Aelia Tajodes



Abenteurer, meint sie: *„Aber sie ist immer zuverlässig, ich hoffe ihr ist nichts zugestoßen? Sie trägt immer einen langen, weichen Schal, sie sagt, er wäre blau. Seid ihr euch ganz sicher, dass ihr sie nicht gesehen habt?“*

Aelia ist das *Auge des Bettlerkönigs* in Lanitia (vgl. *Thalassa und der Bettlerkönig*, S. 174f.). Sie gibt vor blind zu sein, kann jedoch sehen, verstellt sich entsprechend (*Verstellen+17*) und fällt nicht auf typische Tricks herein, um ihre Sehfähigkeit zu testen. Ihre Freundin **Casola**, eine andere Bettlerin, ist in das Lagerhaus der Thanasardos eingedrungen, weil sie dort einen guten Schlafplatz vermutete, dann wurde sie Opfer von Valmons Leuten. Das war vor zwei Tagen. Vor drei Tagen hatte sie ihre Verabredung mit Aelia am Baccio-Platz für heute ausgemacht.

Sprechen die Abenteurer sie auf die **prekäre Situation in Rigero** an, oder thematisieren die Ungerechtigkeiten durch den Dugan, der die Steuern und Abgabenlast immer weiter erhöht, so meint Aelia nur: *„Der Sturz des Dugans würde die Stadt in ein Chaos stürzen, welches für die Armen, Kranken und Gebrechlichen keinesfalls vorteilhaft wäre. Die Caronars sind sicherlich keine gesegneten Götterboten, aber wir dürfen in der Stadt leben und werden nicht verscheucht, wie andernorts. Hier gibt es Platz für alle.“* Flüstert: *„Der Bettlerkönig weiß, was er an Dugan Don Fracedro hat.“*

Viele der **Bettler** Rigeros sind Teil der *Scuspomar*, der Gemeinschaft des Strandgutes (s. *»Obra, die Unterwelt«*), sie sammeln Unrat und versuchen dafür noch etwas herauszuschlagen oder einzutauschen. Sie kennen sich gut in Rigero aus und nehmen Veränderungen in ihrem Stadtteil sehr bewusst wahr. Gegen gewisse Aufmerksamkeiten sind die Bettler durchaus bereit, ihre Wahrnehmungen und Vermutungen mit den Abenteurern zu teilen. Ein gelungener **EW:Gassenwissen** hilft den Abenteurern einzuschätzen, was eine angemessene Summe ist, um die Bettler zum Reden zu bringen.

Geschichten und Informationen, über die die Bettler verfügen:

- Mehr **Fremde** als gewöhnlich bewegen sich im Stadtteil. Zugleich hat eine **Abanzzi-Sippe** nahe des Baccio-Platzes ihr Winterquartier bezogen. *„Die sind uns nicht ganz geheuer“*, äußern die Bettler.
- *„Vor einigen Tagen haben wir einen von uns aus einem Kanal gefischt, er hatte mehrere Stichwunden im Bauch. Wer macht so etwas? Er hatte nur noch ein Bein, der arme Kerl. Ob da diese Abanzzi dahinter stecken?“*
- *„Bereits seit einiger Zeit liegt ein größeres Schiff am Kai der Nereiden, bestimmt schon ein paar Wochen. Es*

scheint so, als würde es nicht beladen oder vollständig gelöscht werden. Ungewöhnlich.“

- Lassen sie sich auf die Bettler ein und interessieren sie sich für sie und ihre Schicksale (oft dramatische Geschichten von Unfällen, Überfällen oder Krankheiten, die ihr Los besiegelten, ihr Leben als Bettler fortzuführen), so erzählt einer von ihnen (**Remondo**) das **Märchen vom Haus, das Hunger hatte** (siehe Kasten). Eine andere (**Busca**) ergänzt: *„Und in jenes Haus wurde vor einigen Wochen ein prächtiges Bettgestell hineingebracht, ganz so, als wolle man sich bequem zur Ruhe legen und nach Specoltra entschwinden. Kurz darauf eine Matratze, die einem Fürsten würdig wäre, die war sicher nicht mit Stroh gefüllt, das schwöre ich bei meinen Hühneraugen und meinem steifen Hals. Beides kam mit einem großen Kahn.“*



Remondo, Busca und Malik im Aschenbergpark

Spielhinweis: Das *Märchen vom Haus, das Hunger hatte* stellt eine Analogie zum aufgegebenen Lagerhaus der Thanasardo dar. In dem Lagerhaus verschwinden ebenfalls Leute und kehren nicht zurück. Das **Sprichwort** man soll sich vor leeren Häusern hüten, weil man nicht weiß, ob sie satt sind, stammt tatsächlich aus der Zeit in der der *Ilantische Schweiß* in der Stadt grassierte. In vielen leeren Häusern lagen in dieser Zeit Leichen, und wer nicht Acht gab, der konnte sich leicht anstecken.

Auf dem **Baccio-Platz** kann ebenfalls **Balesdromo** (38 Jahre, rundlich, redefreudig, geschäftstüchtig) angetroffen werden, ein fliegender Händler, der nach potenziellen Kunden Ausschau hält. Er bietet *Glückssalz* und andere **Zaubermittel** an. Er trägt einen weiten Mantel, in dessen Innentaschen er seine Auslage mitführt. Aktuell profitiert er von dem Verschwinden Enacolu Mongaldos, die von den Leonern festgehalten wird. Sie hat eine Lücke hinterlassen, die er füllt. Wird Balesdromo

Das Märchen vom Haus, das Hunger hatte

„Habt ihr je vom hungrigen Haus gehört? Nein? Dann will ich euch davon berichten. Die Lanitianer erzählen sich die Geschichte nur im Caraljo murcar und meist bei einem abendlichen Gelage - aber für euch machen wir eine Ausnahme.

Vor langer Zeit stand am Rande Rigeros ein großes Haus. Ein wohlhabender Kaufherr ließ es errichten und füllte es mit Gewürzen, Seide und Gold. Doch eines Winters starb seine ganze Familie innerhalb weniger Tage. Die Todeskrähen schrien es von den Dächern - der Ilantische Schweiß hat sie geholt. Die Dienerschaft floh, die Fenster wurden versiegelt und das Haus blieb leer zurück. Wenigstens glaubte man das.

Viele Jahre später bemerkten die Nachbarn seltsame Dinge. Nachts flackerte manchmal Licht hinter den trüben Fenstern. Schritte hallten durch die verlassenen Räume. Türen standen offen, die am Abend noch verschlossen gewesen waren. Die Leute sagten, das Haus sei hungrig geworden. Zuerst verschwanden nur Bettler und Landstreicher. Menschen, nach denen niemand fragte. Dann fehlte ein Schreiber, der auf dem Heimweg gewesen war. Ein Hafenarbeiter. Eine Witwe. Immer waren die Personen allein. Niemand sah sie jemals wieder.

Manche behaupteten, das Haus verschlinge sie. Andere sagten, die Mauern seien voller geheimer Kammern und verborgener Gänge, manche sollen nach Specoltra führen. Wieder andere meinten, das Haus sei kein Räuber, sondern ein Hüter. Denn wer darin verschwand, floh angeblich vor etwas: Vor Gläubigern vielleicht. Vor Richtern. Vor alten Feinden. Vor unheilvollen Wesen, die nachts an die Tür klopften und den eigenen Namen kannten.

Das Haus nahm die Schutzsuchenden auf und gab sie nicht mehr heraus. So entstand das lanitianische Sprichwort: ‚Hüte dich vor leeren Häusern. Du weißt nie, ob sie satt sind.‘

In manchen Herbstnächten, wenn Nebel vom Wasser aufsteigt und die Naturgeister Ilantias einen zum Tanz einladen wollen, kann man beobachten, wie Menschen durch die Tür des Hauses treten. Einer nach dem anderen. Ganz gewöhnliche Leute, so scheint es. Doch niemand sieht sie wieder herauskommen.“

nach ihr befragt, kann er nur mitteilen, dass sie schon länger nicht mehr gesehen wurde. Dass er davon stark profitiert, bindet er den Abenteurern nicht auf die Nase und auch seine Quellen gibt er nicht preis.

Im Lager der Niephata-Sippe

Ganz in der Nähe haben Fahrende ihre Zelte aufgeschlagen. Die Niephata-Sippe ist vor einigen Wochen eingetroffen und will den Winter in Lanitia verbringen. Die Gruppe besteht aus ungefähr 30 Personen, überwiegend Erwachsenen und einigen Hunden, die an dieser Stelle in zehn Zelten campieren. In der Mitte zwischen den Zelten befindet sich ein ausladender Feuerplatz, an dem für alle Sippenmitglieder gekocht wird. Einige der **Fadhs** haben stets ein wachsames Auge auf die Umgebung und lassen niemanden ungestört durch das Lager schlendern. Es muss damit gerechnet werden, dass sie sich vor allzu neugierigen Abenteuern aufbauen und unbequeme Fragen stellen. Wer nicht plausibel antworten kann, wird fortgejagt.

An einem nahegelegenen Kanal liegen ein paar Kähne im Wasser, die offenbar von der Sippe genutzt werden. In einem gemütlich eingerichteten Zelt aus nachtblauem Stoff lebt **Nahite**, die Kunden gerne aus der Hand liest oder die Karten legt. An den Abenden sitzen die Abanzzi zusammen, singen, musizieren, lachen und trinken gemeinsam.

Je nachdem, welche Begegnungen die Abenteurer schon zuvor mit den Abanzzi hatten (s. *»Die Entführung von Felisa Thanasardo«* oder *»Schlangen, Dirnen und ein Admiral«*) reagieren sie unterschiedlich. Erkennen sie die Abenteurer wieder, so machen sie ihnen klar, dass sie hier nichts verloren haben und verschwinden sollen. Kam es noch zu keinem Zusammentreffen mit den Gefährten, so verhalten sich die meisten Sippenmitglieder abwartend und eher zurückhaltend (s. *»Die wichtigen Fraktionen im Lanitianischen Komplott«*).

Eine Gruppe der Niephata um **Lanrenauco** hat beschlossen, die Abenteurer zu verschrecken, sie verständigen sich darüber mit unauffälligen Handzeichen. Die **Gefährten** werden **eingeladen**, zum Essen zu bleiben und man gibt ihnen ein **Rauschmittel** in den Wein, das die Wahrnehmung verzerrt. Dann laden sie zum **Tanz**. Dabei wechseln stets die Partner in einem bestimmten Rhythmus und die Tänzer drehen sich umeinander, wobei die Abanzzi den Abenteuern ihre Zuneigung durch ein Lächeln oder mit einem verführerischen Blick zeigen. Der Tanz wird wilder und irgendwann in einer Wechselphase ziehen die Niephata schreckliche Masken von Kreaturen auf, die aus Culsus Reich stammen könnten und einem das Fürchten lehren, wenn ein **WW:Resistenz gegen Geistesmagie** misslingt. Dieser Gemeinschaftstanz der Abanzzi wirkt auf ihre Gäste wie der *Ghussat el-Masin* (Entsetzen der Menschen; vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 160) und entspricht dem Zauber *Namenlosen Grauen*.

Spielhinweis: Spieldaten der Abanzzi finden sich bei der Beschreibung der Fraktionen. Ferner werden weitere mögliche Reaktionen auf die Abenteurer vorgestellt (s. *»Die Abanzzi«*).

Blinder Delfin

Der *Blinde Delfin* (auf der **Karte Am Baccio** Nummer **6**) ist eine einfache Schankwirtschaft, die nicht den besten Ruf hat. Die Gäste sind Schauerleute, Lastschiffer, die eher arme Wohnbevölkerung der umliegenden Straßenzüge und einige Dragoleros. Die Wirtsleute (**Dalchandro**, 51 Jahre, grimmig, schwermütig, Geheimratsecken) und **Ysabené** (34 Jahre, direkt, hektisch, gut im Armdrücken, *Athletik+15*) verkaufen überwiegend billigen, gewässerten Wein und einfache Kleinigkeiten als Speisen, die tagesaktuell wechseln (Oliven, Nüsse, Bohnen etc.). Der Geheimtipp ist der Rachenputzer *Yrzo*, ein starker **Anisschnaps**, den Dalchandro selber braut und auf dessen Güte und Geschmack seine Stammgäste schwören.

In letzter Zeit kommen häufiger **Fremde** in den kleinen Laden, die sich ebenfalls am Anisschnaps erfreuen. Ysabené freut sich über die Abwechslung und die zusätzlichen Einnahmen, denn die Gäste sind großzügig und geben gutes Trinkgeld. Gekränkt ist sie, weil einzelne von ihnen sich über den geringen Preis lustig gemacht hatten, denn in ihrer Heimatstadt würden sie wohl nur einen Schnaps zum gleichen Preis bekommen, wie hier für vier der Rachenputzer.

Kehren die Abenteurer in die Wirtschaft ein und lassen sich nieder, so erhalten sie **leonessische Münzen** als Wechselgeld (**EW:Wahrnehmung**, **EW:Geschäftssinn**). Ein Aufenthalt (in den **Abendstunden**) kann zu einem Wiedersehen mit alten Bekannten führen. **Drei** von **Valmons Leuten** betreten die Wirtschaft. Sollten die Abenteurer bereits mit Valmons Leuten konfrontiert gewesen sein, so erkennen sie einen der Kerle wieder, die sich mit ihnen ein Gefecht in der Fälscherwerkstatt (s. *»Das Fluchbild«*) lieferten, sobald die Männer den Schankraum betreten. Die Kämpen haben einen pardunesischen Akzent und führen sich recht großspurig auf.

Gut möglich ist ebenfalls, dass der eine oder andere Abenteurer zum **Armdrücken** herausgefordert wird. Gespielt wird über drei Runden. Pro Runde wird mit einem **EW:Stärke/10** oder einem **EW:Athletik** überprüft, wer für sich einen Vorteil im Wettkampf erringen konnte. Wer mehr Würfe für sich entscheidet, gewinnt die Partie.

Aufmerksame Abenteurer (**EW:Wahrnehmung**) können mitbekommen, dass ein Gast an der Theke nachfragt, ob er ein **Zaubermittel** erwerben kann, das gegen Potenzstörungen wirke. Ysabené schüttelt den Kopf. Sie flüstert etwas wie, es gibt *„leider keinen Nachschub“*. Wenig später fragt ein anderer Gast nach *Glückssalz*, wieder verneint Ysabené.

Spielhinweise: Hören die Abenteurer sich dezent um und bauen Vertrauen zu den anderen Gästen auf, zum Beispiel durch das Ausgeben eines Rachenputzers oder durch ein paar Runden Armdrücken (wo sie das Gegenüber im Zweifelsfall gewinnen lassen), so können sie erfahren, dass schon seit einigen Wochen auffällig viele leonessische Münzen im Umlauf sind, mit denen wohl vor allem die Fremden zahlen. Wird genauer nachgefragt, was man sich sonst über die Fremden erzählt, so erfahren die Gefährten, dass sie wohl von der Karavelle kommen, die am *Kai der Nereiden* (Nummer **8** auf der **Karte Am Baccio**) festgemacht hat.

Da der Konvent seine Ermittlungen bei der Suche nach einer illegalen Thaumaturgenwerkstatt in Rigero intensiviert hat und **Enacolu Mongaldo** verschwunden ist, die für gewöhnlich die Mittelsfrau für die Geschäfte mit der verbotenen Ware war, hat das Hausboot der Huerva-Sippe schon länger nicht mehr in Rigero festgemacht, um die Schankstuben mit den gefragten Zaubermitteln zu versorgen.

Die Karavelle La Encima

Die *La Encima* (Die Erhabene), ein Schiff der Familie Rescomez, liegt bewacht am Kai der Nereiden. In jeder Schicht halten hier stets vier Leute Wache, außerdem sind ebenso ein paar Schauerleute an Bord, die nachts schlafen und tagsüber meistens Würfel spielen.

Im **Laderaum** des Schiffes lassen sich vor allem haltbare Lebensmittel finden. Darüber hinaus gibt es ein paar Kisten mit Werkzeugen sowie Gebrauchsgüter (Seil, Fackeln, Lampenöl, Glasgefäße). Im Bug des Schiffes gibt es einen verborgenen Raum (**EW:Fallenmechanik** oder **EW:Spurensuche**), der mit zwei Holzriegeln und *Zauberschloss* (**Zaubern+20**) gesichert ist. Gelingt es den Abenteurern den Raum zu entdecken und zu öffnen, so können sie Folgendes finden:

- ein *Versetzen*-Hexagon,
- ein Prototyp eines *Wunderlichts* (s. *»Konfrontation im alten Lagerhaus der Thanasardos«*),
- ein 8-Literfass mit Zauberöl,
- eine Amphore mit Chryeischem Feuer,
- ein kleiner Beutel mit Schwarzpulver und
- eine Reisetasche mit Kreditbriefen - ausgestellt von der Staatskanzlei Leonessas - im Wert von **2500 GS**, einer Spruchrolle mit dem Zauber *Funkenregen*, einem Satz eleganter Ausgehkleidung für einen Mann und einer hölzernen Schachtel mit verschiedenen wohlduftende Seifen.

Der verborgene Raum auf der *La Encima* dient **Luan de Rescomez** als logistischer Stützpunkt. Hier verwahrt er seine persönlichen Sachen und hat gleichfalls die Möglichkeit, sich hierher zu versetzen.



Schlangen, Dirnen und ein Admiral

Im *Flinken Satyr* (**R21** auf der Lanitia Karte; Nummer **1** auf der Karte **Am Baccio**) erleben die Abenteurer den **Anschlag** auf Flottenadmiral Ronaldo Zaretta unmittelbar mit: Zwei Giftschlangen werden in das Zimmer des Admirals geworfen, während die anwesenden Prostituierten panisch schreien. Die Täter entkommen wahrscheinlich über die Kanäle. Hier kann es auch zu einem entscheidenden Treffen mit **Tambranes** kommen, der zunehmend Gewissensbisse zeigt. Er berichtet von der Verschleppung zweier Abanzzi durch den Dugan und davon, wie die Niephata-Sippe deshalb für Rachepläne gewonnen wurde.

Tambranes packt aus

Bei ihren Ermittlungen werden die Abenteurer vermutlich auch in den *Flinken Satyr* kommen, ein verruchtes **Bordell** in Rigero. Möglicherweise führt sie auch die Suche nach Tambranes hierher (z. B. durch den Zauber *Seelenkompass* oder weil sich der befreundete Abenteurer hier **mit Tambranes verabredete**.

Der *Flinke Satyr* ist an diesem Tag ungewöhnlich ruhig. Das Licht der Öllampen spiegelt sich matt auf den Tischen, während von weiter oben gedämpftes Gelächter herüberdringt, als die Abenteurer den Schankraum betreten. Die Abenteurer werden in jedem Fall die Blicke der anderen Gäste auf sich ziehen. An einem Tisch entdecken sie **Tambranes** in einer ruhigeren Ecke. Stimmen dringen herüber und auf der **Galerie** scheinen mehrere Leute lebhaft zu diskutieren. Vor Tambranes steht ein halb geleerter Krug Wein. Er wirkt müde. Älter als beim letzten Zusammentreffen. Die sonst so selbstsichere Haltung ist gewichen; seine Schultern hängen herab, und sein Blick ruht auf der Tischplatte.



Tambranes im Flinken Satyr

Er grüßt und ringt sich ein schwaches Lächeln ab. Er wartet, bis die Abenteurer Platz genommen haben. Dann blickt er sich mehrfach um, als wolle er sicherstellen, dass niemand zuhört. Schließlich fährt er sich mit beiden Händen durchs Haar und starrt einige Augenblicke schweigend vor sich hin.

Es geht ihm offensichtlich nicht gut. Die Abenteurer, vor allem sein Freund, können ihn mit gutem Zureden, Einfühlungsvermögen und Nachfragen **zum Sprechen bringen** (**EW−2:Beredsamkeit** oder auch ein **EW:Verführen**).

Als er endlich spricht, klingt seine Stimme rau und schwer, mit einer gewissen Verbitterung. Er beugt sich zu seinem Freund [Name des Abenteurers] vor:

„Weißt du … ich habe lange überlegt, ob ich dir das erzählen soll. Viel zu lange.“ Er schnaubt verächtlich und rammt sein *Coltellino* (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 190 und S. 43f.) mit großer Wucht in die Tischplatte, mit dem er zuvor nervös gespielt hatte. *„Verdammt noch mal, wahrscheinlich habe ich überhaupt nur noch überlegt, weil ich ein Feigling bin.“* Er nimmt einen tiefen Schluck Wein und stellt den Krug etwas zu hart auf den Tisch.

„Ich habe dich belogen.“ Die Worte bleiben einen Moment zwischen dem Abanzzi und dem Abenteurer stehen. *„Nicht nur einmal. Immer wieder, wenn wir uns hier in Lanitia begegneten. Und jedes Mal habe ich mir eingeredet, es sei notwendig. Dass ich dich schützen würde. Oder die Sippe. Oder Gejzas Andenken.“* Er schüttelt langsam den Kopf. *„Was für ein Schwachsinn.“* Seine Finger trommeln nervös auf die Tischplatte.

„Du erinnerst dich an letztes Jahr. Natürlich erinnerst du dich. Wie könnte man das vergessen? Hiba und Gejza wurden verschleppt. Der Dugan ließ sie holen. Angeblich Diebe. Angeblich hätten sie sich über ihn lustig gemacht.“ Er spuckt die Worte beinahe aus. *„Oder vielleicht war es diese Geschichte mit der Weissagung. Dass irgendeine Vorhersage ihm nicht gefiel. Wer weiß das schon? Am Ende spielt es keine Rolle. Sie verschwanden einfach. Keine Verhandlung. Kein Urteil. Kein Recht.“*

Seine Stimme wird leiser. *„Keine Gejza mehr.“* Lange sagt er nichts.

„Ich habe sie gesucht. Überall. Monate lang. Ich bin jedem Gerücht nachgerannt. Jeder Spur. Habe Geld ausgegeben, das ich nicht hatte. Habe gebettelt, bestochen, gedroht.“ Er lacht kurz auf. Es klingt bitter. *„Und dann Nahite und Chromalke. Beide kamen am Ende zu derselben Deutung.“* Er senkt den Blick. *„Dass Gejza wahrscheinlich tot ist.“* Seine Hand verkrampft sich um den Krug.

„Verstehst du? Ich habe die Hoffnung irgendwann verloren. Einfach verloren.“ Ein weiterer Moment vergeht. *„Als die*

Niephata-Sippe hörte, dass Leute nach Verbündeten für einen Anschlag auf den Dugan suchten … da war ich sofort dabei.“ Er hebt die Hände. *„Sofort. Ohne nachzudenken. Ohne einen einzigen vernünftigen Gedanken an die Folgen zu verschwenden.“*

Seine Augen verengen sich zu Schlitzen, sein Blick wirkt entschlossen. *„Der Dugan ist unser Feind. Er ist schuld an Hibas Tod. An Gejzas Tod. Wenn jemand ihm die Stirn bietet, dann kann ich das nicht verurteilen.“* Er nickt langsam. *„Und genau das habe ich mir gesagt. Immer und immer wieder.“* Dann verzieht er das Gesicht. *„Aber Rache und Gerechtigkeit sind nicht dasselbe, nicht wahr? Das wird mir jetzt klar.“* Tambranes lehnt sich zurück und starrt an die Decke. *„Erst war ich Feuer und Flamme. Endlich etwas tun. Endlich Vergeltung. Endlich nicht mehr hilflos zu sein.“* Sein Blick wandert wieder zu seinem Freund [Name des Abenteurers]. *„Dann, nachdem der Pfeil von der Sehne geschnellt war, kamen die Zweifel.“* Er lacht trocken. *„Zu spät natürlich. Immer zu spät.“* Er schüttelt den Kopf.

„Mir wurde klar, dass ich mich da vielleicht in etwas hineinmanövriert hatte, das viel größer war als ich. Größer als die Sippe. Vielleicht sogar größer als alles, was Gejza jemals gewollt hätte.“ Wieder Schweigen. *„Aber ich hatte mein Wort gegeben. Und dieser Leoner bot gutes Geld.“* Er zuckt mit den Schultern. *„Und ich wollte nicht das Gesicht verlieren. Nicht vor den Niephata. Nicht vor mir selbst.“*

Tambranes atmet tief durch. *„Also traf ich Enjardo Thanasardo. So wie es der Leoner vorgeschlagen hatte.“* Ein schwaches Lächeln huscht über sein Gesicht.

„Im Schwarzen Tauber. Beim Glücksspiel, ausgerechnet.“ Er schnaubt. *„Netter Kerl. Wirklich. Einer von denen, die schlauer sind, als sie aussehen. Einer, den man mögen muss, wenn man ihn erst einmal kennenlernt.“* Das Lächeln verschwindet wieder. *„Und genau ihn habe ich benutzt, um eine falsche Fährte zu legen.“* Er reibt sich die Stirn. *„Der Plan des Leoners sah vor, seinen Handschuh zu stehlen. Also tat ich es.“* Die Worte fallen ihm schwer. *„Ich wollte ihm nichts Böses. Nicht ihm. Aber ich tat es trotzdem.“* Tambranes starrt in seinen Wein.

„Und ich log weiter. Vor dir. Vor anderen. Habe Geschichten erzählt. Habe die Sache mit den Thanasardos verschleiert. Habe so getan, als hätte ich mit all dem weniger zu tun, als es tatsächlich der Fall war.“ Er schließt kurz die Augen. *„Bei allen Göttern … was für ein Narr ich war.“* Seine Stimme bricht beinahe. *„Ich hätte nie nach Lanitia kommen sollen.“* Er lacht leise. *„Das denke ich inzwischen fast jeden Tag.“*

Wieder Schweigen. Dann schaut er den Abenteurer direkt an. *„Aber versteh mich wenigstens in einem Punkt.“*

Seine Stimme klingt nachdrücklich. *„Der Dugan ist unser Feind. Das war er gestern und das ist er heute. Hiba und Gejza sind nicht einfach verschwunden. Irgendjemand trägt Schuld daran.“* Er senkt den Blick. *„Nur weil ich Fehler gemacht habe, wird das nicht plötzlich unwahr.“*

Langsam schüttelt er den Kopf. *„Ich weiß nicht mehr, ob das Attentat richtig war. Vielleicht war es falsch. Vielleicht war alles falsch.“* Er atmet schwer aus. *„Aber ich weiß, dass ich falsch gehandelt habe. Ich hätte dich nicht belügen dürfen. Ich hätte Enjardo nicht benutzen dürfen. Ich hätte mir früher eingestehen müssen, dass ich längst nicht mehr wusste, was ich da eigentlich tat und für wen.“*

Seine Augen werden feucht. *„Verdammt, ich vermisse sie einfach.“* Zum ersten Mal zittert seine Stimme förmlich.

„Jeden einzelnen Tag.“ Er schweigt lange. Dann sagt er leise: *„Und ich hoffe, dass du mir eines Tages verzeihen kannst.“*

Zeit, das Gespräch mit Tambranes zu vertiefen oder weiterführende Fragen zu stellen, bleibt kaum, denn …

Spielhinweise: Tambranes verschwindet aus dem *Flinken Satyr*, sobald die Abenteurer in die oberen Stockwerke geeilt sind. Der oben dargestellte Monolog ist ein Beispiel für den Ablauf des Treffens. Sicherlich können die Abenteurer auch Zwischenfragen stellen, sofern diese einfühlsam formuliert werden. Wird Tambranes allzu sehr aus dem Konzept gebracht, verstummt er womöglich wieder. Ob zwischendurch weitere Würfe auf *Beredsamkeit* oder *Verführen* erforderlich werden, liegt im Ermessen der Spielleitung, die das situative Verhalten der Abenteurer miteinbezieht.

Der **Leoner**, von dem Tambranes spricht, ist **Luan de Rescomez**, der mit ihm das Attentat auf den Dugan durchsprach und ihm den Plan vermittelte und auch die Ausrüstung (**Runenpfeile**) dafür übergab. Tambranes kennt ihn unter seinem Decknamen als **Olberio**.

Das Attentat auf Ronaldo Zaretta

Nahezu in dem Moment, in dem Tambranes endet, gellen spitze **Schreie** durch die Wirtschaft. Offenbar von weiter oben aus dem Haus. Einige andere Gäste zucken nur kurz zusammen und wenden sich dann wieder ihren Getränken oder dem Gespräch zu, das sie unterbrochen haben - doch es erklingen erneut Schreie, eine weibliche Stimme, dann ein Ruf nach Hilfe.

Eilen die Abenteurer zur Galerie hinauf, so gelangen sie durch eine Tür in den Amüsierklub des Etablissements (s. Kasten unten *»R21: Flinker Satyr«*).

Da das Rufen und Schreien nicht abreißt, ist es leicht, deren Ursprung im **zweiten Stock** aufzuspüren.



Ronaldo Zaretta im Bordell

Die Zimmertür ist von Innen verschlossen, als die Abenteurer ankommen, wird sie gerade gewaltsam von **Suermo** (s. unten Kasten *Flinker Satyr*) aufgebrochen. Auf einer etwas schmuddeligen Strohmatratze mit einem einfachen Laken stützt sich der Flottenadmiral **Ronaldo Zaretta** mit verwundertem Gesichtsausdruck auf seine Ellenbogen. Ein mit floralen Motiven besticktes Laken bedeckt seine Scham. Über seinem Kopf befindet sich ein geöffnetes Fenster. Die Fensterläden sind weit aufgeklappt. Neben der Matratze aus Stroh liegt Kleidung auf dem Boden verteilt. Eine Frau steht vor dem Bett und hat die Hände vor Schreck vor den Mund gelegt. Eine weitere Frau in einem schlichten hellblauen Nachtgewand starrt wie gebannt in großer Aufregung auf das Ende der Matratze. Dort kriechen zwei **giftige Vipern** über die Schlafstätte. Ein geöffneter Leinensack liegt neben Ronaldo Zaretta auf dem Lager. Links neben dem Fenster steht ein schmaler, eintüriger Schrank. Auf der anderen Seite stehen eine Weinflasche und mehrere Tonbecher auf einem kleinen, runden Tisch. Ein einfacher Vorhang hängt zusammengezogen rechts neben dem Fenster. Noch vor wenigen Augenblicken vergnügte sich der Flottenadmiral Ronaldo Zaretta hier weitgehend unerkannt und unbehelligt.

2 Nordlamaranische Hornvipern (Grad 2)

8 LP, 10 AP - OR - St 25, Gw 80, In t40, B 18

Angriff: Biss+7 (1W6−1 & 3W6-Gift+30: Herzrasen/Tod); Raufen+6 (1W3−1) - Abwehr+13, Resistenz+11/13

Bes.: Wärmegespür

»Zaubern+12:« *Angst*

Die **nordlamaranischen Hornvipern** kommen vor allem in den Ausläufern der Kaf-Berge Tevarras und Moros vor. Für Vipern erreichen sie eine beachtliche Körperlänge von bis zu 2 m. Ihr Gift ist auch für Menschen gefährlich, vor allem wenn sie sich nach dem Biss der Schlange lebhaft bewegen. Wer nach dem Biss weiterläuft oder andere körperliche Aktivitäten ausübt, muss nach **1W6×10 Minuten** einen weiteren **PW+20:Gift** ablegen, scheitert dieser so bekommt das Opfer Herzrasen und nach weiteren 1W6 Minuten verstirb es. Zwischenzeitlich kann das Opfer mit *Bannen von Gift* geheilt oder durch Abbinden der Bisswunde und Lagerung in einer Ruhestellung, von den weiteren Auswirkungen verschont werden.

Wer geistesgegenwärtig zum **Fenster** eilt, kann noch eine Dragonella mit mehreren Abanzzi in einen Kanal schräg gegenüber des Satyrs einbiegen sehen. Ansonsten ist gerade niemand auf dem Kanal unterwegs. Etwas unterhalb des Fensters kann eine **Spur** auf einem schmalen Sims gefunden werden. Ein paar Pflanzen, die in der Spalte zwischen Sims und Hauswand wuchsen, wurden beim **Klettern** ausgerissen (**EW:Spurensuche**). Die Spuren stammen von einem Kletterer, der bis knapp unter das Fenster an der Hauswand hochgeklettert ist und dann den Beutel mit den beiden Schlangen durchs offene Fenster ins Zimmer warf. Die giftigen Tiere wurden erst bemerkt, als sie aus dem Sack gekrochen waren. Wer hektisch zum Fenster geht, muss mit einem **Angriff der Ottern** rechnen.

Spielhinweis: Der **Flottenadmiral** Ronaldo Zaretta gerät ins Visier der **leonessischen Agenten**, obwohl er ein Gegner des Dugans ist. Die Leoner wollen durch den Anschlag auf das Leben des Admirals die Flotte Lanitias schwächen. Würde ihr Admiral sterben, so wären die Seesoldaten des Duganats, die treue Anhänger des Flottenkommandanten sind, demoralisiert.

Die **Gruppe von Abanzzi**, die für den **Anschlag** verantwortlich ist, besteht aus: **Cezara**, **Solon**, **Tioru** und einem weiteren Abanzzi-Spitzbuben, namens **Lyrebio**, der Niphata-Sippe (Spieldaten, s. *»Die Abanzzi«*). Außerdem ist **Lanrenauco** im Gebäude vor Ort, hält sich jedoch zurück. Maximal versucht er den Prozess des Türöffnens aufzuhalten, indem er Fragen stellt oder selbst vermeintlich ungeschickt die Hand anlegt, um die Tür zu öffnen, jedoch vergeblich.

Aufmerksame Abenteurer können auch bemerken (**EW+2:Wahrnehmung**), dass sich **Lanrenauco**, der Vucub, unter die Schaulustigen vor dem Zimmer des Admirals gemischt hat. Sofern er den Eindruck hat, die Abenteurer erkennen ihn, macht er sich möglichst unauffällig aus dem Staub. Er war hier, weil ihn die Furcht der Menschen in dem Zimmer anzog, an der er sich gerne labte.

Werden Ronaldo Zaretta und die beiden Mamolas (**Concorzia**, 28 Jahre, kreativ, einfühlsam, berechnend sowie **Dandatessa**, 32 Jahre, brünett, verspielt, temperamentvoll) aus der Situation mit den Giftschlangen befreit, so ist den Abenteuern ihr Dank sicher. Ronaldo legt vor allem auf das Stillschweigen der Abenteurer viel Wert. Diese Situation darf nicht bekannt werden und an die falschen Ohren gelangen. Daher bittet er die Abenteurer um Diskretion. Zu einem **späteren Zeitpunkt** könnte der Flottenadmiral den Abenteurern beispielsweise ihre Fragen zu den politischen Verhältnissen in Lanitia beantworten. Er selbst kann sich jedoch aktuell keinen Reim auf die Anschläge machen und hat auch (noch) keine Vermutung, wer dahinterstecken könnte.

R21: Flinker Satyr

Der *Flinke Satyr* ist ein vierstöckiges Freudenhaus im Herzen Rigeros und genießt in Lanitia einen zweifelhaften Ruf. Vor allem Bewohner des Stadtteils kehren hier ein, daneben finden sich regelmäßig Dragoleros, Schauerleute, Tagelöhner und gelegentlich auch verarmte Patrizier aus dem Kreis der Seladres ein. Die Preise sind niedrig, die Getränke von einfacher Qualität und die Räumlichkeiten deutlich besser besucht als gepflegt.

Im Erdgeschoss befindet sich eine große Schankstube, in der Wein und stärkere Branntweine ausgeschenkt werden. Mahlzeiten werden nicht angeboten. Bereits am frühen Abend liegt der Geruch von verschüttetem Alkohol, Rauch, Schweiß und billigem Parfüm in der Luft. Zwischen lautstarken Gesprächen, Würfelspielen und gelegentlichen Streitigkeiten gehen Gerüchte über die Nachbarschaft oder Geschichten über den jüngsten Caraljo um. Über eine hölzerne Galerie gelangt man in die oberen Stockwerke.

Dort befinden sich die Zimmer des Stundenhotels sowie der sogenannte **Amüsierklub**. Mehrere miteinander verbundene Räume mit gepolsterten Sitzmöbeln, niedrigen Tischen, Vorhängen und kleinen Nischen sollen Begegnungen und Bekanntschaften erleichtern und für einen vergnüglichen Abend sorgen. Ein eigener Ausschank versorgt die Gäste auch hier mit Getränken. Die Mamolas des Hauses - Frauen wie Männer - bieten in den oberen Stockwerken ihre Liebesdienste an und führen einen Teil ihrer Einnahmen an die Betreiber des Hauses ab. Die Zimmer selbst befinden sich überwiegend in schlechtem Zustand. Der Fußboden klebt, Flöhe und Läuse sind keine Seltenheit, und viele Möbel haben ihre besseren Tage längst hinter sich.

Geführt wird der *Flinke Satyr* von **Eghena** (53 Jahre, geschäftstüchtig, dominant, derbe Sprache), die das Haus mit harter Hand leitet und sich weder von Gästen noch von städtischen Amtsträgern leicht einschüchtern lässt. Ihr Lebensgefährte **Scottore** (48 Jahre, stur, verschlossen, begnadeter Sänger) kümmert sich um vieles im Hintergrund. Seine abendlichen Gesangseinlagen gehören zu den wenigen Dingen, die selbst Kritiker des Hauses loben. Als Bertone wacht er zudem über die Sicherheit der Mamolas. Tagsüber verdient er seinen Lebensunterhalt als Dragolero, ebenso wie seine erwachsenen Söhne **Suermo** (23 Jahre, kräftig, eifersüchtig, guter Faustkämpfer) und **Dogio** (20 Jahre, robust, naiv, Glubschaugen).

Berühmt und gern besucht ist das Haus während des Caraljo. Dann, so behaupten zumindest die Stammgäste, halten sich regelmäßig **Satyre** unter den Besuchern auf und mischen sich unter die Feiernden. Der bekannteste unter ihnen soll **Nofre** (Alter unbekannt, erfahren, albern, leidenschaftlich) sein, dessen Erscheinen jedes Mal neue Erzählungen und frivoles Geschwätz hervorbringt.

Der *Flinke Satyr* zieht jedoch nicht nur harmlose Gäste an. Immer wieder halten sich Angehörige der *Casero-Bande* im Umfeld des Hauses auf, und man sagt, dass sie von den Wirtsleuten Schutzgeld verlangen. Ebenso sollen die Trickbetrüger von Nothuns Gaben hier bevorzugt nach leichtgläubigen Opfern suchen. Hütchenspiele, gezinkte Würfel und andere kleine Gaunereien gehören deshalb fast ebenso sehr zum Inventar des Hauses wie Wein und Liebeskunst.



Konfrontation im alten Lagerhaus der Familie Thanasardo

Das Lagerhaus der Familie Thanasardo in Rigero wurde von **Valmon Eldoro de Mantega** und seinen Leuten als geheime Operationsbasis eingerichtet. Hier laufen sämtliche Fäden der Intrige zusammen.

Bei seiner Recherche zur **Familie Thanasardo** stieß Valmon auf das aufgegebene Lagerhaus in Rigero. Es erschien ihm ideal als Versteck für die Zeit seiner Aktivitäten in Lanitia.

Valmons Kampfgruppe

Valmon hat insgesamt vierundzwanzig Männer und Frauen aus Parduna nach Lanitia mitgebracht, die bereits seit längerer Zeit für ihn arbeiten. Sie bilden eine eingespielte, loyale Spionage- und Kampfgruppe, deren Mitglieder neben ihren waffentechnischen Fähigkeiten über zahlreiche weitere Fertigkeiten verfügen, die sie für verdeckte Operationen einsetzen können. Bei ihren Spielwerten (siehe unten) sind diese zusätzlichen Fertigkeiten jeweils in spitzen Klammern als Auswahlmöglichkeiten angegeben.

Die Einheit ist klar gegliedert. Valmon führt sie persönlich an. Ihm unterstehen zwei Hauptleute, **Esmolín** (40 Jahre, fromm, aufmerksam, korrekt) und **Orabel** (33 Jahre, flink, tapfer, keusch), die jeweils zwölf Kämpfer befehligen. Eine der beiden Gruppen ist auf Fernkampf spezialisiert, vor allem auf den Einsatz von Armbrüsten. Die andere besteht überwiegend aus Nahkampfspezialisten, die für das Ausschalten einzelner Gegner oder den Kampf in Gebäuden vorgesehen sind. Trotz dieser Spezialisierung sind sämtliche Mitglieder vielseitig ausgebildet und können auch Aufgaben wie Observation, Infiltration oder Sabotage übernehmen.

Valmon kennt jeden Einzelnen seiner Leute persönlich und genießt ihre uneingeschränkte Loyalität. Umgekehrt wissen sie, dass ihr Anführer sie niemals leichtfertig opfert und unnötige Risiken vermeidet.

Zur Gruppe gehören außerdem zwei erfahrene Kämpfer, die zugleich für die Essensversorgung verantwortlich sind. Im Alltag übernehmen sie die Zubereitung der Mahlzeiten, greifen im Ernstfall jedoch ohne Zögern zu den Waffen.

Hauptfrau Orabel, Glücksritterin, Gr 7

17 LP, 25 AP - LR - St 75, Gw 85, In 65, B 24 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Armbrust+13 (1W6+3), Rapier+9 (1W6+3), Parierdolch+3; Raufen+8 (1W6−1) - Abwehr+13/16, Resistenz+13/15

Anführen+12, Gassenwissen+8, Geländelauf+15, Scharfschießen+7, Spurensuche+9, Tarnen+10, Richtungssinn+12 - Sprechen/Schreiben: Neu-Vallinga+12/+14, Vallinga+12

Hauptmann Esmolín, Krieger, Gr 7

18 LP, 30 AP - KR - St 85, Gw 75, In 65, B 24 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Rapier+13 (1W6+3), Dolch+9 (1W6), Parierdolch+3; Raufen+9 (1W6−1) - Abwehr+13/16, Resistenz+13/15

Anführen+12, Fechten+8, Gassenwissen+8, Geländelauf+14, Landeskunde+10, Schleichen+9, Wachgabe+6 - Sprechen/Schreiben: Neu-Vallinga+12/+14, Vallinga+12

Valmons Leute (Nahkämpfer), Glücksritter, Gr 4

14 LP, 18 AP - LR - St 60, Gw 75, In 65, B 24 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Rapier+11 (1W6+3), Dolch+8 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6−1) - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Fechten+7, Gassenwissen+8, »Bootfahren+14, Geländelauf+14, Schreiben+14 (Neu-Vallinga)«, »Schleichen+9, Spurensuche+9, Verstellen+9« - Sprechen: Neu-Vallinga+12, Vallinga+12

Valmons Leute (Fernkämpfer), Glücksritter, Gr 4

14 LP, 18 AP - LR - St 60, Gw 75, In 65, B 24 - AnB+1, SchB+3

Angriff: Armbrust+11 (1W6), Rapier+8 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6−1) - Abwehr+12/14, Resistenz+12/14

Scharfschießen+7, Gassenwissen+8, »Bootfahren+14, Geländelauf+14, Schreiben+14 (Neu-Vallinga)«, »Tarnen+9, Spurensuche+9, Verstellen+9« - Sprechen: Neu-Vallinga+12, Vallinga+12

Hinzu kommt Valmons persönlicher Leibdiener **Canasar**, der ihm seit Jahren treu ergeben ist. Canasar ist kein Frontkämpfer, verfügt jedoch über ausgezeichnete Kenntnisse im Umgang mit Speisegiften und übernimmt viele vertrauliche Aufgaben im unmittelbaren Umfeld seines Herrn.

Hinweise und Indizien im Lagerhaus

Folgende Hinweise können bei einer Durchsuchung des Lagerhauses entdeckt werden:

- Skizzen und Portraitstudien der Duganina **Lisanna**. Die Zeichnungen dienten Estebera als Vorlagen und Übungsmaterial für die Anfertigung ihres Fluchbildes. *(Esteberas Unterkunft)*
- Mehrere weitere **Feuerkugelpfeile** derselben Machart wie die Geschosse, die beim Anschlag auf die Spadola Tinia verwendet wurden. *(In einer verschlossenen Kiste im Torgang befinden sich noch fünf Feuerkugelbolzen)*
- Mehrere **Karten Lanitias**, auf denen Anschlagsziele markiert sind (zum Beispiel das Lagerhaus der Tresana). Daneben liegt eine **große Seekarte** mit geeigneten Landungsstellen für leonessische Invasionsschiffe. *(Besprechungsraum, Nummer 5 auf der Karte des Lagerhauses)*
- Zwei vorbereitete **Hexagramme**, die als feste Ziele für den Zauber *Versetzen* dienen. Luan kann sich über sie unmittelbar in das Lagerhaus teleportieren. *(Ein Hexagramm befindet sich im Torgang, das andere im Salon im Obergeschoss.)*



- Mehrere Kisten mit **Wunderlichtern**. Ein Teil lagert in der Lagerhalle, weitere befinden sich im Labor. Die Menge legt nahe, dass sie für umfangreichere Sabotage- oder Ablenkungsaktionen vorgesehen sind.

Das Lagerhaus

Das zweistöckige Gebäude ist freistehend und schließt mit einem flachen Dach ab. Schmale Fenster sind nur im Obergeschoss vorhanden und der Zustand wirkt ungepflegt. Putz bröckelt ab, Fensterläden hängen teilweise schief in den Verankerungen. Die Stege am Kanal sind von Flechten und Moosen bewachsen. Algen überziehen die ins Wasser ragenden Pfähle. Auf dem Dach haben Möwen ihre Nester zurückgelassen.

Mit *Spurensuche* kann daher leicht festgestellt werden, welche Eingänge häufiger genutzt werden und welche nicht.

Sicherungen: Das Lagerhaus verfügt neben Schlössern und Balken auch über **magische Sicherungen**, die an wichtigen Räumen oder unbewachten Zugängen angelegt wurden, um die sich Estebera kümmert. An den zwei **Eingängen** (Raum **2** und **6**), die von Valmon und seinen Leuten regelmäßig genutzt werden, sind Wachtposten aufgestellt worden. **Tagsüber** reicht ein **Klopfsignal**, um Einlass zu erhalten, **nachts** muss zusätzlich eine **verbale Losung** aufgesagt werden. Magisch gesicherte Türen sind durch ein **Sternsymbol** markiert. Ihre Wirkung wird bei dem jeweiligen Raum beschrieben.

Große Lagerhalle im Erdgeschoss (**1**). Hier werden aktuell verschiedene Waren für den Alltag der Leoner, vor allem Lebensmittel, gelagert. In der Halle stehen drei große Kräne, die sechs Meter hoch sind. Über den Kran auf der Westseite kann ein geschickter Abenteurer auf die **Galerie** (**10**) gelangen (**EW:Klettern** und **EW−2:Geländelauf** für den Sprung von der Kranspitze auf die Galerie. Die Halle reicht in der Höhe bis zum Dachgebälk und misst **10 Meter**. Die Galerie und das Obergeschoss befinden sich auf **4 Meter** Höhe. In einer Ecke der Halle liegen zusammengerollt einfache Auflagen, mit denen weitere Schlafplätze geschaffen werden können. Stroh steht ebenfalls zur Verfügung. An der Westwand stehen drei Kisten mit **Wunderlichtern**, die alle gut verpackt sind. Das große Tor ist mit einem schweren Holzbalken verschlossen.

Das **Eingangsfoyer** (**2**) ist immer verschlossen, so wie alle Türen, die von außen ins Lagerhaus führen. Vom Raum 3 aus gibt es mehrere unauffällige Gucklöcher, durch die das Foyer beobachtet werden kann.

Im **Raum der Wachmannschaft** (**3**) sind immer mindestens 2-3 Wachtposten anwesend. Sollten sich Fremde unbefugt

Die Entführte

Wenn die Abenteurer aufdecken sollten, dass den Thanasardos die Tat in die Schuhe geschoben werden sollte und sie in dieser Richtung intensiv ermitteln oder einer der Männer Valmons gestellt wurde und etwas ausgeplaudert haben könnte, dann wird die Entführung durch die mit Valmon de Mantega kooperierenden Abanzzi vorgenommen (s. *»Zwischenspiele«*).

Gelang die Entführung von Felisa Thanasardo, so wird sie hier im Lagerhaus festgehalten (**Raum 3**). Der folgende Drohbrief wird den Gefährten zugestellt. Felisa ist in der Regel gefesselt und nur zu den Mahlzeiten werden diese unter Aufsicht gelockert. Man hat ihr ein **Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter** umgehängt, das gegen Erkenntniszauber wie *Seelenkompass*, *Person wiederfinden*, *Zauberauge* und weitere schützt (vgl. Das *Arkanum*, S. 184).

Der Drohbrief

Verflucht seid ihr, Ermittler!

Wenn ihr Felisa Thanasardo lebendig wiedersehen wollt, dann stoppt die Ermittlungen. Macht ihr weiter, so wird sie sterben. Außerdem werden Flugschriften verteilt, auf denen die Verschwörung der Grimans und der Thanasardos gegen die Stadt offenbart werden - für alle Welt. Die Encuesta soll sie holen! Wägt eure weiteren Handlungen also weise ab. Wir zögern nicht, sie vorzeitig in Culsus Reich zu befördern und euch finden wir auch!

Zutritt zum Lagerhaus verschaffen (z. B. durch das Aufbrechen der Tür zum Foyer), so informiert eine Person die Anführer und schlägt im Zweifelsfall **Alarm**. Vor der Tür von Raum 3, in der Lagerhalle, hängt eine **Glocke**, an einem langen Seil, von der Galerie herab. Die Wachmannschaft ist mit Rapieren, Streitkolben oder Armbrüsten ausgestattet (siehe **Spieldaten** oben, Streitkolben können bei den Nahkämpfern auch den Dolch oder das Rapier ersetzen). Wurde **Felisa** entführt, so wird sie in diesem Raum festgehalten (s. unten).

Das **südliche Treppenhaus** (**4**) führt zu den Räumen hinauf, die an der Galerie im Obergeschoss liegen. Hier wird



ebenfalls für alle im Lagerhaus in einer improvisierten Küche **gekocht**. Einkäufe werden stets unauffällig in kleineren Mengen zum Lagerhaus geschafft. Üblicherweise werden sie auf der *La Encima* zwischengelagert.

Ein ehemaliges Büro wird als Besprechungsraum (5) genutzt. Großer Tisch mit Karten und Unterlagen. Mehrere **Karten Lanitias**, auf denen verschiedene Anschlagsziele markiert sind (zum Beispiel das Lagerhaus der Tresana, die diatravischen Karracken in der Lareya). Daneben liegt eine **große Seekarte** mit geeigneten Landungsstellen für leonessische Invasionsschiffe. Kleine Holzschiffe stehen neben und auf der Karte. Nur Valmon hat einen Schlüssel. Der Raum ist magisch mit einem Zaubersiegel *Lähmung* gesichert. Das wird ausgelöst, wenn das Schloss nicht mit dem Schlüssel geöffnet wird.



Valmon, Estebera und Luan

Nördliches Treppenhaus (6) und Foyer. Dieser Eingang wird von Valmons Leuten überwiegend genutzt. Mit einem kleinen Sprung kann man von der Kanalmauer auf den Steg gelangen. Im Raum 6 stehen jedoch auch Planken, die richtig ausgelegt vom Steg auf die Kanalmauer führen. Hier ist immer ein Posten, der die Tür bewacht und aufschließt, sofern jemand Einlass begehrt. Es gibt eine **Losung** mit Klopfzeichen (zwei Mal schnell hintereinander, dann eine Pause und einmaliges weiteres Anklopfen). Nach Einbruch der Dunkelheit kommt ein **verbaler Code** hinzu: *„Lanitias Wasser sind tief."*

Torgang (7). Hier steht ein **Handkarren**, wie sie in Lanitia üblich sind, wenn kein Boot für den Transport Verwendung findet. Ein **Ziel-Hexagramm** für den Zauber *Versetzen* wurde von Luan bei seinem letzten Besuch hier aufgezeichnet. Hier stehen drei Kisten. In einer von ihnen sind fünf **Feuerkugelbolzen** auf Stroh gebettet. In einer weiteren, die noch nicht in die Halle getragen wurde, befinden sich 20 **Wunderlichter**. Die Türen des Torgangs sind magisch gesichert und jemand der sich an den Toren zu schaffen macht, erleidet *Schmerzen* und muss unwillkürlich aufschreien, es sei denn die **Sicherungssiegel** wurden zuvor entdeckt (**EW−2:Wahrnehmung**) und man ist bezüglich einer magischen Falle vorgewarnt.

Wunderlichter

Dieses Zauberwerk kombiniert die Kenntnisse der *Feueralchimie* mit *Zaubersalzen* und pflanzlichen *Zaubermitteln*, die einen Kontakt zur Anderswelt herstellen können. In ihrer Erscheinung ähneln die **Wunderlichter** Feuerwerkskörpern, die bunte Farben und Lichter an den Himmel zaubern, nur dass das Leuchten auch in die Anderswelt strahlt. Zusätzlich enthalten die Wunderlichter einen Geruchsstoff, der Naturgeister und andere Kreaturen aus **Ilantia** anzulocken vermag.

Das **Laboratorium (8)** ist das Reich von Estebera. Die Türen sind mit *Zauberschloss* gesichert, sofern jemand versucht das Schloss zu manipulieren wird ein magischer *Alarm* ausgelöst, den nur Estebera vernimmt. Diesen Raum betritt niemand ohne ausdrückliche Erlaubnis. Hier werden die **Wunderlichter** hergestellt, ebenso wie anderes Zauberwerk, das die Agenten Leonessas nicht aus Parduna mitbrachten. Auf einer **Werkbank** steht ein Tiegel mit einer **Salbe der Krakenhände** und sofern das Fluchbild von Estebera bereits fertiggestellt wurde, auch beide Hälften eines *Greifenauges*. Des Weiteren befinden sich hier Materialien um Runenstäbe und Siegel anzufertigen, sowie alchimistisches Gerät zur Herstellung von Trünken und Zaubermitteln (nach Wahl der Spielleitung sind bereits einzelne fertig geworden). Tagsüber ist hier oft **Enacolu** anzutreffen, die Estebera bei den anfallenden Arbeiten unterstützt, man hat ihr gutes Geld angeboten und ihr zugesagt, dass die Gefangenschaft zeitlich begrenzt ist.

Über das Treppenhaus gelangt man vom nördlichen Foyer (6) ins **Obergeschoss**.

Im **großen Schlafsaal (9)** sind **Valmons Leute** untergebracht. Hier können bis zu zehn Personen schlafen. Weitere Leute schlafen auf der *Encima* oder auch in der Lagerhalle, einige sind jedoch meistens in der Stadt unterwegs. In kleinen Taschen und Beuteln findet sich persönliches Gut.

Der **Galeriegang (10)** befindet sich in vier Metern Höhe über der Lagerhalle. Der offene Gang verbindet alle Räume des Obergeschosses miteinander.

Der **Aufenthaltsraum (11)** von Valmons Leuten. Hier halten sich fast immer mehrere Personen auf (1W6−1 tagsüber,

1W6−2 nachts). Es wird Karten- oder Würfelspielen nachgegangen, Plaudereien abgehalten und gegessen. Außerdem werden hier Waffen aufbewahrt. Darüber hinaus schläft die Gefangene Alchimistin **Enacolu Mongaldo** hier. Tagsüber geht Enacolu Estebera zur Hand und hilft beim Befüllen der Wunderlichter oder anderen alchimistischen Prozessen.

Ein improvisierter **Salon** (**12**) mit Wandteppichen, bequemen Sesseln, einem kleinen Tisch und einem Spiegel an der Wand, den Valmon auch für seine täglichen Fechtübungen nutzt.

Schlafraum und Atelier von **Estebera** (**13**). Neben einer Staffelei steht hier ein großer Arbeitstisch mit Farben, Farbpaletten und Pinseln. Auf der Tischplatte können Skizzen von Portraitentwürfen von **Lisanna Caronar** gefunden werden. Das Zimmer ist stets mit *Zauberschloss* gesichert.

In dem von **Valmon** als **Schlafraum** (**14**) genutzten Zimmer fällt zuerst das **luxuriöse Bett ins Auge**, das nicht in ein typisches Lagerhaus passt. Ein massiver Einbauschrank trennt einen kleinen verborgenen Raum ab, der nur durch den Schrank erreicht werden kann. Dahinter befinden sich eine verschlossene **Truhe** mit Gold (etwa 5000-6000 GS) sowie eine Kleiderstange mit wertvollen Gewandungen (800 GS).

Strategisches Vorgehen der Leoner bei einem Angriff

Die Leoner versuchen Eindringlinge erst durch **Fernkampfangriffe** von der Galerie aus zu erledigen. Dabei kommt auch gerne ein **Feuerkugelbolzen** (drei Bolzen sind noch vorhanden) zum Einsatz, sofern sich kein Kamerad in der Halle aufhält. Die Nahkämpfer verriegeln unterdessen alle Türen, die weiter ins Gebäude hinein führen.

Ist **Luan** anwesend, so heizt er Abenteurern mit seinen **Feuerzaubern** gehörig ein. Dazu lässt er seinen **Vertrauten** auf einen der **Kräne** fliegen und zaubert von dort aus. Auf diese Weise kann er auch in den Bereich unterhalb der Galerie blicken. Estebera und er können über *Zwiesprache* miteinander kommunizieren.

Estebera hält sich in Kampfsituationen zurück, sie bleibt lieber im Hintergrund oder ergreift die Flucht. Kommt ihr jemand zu nahe, nutzt sie einen **Runenstab** *Blenden*.

Valmon koordiniert die Aktionen seiner Leute von der Galerie aus und achtet darauf, nicht ins direkte Blickfeld der Angreifer zu geraten.



Wenn die Abenteurer sich erfolgreich **ins Gebäude schleichen**, dann stellen sie fest, dass immer zwei Wachen mit Armbrüsten auf der Galerie (auch in der Nacht) patrouillieren. **1W3+1** von Valmons Leuten sind in der Regel in Valmons Nähe und sorgen direkt für seine Sicherheit.

Organisieren die Abenteurer **Unterstützung** vom Konvent, den Kulten oder der Obrigkeit und bekommen die Leoner dies rechtzeitig mit, so nutzen sie ihren **Fluchtplan**: Valmon, Estebera und Luan versetzen sich auf die *La Encima*, die kurze Zeit später ausläuft, sobald möglichst viele von Valmons Leuten ebenfalls an Bord kommen konnten. Wenn ausreichend Zeit für eine Flucht ist, dann werden auch Beweismittel vernichtet.

Valmons Angebot

Sollte der Fall eintreten, dass Valmon gegen die Abenteurer unterliegt oder die Situation für ihn aussichtslos erscheint, dann unterbreitet er den Gefährten ein Angebot mit einer deutlichen Mahnung, hinsichtlich seiner Position und seinen Möglichkeiten. Zum einen verdeutlicht er ihnen, dass sie eine große Bürde auf sich laden, wenn sie ihm als **leonessischem Gesandten** ein Haar krümmten. Sie wären dann nicht nur Feinde seiner Familie, sondern würden sich gegen Leonessa stellen. Außerdem ist er bereit, den Abenteurern eine **große Summe Gold** (den Inhalt der Truhe in seinem Schlafgemach) zu zahlen und bietet jedem von ihnen zusätzlich ein **Haus** im Umland Pardunas oder ein kleines **Stadthaus** an, das sie gemeinsam bewohnen können.

Valmon hängt sehr an seinem Leben und gibt lieber nach, als wegen einer Intrige zu verrecken. Er gibt sich dabei alle Mühe den Abenteurern aufzuzeigen, wie hoffnungslos ihre Situation aussieht, wenn sie ihm an den Kragen gehen und dass es vielversprechender sei, sein generöses Angebot anzunehmen. Besteht die Chance, dass er einen der Abenteurer im Duell besiegt und ihn daraufhin in Schach hält, so droht er damit, diesen zu töten, sofern man ihn und seine Leute nicht abziehen lässt. Mit einem erfolgreichen **EW:Menschenkenntnis** kann festgestellt werden, dass Valmon sich wohl an sein Wort halten wird und sein Angebot ernst gemeint ist.

Valmon kann auch eine vom Staatskanzler gesiegelte **Urkunde** vorlegen, die ihn als Gesandten ausweist. Sie befindet sich ebenfalls in der Goldtruhe in seinem Schlafgemach.

Wenn die Abenteurer scheitern

Scheitern die Abenteurer bei dem Versuch, die Leoner zu vertreiben oder auszuschalten, bietet sich der Spielleitung die Möglichkeit weitere Folgeabenteuer, um den Angriff der Invasionsflotte Leonessas zu spielen. Auch die Folgen eines ungeahnten Übergriffs der Naturgeister auf die Stadt, mag interessante Abenteuer ergeben.

Bestiarium

Zapanjaro (Naturgeist, Grad 8)

Eine große Gestalt, die aussieht, als würde sie auf Stelzen gehen und einen langen Schnabel hat, der fast so wirkt als wäre er einer der typischen lanitianischen Masken entsprungen. Der Zapanjaro gilt den Lanitianern als Kinderschreck und sein Erscheinen als schlechtes Omen.

LP 3W6+3 **AP** 8W6+6 **LR**
St 40 Gw 70 In 50 **B** 18/36
Abwehr+14, Resistenz+15/17

Angriff : Keule+10 (1W6+1), Schnabel+9 (1W6+1) - Raufen+5 (1W6–2)

Geländelauf+16, Wahrnehmung+15 (Sehen)

»Zaubern+16:« *Angst*, *Bannen von Licht*, *Hexenstreich*, *Lichtbrücke*, *Verdorren*, *Windstoß*

Scharlachreiher (großer Andersweltvogel, Grad 4)

Diese Vögel der Anderswelt Ilantias sind sehr aggressiv und territorial. Sie verteidigen ihr Nest sehr energisch, auch gegen Artgenossen. Eine Ausnahme stellen nur die Partner dar, mit denen sie sich ein Leben lang verbunden fühlen. Die **Eier** der Scharlachreiher gelten den Lanitianern als Delikatesse und begehrte Kostbarkeit. Ihnen wird nachgesagt, dass ihr





Verzehr einen Blick in die Zukunft erlaubt (wie der Zauber *Vision*). Diese Eier sind daher bei Wahrsagern sehr beliebt, von denen mancher bereit ist, einen hohen Preis dafür zu zahlen.

LP 3W6+2 **AP** 4W6+4 **LR**
St 30 Gw 70 In t30 **B** 12/60
Abwehr+13, Resistenz+16/16

Angriff : Schnabel+6 (1W6−1) - Raufen+5 (1W6–4)

»**Zaubern+16:**« *Todesatem*, *Versetzen* (nur sich selbst in die Spirituellen Gefilde)

Bes.: Todesatem (wirkt wie *Todeshauch* allerdings als kegelförmiger Strahlzauber von 5m Länge, der nur in der Runde anhält, in der er gewirkt wird)

Vertraute Personen der Abenteurer

Im Folgenden werden **vier Nichtspielerfiguren** vorgestellt, die die Spielleitung den Abenteurern als Freunde oder Bekannte andienen kann, um sie tiefer in die Handlung hineinzuziehen und ihnen weitere Möglichkeiten zu geben auf den Handlungsverlauf Einfluss zu nehmen. Der vorliegende Abenteuertext geht davon aus, dass die Spielrunde diese Option aufgreift und jede Spielende eine Person auswählt oder passend zur Figur von der Spielleitung zugeteilt bekommt. Sind es mehr als vier Spielende, kann die Spielleitung gemeinsam mit der fünften Person, eine weitere Figur ausarbeiten oder eine Spielfigur/Spielende verzichtet auf einen Bekannten.

Wer möchte, kann die Intensität der Beziehung per Würfelwurf bestimmen. Diese wird mit **1W10** ausgewürfelt:

Intensität einer Beziehung: 1W10 (1 = nur flüchtig, kennt den Namen ... usw. bis 10 = enge Bekanntschaft oder Freundschaft, bis zu sehr intim, nach Wahl der Spielenden).



Eirene

Spielfrau / Matrosin aus Lanitia
(Chryseische Abstammung)

Eirene stammt aus einfachen Verhältnissen, hat eine tragende Stimme und spielt zauberhaft Harfe und Flöte. Häufig hängt sie melancholischen Gedanken nach. Sie gilt als tiefgründig und einfühlsam. Ihre Augen leuchten im Dunkeln gelblich, wie bei einer Katze und lassen sie unheimlich wirken. Sie ist mit der lanitinischen Halbwelt vertraut, setzt sich für andere ein, führt Proteste an und ist weit herumgekommen. Auf ihren Reisen hat sie vielfältige Sagen, Lieder und Legenden aufgeschnappt. Ihr wird eine hohe Sprachbegabung nachgesagt.



Sebastin Abra

Maler aus Lanitia
(Eigene Werkstatt)

Sebastin ist ein bekannter Maler, der schon viele Größen seines Landes portraitierte. Allerdings gehen seine Geschäfte derzeit nicht so gut. Er ist ein scharfer Beobachter und kennt viele prominente und weniger bedeutende Bürger Lanitias auch ganz privat. Viele sagen ihm ein hervorragendes Gedächtnis und eine ausgeprägte Diskretion nach.



Felisa Thanasardo

Adelige Magistra aus Lanitia

Die Adelige stammt aus einer Patrizierfamilie Lanitias. Diese drängt aus politischen Gründen schon länger auf eine Heirat, doch Felisa möchte ihre Freiheit bewahren und konnte sich bisher jeder Hochzeit entziehen. Böse Zungen behaupten, sie hätte beim Ableben ihres letzten Verehrers ihre Finger im Spiel gehabt. Felisa gilt als eigensinnig und optimistisch. Sie besitzt eine schnelle Auffassungsgabe und ist auf mehreren Gebieten sehr kenntnisreich – ihr Steckenpferd ist die Pflanzenkunde. Außerdem ist sie politisch aktiv.



Tambranes

Abanzzi der Tosnuélgar-Sippe
aus Südtevarra

Ein loyaler Abanzzi wie er im Buche steht. Einer mit dem man durch dick und dünn gehen kann und die Freundschaft trotzdem nicht zerbricht. Er gilt als ausgezeichneter Schütze und hat schon einige Länder rund um das Meer der fünf Winde bereist. Es heißt, er wäre länger nicht in den Küstenstaaten gewesen, sondern in Chryseia und hätte dort seine große Liebe Gejza gefunden, die zur Niephata-Sippe gehört. Er ist leidenschaftlich und lässt sich schnell für ein gutes Essen oder ein Spiel begeistern.

Legende zur Karte Lanitias

Anmerkung: Die Legende umfasst sowohl beschriebene Gebäude, als auch solche, die in unserer Kampagne vorkommen, jedoch nicht für den Abenteuerschauplatz ausgearbeitet wurden. Dementsprechend wird im Kapitel zu den Stadtteilen nur eine Auswahl an Örtlichkeiten vorgestellt, diese sind in der Legende **fett** hervorgehoben.

Allorga (A)

A1: Castillo de ninfas (Nymphen-Schlösschen)
A2: Gardia Grande (verlassen)
A3: Fast normale Gasse (Calle quasi regolare)
A4: Nebelpalast (Palazzo annebiaso)
A5: Ehemaliger Stadtteiltempel des Tin
A10: Ehemaliges valianisches Sucursal

A30: Verlorene Brücke (Ponte Perdido)

Ce (C)

C1: Schwarzmarkt (Mera)
C2: Gardia de Nono
C3: Färberhof
C4: (leer)
C5: Gildenhaus der Fischer
C6: Hausboote, Hafen
C7: Capelha Lacrimosa (Culsu)
C8: Waisenhaus Ca Grueso
C9: Kleiner Fischmarkt
C10: Scharidischer Sucursal
C11: Piavente (Piata del vente)

C21: *Del Omiros* (Bei Omiros; T: u-, v3)
C22: *A Squalo Bianco* (Zum Weißen Hai; T: u-, v4)
C23: *Lupomaro d'argento* (Silberner Seewolf; G: u2, v2)
C24: *Teatro Navegado* (Fahrendes Theater; F: u1, v1)

C30: Fabelwesenbrücke (Ponte Crumítica, *Pontica*)

Copor (O)

O1: Platz des Uhrturms
O2: Gardia de Nono
O3: Haus der Glasbläserzunft
O4: „Lacarmaga" Konventsinsel (nicht öffentlich)
O5: Zaubersalzmanufaktur Mervelgaza
O6: Zykandeles thaumaturgische Werkstätten
O7: Zunfthaus der Schmiede
O8: Reusen & Netze
O9: (leer)
O10: Sucursal der fernen Länder
O11: Glasmachermeister Tommaso Verillo
O12: Casa Tremonso (verlassene Glasbläserwerkstatt)
O13: Glasbläserin Aniella Lazzagha
O14: Zaubersalzwerkstatt Alarico Valermis
O15: Ascheinsel (Ilceta)

O21: *Il Nodo Vitreo* (Der Glasknoten; T: u- , v3)
O22: *Al Mepesco* (Am Fischmarkt; T: u4, v4)
O23: *Fumar nero* (Zum Schwarzen Rauch; B: u3, v3)
O24: *Il Grotto del Vanth* (Grotte der Todesbotin; T: u-, v3)

Dolo (D)

D1: Ca Zaretta
D2: Gardia de Nono/Hafenmeisterei
D3: (leer)
D4: Altes Arsenal (Arvezo)
D5: Fechtschule 'Der perfekte Schlag' (Il colpo perfetto)
D6: Gildenhaus der Lotsen
D7: (leer)
D8: Hafenfestung / „Sucursal" Diatravas
D9: Seilerei Macola
D10: Sucursal de Chryses (Chryseischer Sucursal)
D11: Sucursal de Mercatores e Orestadas (Cursamerces)
D12: Auktionshaus
D13: Bootshaus Pina
D14: Capelha Santo Sinal (Kapelle des heiliges Schildes)

D21: *Sirena salutando* (Winkende Nereide; B: u1, v2)
D22: *Sablo del mar* (Zum Sand am Meer; B: u-, v3)
D23: *Cuerno de Mar solo* (Zum einsamen Seehorn; P: u2, v2)
D24: *El Marioso* (Glücklicher Seemann; P: u1, v1)
D25: Ancora rosado (Taverne zum rosigen Anker; T: u1, v3)
D26: Serpiente del Mar (Zur Seeschlange; T: u-, v1)
D27: Dodado (Goldener Würfel; T: u-, v2)

Gira (G)

G1: Palasses Cortadores (Zunfthaus der Schneider)
G2: Gardia de Nono
G3: Stadtteiltempel des Nothuns
G4: Papiermühle
G5: Werkstatt des Malers Sebastin Abra
G6: Buchbinder
G7: Mardin Oscurida (Verborgener Garten)
G8: Arromardin (Schützenpark)
G9: Druckerei
G10: Cursatardis (Sucursal Tevarra, Corua, Orsamanca)
G12: Palasses Aranda e Griman
G13: Palasses Scarletto (Gildenhaus der Weinhändler)
G14: Ca Turcino (Baumeisterfamilie)
G15: Mellada (Mode- & Maskenmarkt)

G21: *Pan e Vin* (Brot und Wein; T: u2, v3)
G22: *Preziosa de Nothuns* (Nothuns Schatz; B: u1, v2)
G23: *Taza Cobre* (Kupferner Becher; B: u2, v3; s. *»Lanitianisches Komplott«*)
G24: Mazardin (Zaubergarten; B: u3, v4)

G30: Weiße Brücke (Gira)

Lorea (L)

L1: Palasses di Senhoria
L2: Neue Gardia Grande
L3: Großer Nothunstempel und Pendeon der Dius Valiande
L4: Camonda (Staatsbank Lanitias)
L5: Palasses Caronar
L6: Phönixtheater (Teatraniz)
L7: Palendo (Konventsniederlassung, öffentlich)
L8: Nothunsgefällige Thermen
L9: Seehandelsbörse
L10: Sucursal Leonessa (Cursasenes; s. *»Lanitianisches Komplott«*)
L11: Sucursal Estralu (Serenea / Palatinea)
L12: Palasses Mercadez
L13: Palasses Badinjo
L14: Palasses Thanasardo
L15: Palasses Griman
L16: Palasses Farsona
L17: Palasses Aranda
L18: Palador de Encuesta

L21: *Della Encantadora* (Zur Besungenen; B: u-, v5)
L22: *Galera verde* (Grüne Galeere; u-, v5)
L23: *La Laguna dorada* (Goldene Lagune; GF: u4, v5)
L24: *La Sordo nera* (Schwarzer Tauber; B: u3, v4)

L30: Muschelbrücke (Poncondo)
L31: Brücke der Lichter & Feuerplatz (Piata Fuoco)
L32: Brücke der zwei Sterne (Ponte delle due Stelle)

Rigero (R)

R1: Stadtinsel Lacartera
R2: Gardia de Nono
R3: Baccio-Platz
R4: Verfallenes Badehaus
R5: Treffpunkt der Gemeinschaft des Strandguts
R6: Trödler
R7: Alte Hafenfestung
R8: Aschenbergpark (Favilmardín)
R9: Arena (ehemaliges Palasso Tremezzo)
R10: Sucursal der Nordländer
R11: Leuchtturmruine (Kultort der Thesan)

R21: *Sátiro fastidioso* (Flinker Satyr; F: u1, v-)
R22: *Bella Donja* (Schöne Edeldame; T: u1, v2)
R23: *Moneta Migradora* (Wandernde Münze; T: u2, v2)
R24: *Casinero* (Das schwarze Casino; F: u-, v3)

R30: Ponte di Pranchago (Ponchago)

Tezio (T)

T1: Neues Arsenal (Arnovo)
T1a: Palasses Datoni (verlassen)
T2: Gardia de Nono
T3: Badehaus
T4: Ca Grifo (Greifenhaus)
T5: Fechtsaal der Schlichtung (Laran-Kult)
T6: Acuariu-Klub (Bund der Wassermänner)
T7: Friedhofsinsel Ilmurta
T8: Leuchtturm
T9: (leer)
T10: Neuer Cursamerces (Baustelle)

T21: *Novo Hogar* (Neue Heimat; GF: u2, v3)
T22: Ibignatto (Brauner Sichler; G: u5, v3)
T23: Ca Busorella (Haus der guten Schwester; F: u3, v-)
T24: *Per Vastamo* (Vastago ultimo; Am letzten Ableger; B: u-, v3)

Zado (Z)

Z1: Capelha Botacho Brondalban
Z2: Gardia de Nono von Zado
Z3 (a-c): Hohe Akademie von Lanitia (*Ateneo Alto di Lanitia, Tenalto*)
Z4: Ca Tessari
Z5: Tempel des Sabor
Z6: Platz des Kraken (Piata Polpo)
Z7: Palasses Caradal
Z8: Basadonne-Park
Z9: Ca Tiziano
Z10: Palaviano (Valianischer Palast, Sucursal der Valianer)
Z11: Ca Griman
Z12: Ca Naranjor
Z13: Haus der roten Vorhänge (F: u4, v4)
Z14: Ca Vilado Aranda e Griman
Z15: Ca Mengosto

Z21: *Semental Focoso* (Zum Feurigen Hengst; GF: u2, v2)
Z22: *Del Piatto Aureo* (Zum Goldenen Teller; B: u2; v3)
Z23: *Amigos della Noche* (Freunde der Nacht; T: u3; v3)
Z24: *Copa Argento De Vino* (Zum Silbernen Weinglas; B: u2, v4)
Z25: Posada *Lanterossa* (edles Freudenhaus; F: u4, v4)
Z26: Nachtlokal *Feuervogel* (u-, v2)

Z27: *Boticelli Tabacco* (Tabakfässchen; T: u-; v4)
Z28: *Cilando* (Tanzender Schwan; G: u3, v4)
Z29: *Polpa d'oro* (Zum goldenen Tintenfisch; T: u-; v3)

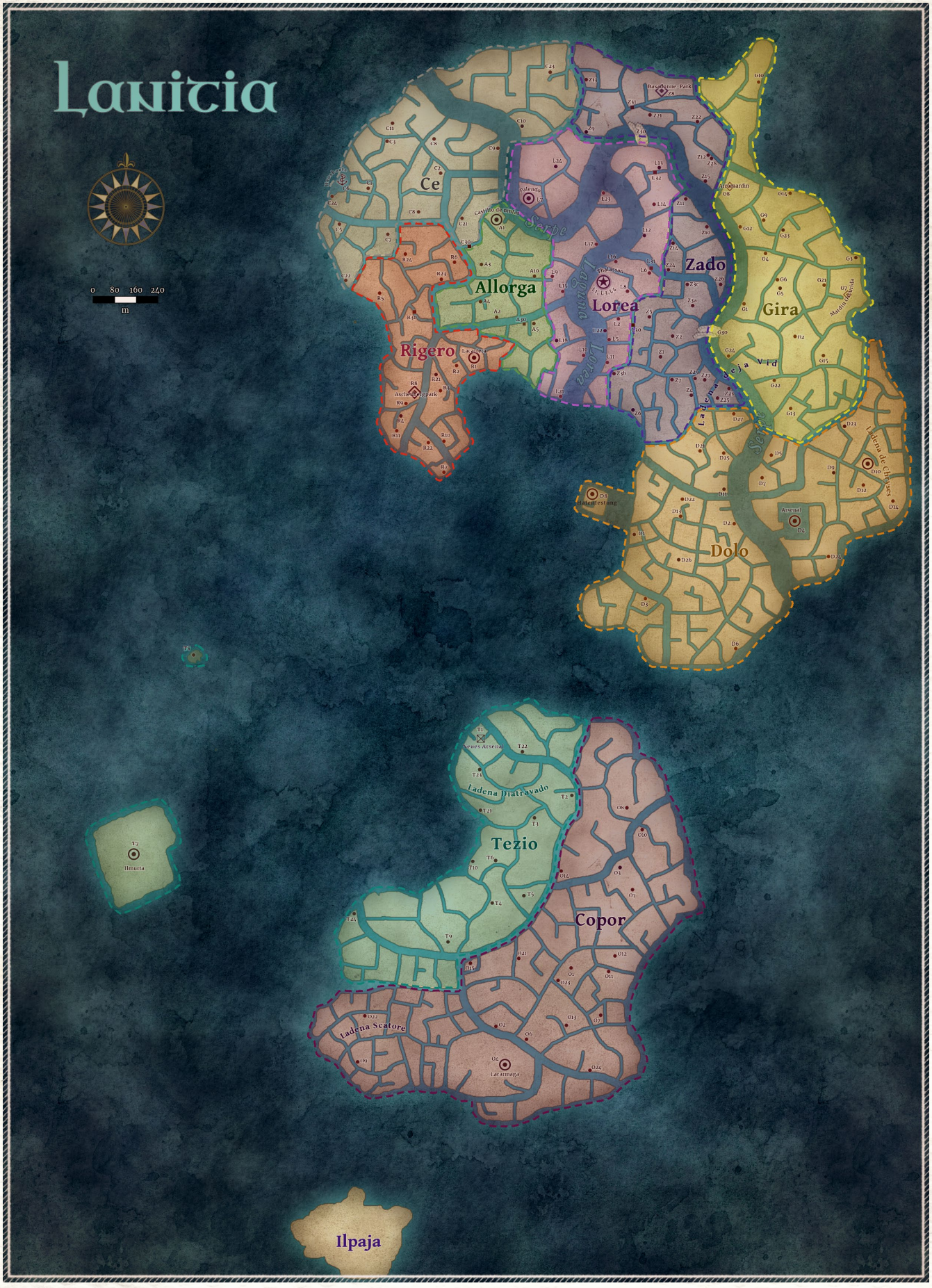
Z30: Kristallbrücke
Z31: Säbelbrücke (Ponte Sabola)

Legende Gasthäuser:

T - Taverne/Pinte
P - Posada
B - Bacaria/Weinlokal
G - Gasthaus/Herberge
F - Freudenhaus

Zum Umgang mit der Karte Lanitias: Die Karte ist nicht die Realität! Die Karte weist eine starke Generalisierung (Vereinfachung) auf. So werden einige Stadtinseln von weiteren Kanälen durchzogen, und es gibt ebenfalls noch kleinere Kanäle, die die Karte gar nicht zeigt. Ebenso sind nicht alle Brücken eingezeichnet, über die Lanitia verfügt. Die Karte gibt einen groben Anhaltspunkt zu Entfernungen und der relativen Lage von Örtlichkeiten - vor allem zueinander.




Lanicia
0 80 160 240
m
Ce
Allorga
Rigero
Lorea
Zado
Gira
Dolo
Tezio
Copor
Ilpaja
Ilmurta
Serpe
Ladena Geja
Ladena Lorea
Ladena Viad
Ladena Piatravado
Ladena Scatore
Lliana de Chrysses
Castillo de ninias
Palacio
Talassan
Lacarmaga
Ascheberg
Arsenal
Basadeune Park
Arcomardin
Martin Landa
Hafenfestung
Seres Arsenal

„Freund, lass mich dir sagen:

Wenn dir jemand erzählt, Lanitia sei eine Stadt der Schönheit, dann glaube ihm - aber halte dabei deine Geldbörse fest.

Die Kanäle sind das Erste, was du siehst. Glatt, glänzend, manchmal stinkend, aber schön. Die Paläste spiegeln sich im Wasser, als wollten sie dir sagen: ‘Hier ist alles doppelt – auch die Wahrheiten.‘ Es gibt Viertel, da tanzt du nachts unter Lichtern, die schöner sind als jede Krone. Und nur eine Brücke weiter riecht es schon nach Moder, nach uralten Versprechen und vergessenen Dingen. Geh ruhig beides sehen. Aber lass dir gesagt sein, geh nie allein.

Und die Leute hier? Oh, die wirst du lieben. Künstler, Diebe, Händler, Patrizier, Träumer, Verräter - oft alles in einer Person.

Du kannst hier Freunde fürs Leben finden. Oder für eine Nacht. Manchmal ist der Unterschied kleiner, als dir lieb ist.

Bedenke nur: Hier tragen alle Masken. Manche aus Seide, manche aus verzauberten Stoffen, manche aus einem stetigen Lächeln. Und wenn dir jemand zu ehrlich wirkt, pass besonders gut auf.

Es gibt Nächte in Lanitia, da willst du nie wieder weg. Und Orte, da solltest du nie hingehen, wirst es aber tun.

Wenn du tanzen kannst, komm her. Wenn du kämpfen kannst, bleib am Leben. Wenn ein Spiegel dich schöner zeigt, als du bist - schau nicht zu genau hin und geh. Und wenn du denkst, die Geschichten über geheime, verbotene Pforten, spirituelle Passagen und wilde Gärten seien nur Gerede, dann bist du ein größerer Narr, als du denkst.

Glaubst du, du hättest die Stadt durchschaut, dann gratuliere ich dir. Du bist genau da, wo Lanitia dich haben will.“

Donja Osanna di Rhonda alias Sara - eine, die länger geblieben ist,
als vielleicht gut für sie war

