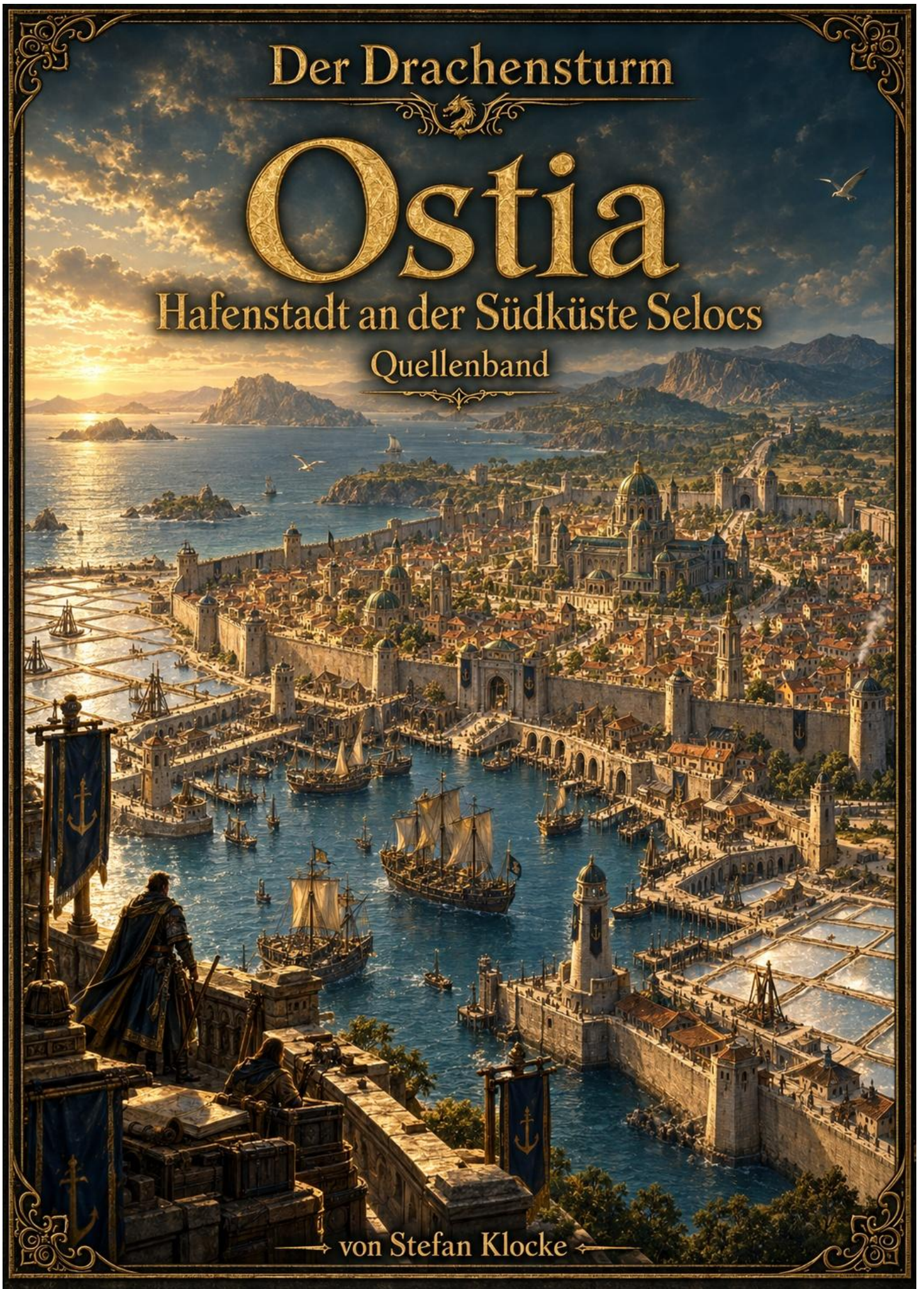


Der Drachensturm

Ostia

Hafenstadt an der Südküste Selocs

Quellenband



von Stefan Klocke



Der Drachensturm

Ostia – Hafenstadt an der Südküste Selocs

Quellenband für Orotá

Salz • Handel • Wacht

Hafenstadt am Portáo, Brücke zwischen Binnenland und Meer, Handel, Magie und Wacht.

von Stefan Klocke



Stadtkarte von Ostia. Die Nummerierung entspricht der in diesem Quellenband verwendeten Ortsübersicht.

Zur Verwendung dieses Bandes

Dieser Band konsolidiert die bisherige Ostia-Ausarbeitung, die Weltbeschreibung Orotas, die Stadtkarte sowie die in den Roman- und Abenteuerentwicklungen entstandenen Ergänzungen. Er ist so aufgebaut, dass eine Spielleitung Ostia ohne weitere Vorarbeit als eigenständigen Schauplatz, Hafenstadt und Ausgangspunkt für Reisen entlang der Südküste Selocs und nach Espera nutzen kann.

Die Kapitel **O-1 bis O-20** beschreiben den dauerhaften Schauplatz Ostia mit seiner Geschichte, Stadtordnung, dem Co-vendo Mageo Cevereges Lidrales, Hafen und Handel, wichtigen Stadtvierteln, Personen und dem weitgehend vergessenen Untergrund des Alten Hafens. **O-21** beschreibt den für die Amazonensaga relevanten Zeitstand nach der Rückkehr der Helden aus Febre und der Übergabe des Comte an Priora Locales Diora Felano. Die anschließenden Kapitel enthalten das Abenteuer „**Die Weiße Pest von Ostia**“.



Inhaltsübersicht

O-1	OSTIA AUF EINEN BLICK	6
O-1.1	KURZPROFIL	7
O-1.2	DIE SECHS KRÄFTE, DIE JEDE SZENE BEWEGEN	7
O-1.3	EINE GRUPPE IN OSTIA STARTEN	8
O-2	LAGE UND LANDSCHAFT	8
O-2.1	DIE SÜDKÜSTE SELOCS	8
O-2.2	DIE BUCHT	8
O-2.3	WETTER UND WIND.....	9
O-3	STADTBILD UND ARCHITEKTUR.....	9
O-3.1	DIE STADTMAUER	10
O-3.2	DAS LANDTOR.....	10
O-3.3	DER ANKUNFTSHOF.....	10
O-4	GESCHICHTE OSTIAS	11
O-4.1	VOR DEM COVENDO	11
O-4.2	DIE STADT WÄCHST ÜBER IHREN HAFEN	12
O-4.3	DER AUFSTIEG DES COVENDO	12
O-5	HERRSCHAFT UND STADTORDNUNG	12
O-5.1	PRIORA LOCALES DIORA FELANO	13
O-5.2	DIE MACHT DER PRIORA	13
O-5.3	DER COVENDO ALS STAAT	13
O-6	DER COVENDO MAGEO CEVEREGES LIDRALES	13
O-6.1	SELBSTVERSTÄNDNIS	14
O-6.2	ARCHITEKTUR DES COVENDO.....	14
O-6.3	DIE CEVEREGES.....	14
O-6.4	FREMDE MAGIER IN OSTIA	15
O-7	RECHT, WACHE UND VERWALTUNG.....	15
O-7.1	RECHT IM ALLTAG.....	17
O-7.2	DIE WACHEN OSTIAS	17
O-7.3	GEFANGENE UND BESONDERE VERWAHRUNG	17
O-8	WIRTSCHAFT OSTIAS.....	18
O-8.1	DER SEEHANDEL	18
O-8.2	DAS HINTERLAND	19
O-8.3	SPEICHER UND LAGERHÄUSER.....	19
O-8.4	DIE WERFTEN.....	20
O-8.5	DIE SALINEN.....	20
O-8.6	FISCHEREI UND FISCHVERARBEITUNG	22
O-8.7	PREISE UND VERFÜGBARKEIT	24
O-9	ALLTAG IN OSTIA.....	25
O-9.1	DER TAGESRHYTHMUS	25
O-9.2	GERÄUSCHE UND GERÜCHE.....	26
O-9.3	ESSEN IN OSTIA	26
O-9.4	SPRACHEN UND VERSTÄNDIGUNG	26



O-10	DIE STADTVIERTEL UND BESONDEREN ORTE.....	28
O-10.1	DAS WOHNVIERTEL	30
O-10.2	DER TEMPELBEZIRK	31
O-10.2.1	Wie ein Tempel zur Stadt wurde	31
O-10.2.2	Eine Markthalle des Glaubens	31
O-10.2.3	Die Schreinordnung.....	32
O-10.2.4	Die großen Schreine	32
O-10.2.5	Die hundert kleinen Götter	34
O-10.2.6	Weitere bekannte Schreine	35
O-10.2.7	Wo Gegensätze aufeinanderstoßen.....	37
O-10.2.8	Der Covendo und die Götter	37
O-10.2.9	Die Hüter des Daches.....	37
O-10.2.10	Die neutrale Mitte.....	37
O-10.2.11	Alltag im Tempel.....	38
O-10.2.12	Streit im Tempel.....	38
O-10.2.13	Bedeutung für die Heldengruppe.....	39
O-10.2.14	Der Tempel während einer Krise	39
O-10.3	DAS MARKTVIERTEL	39
O-10.4	DAS HANDWERKSVIERTEL	39
O-10.5	DAS STÄDTISCHE HEILHAUS.....	40
O-10.6	DAS HAFENVIERTEL	40
O-10.7	DAS KÜSTENTOR.....	41
O-10.8	DIE SPEICHER	41
O-10.9	DIE WERFTEN	41
O-10.10	DER ALTE HAFEN	42
O-11	DER UNTERGRUND OSTIAS.....	42
O-11.1	EINE STADT UNTER DER STADT	42
O-11.2	GEFAHREN UNTER DEM HAFEN	43
O-11.3	DIE ALTEN GEZEITENANLAGEN	43
O-12	DER HAFEN ALS EIGENE WELT.....	43
O-12.1	HAFENORDNUNG UND SALZHANDEL	44
O-12.2	DIE VERBINDUNG NACH ESPERA.....	44
O-12.3	DIE HAFENTAVERNEN	44
O-13	SCHMUGGEL UND SCHATTENWIRTSCHAFT	44
O-14	BEDEUTENDE PERSONEN OSTIAS.....	45
O-14.1	PRIORA LOCALES DIORA FELANO	48
O-14.2	MAGISTRA SERANA VELL	48
O-14.3	DORN KARSIL	49
O-14.4	LESSA MORIN.....	49
O-14.5	HAUPTMANN CORVEN ARLAS	50
O-14.6	MEISTERIN BORRA TINHAND	50
O-14.7	JESSEN PALTO	51
O-14.8	SALZMEISTERIN CALDRA VENN	51
O-14.9	MAREK SALVEN	52
O-14.10	KAPITÄNIN NERAYA SOVAN	52
O-14.11	ILYON MARR – HÜTER DES DACHES	53
O-14.12	DAS GEFLECHT DER WICHTIGEN PERSONEN.....	54



O-15	DIE PRIORA UND DIE HELDENGROPPE.....	55
O-16	OSTIA UND FEBRE	55
O-17	OSTIA BEI NACHT.....	55
O-18	GERÜCHTE AUS OSTIA	56
O-19	BEGEGNUNGEN IN OSTIA	57
O-20	OSTIA AM SPIELTISCH	59
O-21	DER ZEITSTAND DER AMAZONENSAGA.....	62
O-22	OSTIA ALS DAUERHAFTER SCHAUPLATZ	62



O-1 Ostia auf einen Blick

Vorlesetext – Ostia

Salz liegt in der Luft, noch bevor ihr das Meer seht. Zwischen hellen Mauern ziehen Händler, Schreiber, Seeleute und Handwerker durch breite Straßen, während über den Dächern die Masten der Schiffe schwanken. Irgendwo schlägt ein Hammer auf Metall, eine Glocke ruft vom Hafen herüber und ein Beamter diskutiert mit einem Fuhrmann über eine Frachtliste.

Ostia wirkt nicht still. Aber es wirkt geordnet.

Hier scheint jedes Schiff einen Platz, jede Ware einen Besitzer und jeder Streit jemanden zu haben, der dafür zuständig ist.

Zumindest solange alles so funktioniert, wie es soll.

Ostia ist ein wichtiger Küstenort im Süden Selocs, Sitz des Covendo Mageo Cevereges Lidrales und politisches Zentrum einer Region, deren Einfluss bis nach Febre und an den Rand des Gulcias-Dschungels reicht. Etwa 6.000 fühlende Wesen leben innerhalb der Mauern und im unmittelbaren Umfeld der Stadt. Menschen bilden einen großen Teil der Bevölkerung, doch auch Szoths, Halblinge und Zwerge prägen Handel, Handwerk, Hafen und Verwaltung.

Wer Febre kennt und danach Ostia betritt, bemerkt den Unterschied sofort. Febre ist eine Stadt, die gelernt hat, mit dem Unvorhersehbaren zu leben. Ostia dagegen versucht, das Unvorhersehbare zu erfassen, zu prüfen, zu ordnen und erst dann passieren zu lassen.

Hier bekommt eine Fracht eine Nummer.

Ein magischer Gegenstand ein Siegel.

Ein Schiff einen Liegeplatz.

Ein Streit eine Zuständigkeit.

Und selbst eine Katastrophe erhält früher oder später ein Formular.

Das ist keine Karikatur. Gerade diese Ordnung hat Ostia zu einem stabilen Machtzentrum des südlichen Seloc gemacht.



Ostia ist eine Stadt, die davon lebt, dass Dinge weiterreisen. Waren, Reisende, Nachrichten, magische Funde und politische Entscheidungen passieren ihre Tore, Speicher, Kais und Schreibstuben. An der Südküste Selocs liegt die Stadt in einer geschützten Bucht, offen zum Meer und zugleich über die große Landstraße mit Febre und dem Hin-

terland verbunden. Im Norden führen Straße und Felder ins Landesinnere, im Süden beginnen Hafen, Werften und offene See. Damit besitzt Ostia zwei natürliche Richtungen: das Binnenland und das Meer.

Etwa sechstausend Fühlende leben innerhalb der Mauern und in ihrem unmittelbaren Umfeld. Menschen stellen einen großen Teil der Bevölkerung, doch auch Szoths, Halblinge und Zwerge prägen Handel, Hafen, Handwerk und Verwaltung. Seeleute, Händler, Magier, Schreiber, Handwerker, Reisende und Abgesandte aus vielen Teilen Orotas sorgen dafür, dass Ostia trotz seiner überschaubaren Größe erstaunlich kosmopolitisch wirkt.

Seinen besonderen Rang verdankt Ostia jedoch nicht allein dem Hafen. Über der Stadt steht der **Covendo Mageo Cevereges Lidrales**, eine mächtige Institution, die Magierausbildung, Forschung, Verwaltung und staatliche Gewalt miteinander verbindet. An seiner Spitze steht Priora Locales Diora Felano. Der Covendo verfügt über eigene Magier, Schreiber, Richter, Wachen und Soldaten und macht Ostia damit zu weit mehr als einer gewöhnlichen Handelsstadt. Gefährliche Funde aus dem Norden, ungeklärte magische Erscheinungen und politisch bedeutsame Angelegenheiten können hier geprüft, verwahrt oder entschieden werden.

Ostias Wohlstand beruht auf Bewegung und Kontrolle. Über den Hafen kommen Salz, Fisch, Getreide, Holz, Metalle, Gewürze, Stoffe und Waren aus fernen Küstenregionen. Über die Straße erreichen Dschungelprodukte, seltene Pflanzen, Fundstücke und Nachrichten aus Richtung Febre die Stadt. In den Speichern warten Frachten auf Weitertransport, in den Werften werden Schiffe repariert, auf den Märkten wechseln kleinere Waren den Besitzer und in den Büros der Hafenverwaltung entstehen die Listen, Siegel und Verträge, ohne die kaum etwas die Stadt legal verlassen darf.

Ostia riecht nach Salz, Teer, Fisch, trockenem Tauwerk, Getreidestaub, Metall, Rauch und Gewürzen. Die Stadt ist geschäftig, aber anders laut als Febre. Am Hafen schlagen Wellen gegen Steinmolen und Taue gegen Masten. In den Werften hallen Hämmer über die Bucht. Auf dem Markt rufen Händler ihre Preise, während am Ankunfts- hof Namen, Frachtstücke und Reiseziele verlesen werden. Vor dem Covendo warten Boten, Magier, Beamte und jene, deren Angelegenheiten zu gefährlich oder zu wichtig geworden sind, um sie einer gewöhnlichen Behörde zu überlassen.

Unter dieser geordneten Oberfläche liegt jedoch ein anderes Ostia.

Vor allem unter dem Alten Hafen haben sich über Jahrhunderte Keller, ehemalige Speicher, Pumpgänge, Abflüsse, Zisternen, zugemauerte Kaianlagen und Fundamenthöhlräume übereinandergeschoben. Manche dieser Räume sind bekannt und werden noch genutzt. Andere erscheinen auf kei-



nem aktuellen Plan mehr. Ein zugemauerter Gang kann älter sein als das Gebäude darüber, ein Abfluss in einen längst vergessenen Hohlraum führen und ein stillgelegtes Pumpwerk bei bestimmten Gezeiten noch immer Wasser bewegen.

Gerade darin liegt Ostias eigentümliche Ironie.

Die Stadt versucht, alles zu erfassen.

Schiffe, Waren, Magie, Reisende, Gefahren.

Doch unter ihren Straßen liegen Teile ihrer eigenen Vergangenheit, die nie vollständig erfasst wurden.

Ostia in zehn Sätzen

1. Ostia ist der wichtigste staatliche und magische Machtpunkt im Süden Selocs.
2. Der Hafen verbindet das südliche Binnenland Selocs mit den Seewegen.
3. Das Meer bestimmt Geruch, Wirtschaft, Ernährung und Alltag der Stadt.
4. Der Covendo ist zugleich Magiergilde, Akademie, Behörde, Gerichtsmacht und politisches Zentrum.

Ostia in zehn Sätzen

5. Piora Locales Diora Felano ist nicht nur Gildenvorsteherin, sondern Herrscherin Ostias.
6. Ordnung wird in Ostia nicht als lästige Verwaltung, sondern als Überlebensstrategie verstanden.
7. Handel funktioniert gut, weil Verträge, Lagerung, Maße, Fracht und Zuständigkeiten vergleichsweise zuverlässig sind.
8. Der Hafen besteht aus neueren Anlagen und wesentlich älteren Bereichen, die mehrfach überbaut wurden.
9. Unter Teilen der südlichen und westlichen Hafenviertel liegen alte Abfluss-, Speicher-, Pump- und Gezeitengänge, von denen nicht alle in aktuellen Plänen verzeichnet sind.
10. Eine gute Ostia-Szene beginnt oft mit etwas scheinbar völlig Gewöhnlichem – einem Formular, einer Fracht, einem Schiff, einem Streit – und zeigt anschließend, weshalb die Stadt ihre Vorsicht gelernt hat.

O-1.1 Kurzprofil

Merkmal	Angabe
Einwohner	ca. 6.000 fühlende Wesen
Lage	Südküste Selocs, westlich des Atrair-Deltas, nördlich vom Portáo
Bedeutung	Seehafen, Handelszentrum, Verwaltungssitz und magisches Machtzentrum
Wichtigste Bevölkerungsgruppen	Menschen, Szoths, Halblinge, Zwerge; daneben Angehörige zahlreicher weiterer Rassen
Hauptzugänge	Landtor im Norden; Küstentor und Hafen im Süden
Straße nach Febre	gut ausgebaute, aber wetteranfällige Landstraße; mit Wagen etwa 10–14 Tage
Herrschaft	Covendo Mageo Cevereges Lidrales in Ostia
Stadtoberhaupt	Piora Locales Diora Felano
Magische Bedeutung	wichtigste magische Institution des südlichen Seloc
Wirtschaft	Seehandel, Lagerung, Schiffbau, Reparaturen, Transitverkehr, Handwerk, Versorgung des südlichen Binnenlandes
Bekannt für	Covendo, strenge Hafenordnung, sorgfältige Registrierung, Werften, Speicher, südlichen Seehandel
Charakter der Stadt	geordnet, geschäftig, nüchtern, kosmopolitisch, kontrolliert
Leitsatz	Salz • Handel • Wacht

Die Landstraße von Febre nach Ostia führt nicht am Atrair entlang bis zum Meer. Der Fluss ist keine durchgehende Schiffsverbindung zwischen den beiden Städten. Wer von Febre nach Ostia reist,

benutzt gewöhnlich die Straße; Wagen benötigen abhängig von Wetter und Straßenzustand ungefähr zehn bis vierzehn Tage.

O-1.2 Die sechs Kräfte, die jede Szene bewegen

Kraft	Was sie ins Spiel bringt
Das Meer	Wind, Tide, Schiffe, Fischerei, Fremde, Wetter, Versorgung und Gefahr
Der Hafen	Fracht, Lager, Seeleute, Zoll, Werften, Krankheiten, Schmuggel und Gerüchte
Der Covendo	Magie, Verwaltung, Forschung, Gerichtsbarkeit, Siegel und Zuständigkeit
Der Handel	Preise, Verträge, Transit, Händlerfamilien, Versorgung und wirtschaftlicher Druck
Die Wacht	Stadtmauer, Hafenwache, Kontrollen, Quarantäne, Ermittlungen und staatliche Gewalt
Das alte Ostia	überbaute Fundamente, vergessene Keller, alte Hafenanlagen, Schächte und Dinge, die auf keinem heutigen Plan mehr stehen



O-1.3 Eine Gruppe in Ostia starten

Am einfachsten beginnt eine Kampagne in Ostia nicht mit einem Auftragsschreiben, sondern am **Landtor und im Ankunftshof**. Die Gruppe kommt an, während gleichzeitig ein Wagen wegen widersprüchlicher Frachtpapiere festgehalten wird, ein Händler lautstark auf die Freigabe seiner Ware drängt, eine Magierin des Covendo einen versiegelten Gegenstand zur Untersuchung bringen lässt und ein Schreiber wissen möchte, weshalb eine Kiste auf der Ladefläche Geräusche macht, obwohl laut Frachtbrief nur Werkzeug darin liegen soll. In fünf Minuten ist klar, wie Ostia funktioniert: Alles besitzt einen Weg, eine Zuständigkeit und gewöhnlich auch ein Formular – nur die Wirklichkeit hält sich nicht immer daran.

- **Erster sicherer Anlaufpunkt:** Markt- oder Hafenviertel. Ein ordentliches Gasthaus wie der **Messinganker** bietet Unterkunft, Mahlzeiten, Kontakte zu Händlern und Kapitänen sowie erste Gerüchte über Hafen, Covendo und Stadtpolitik.
- **Erste offizielle Berührung:** Landtor, Ankunftshof oder Küstentor. Dort werden Namen, Herkunft, Reisezweck, Fracht und gegebenenfalls magische oder gefährliche Gegenstände erfasst. Wer etwas Ungewöhnliches mitführt, muss damit rechnen, dass der Covendo zuständig wird.
- **Erster kaufbarer Vorteil:** verlässliche Informationen, ordnungsgemäße Papiere und die richtigen Kontakte sind in Ostia oft wertvoller als zusätzliche Bewaffnung. Ein guter Lagerverwalter, eine erfahrene Kapitänin oder ein Schreiber, der weiß, welches Siegel wirklich benötigt wird, kann Tage sparen.
- **Erster großer Konflikt:** Händler, Hafenverwaltung und Covendo können dieselbe Sache aus drei völlig nachvollziehbaren Gründen unterschiedlich behandeln. Eine Fracht kann wirtschaftlich wertvoll, rechtlich gesperrt und magisch untersuchungsbedürftig zugleich sein.
- **Erste Ostia-Regel:** Wenn niemand weiß, wer zuständig ist, wird die Angelegenheit nicht einfacher – sie wird größer. Und wenn etwas unter dem Alten Hafen liegt, das auf keinem Plan verzeichnet ist, sollte man nicht automatisch davon ausgehen, dass es deshalb bedeutungslos ist.

O-2 Lage und Landschaft

Vorlesetext – Am Portáo

Vor euch öffnet sich das Land zum Meer. Der Wind kommt frei über den Portáo, kühl und salzig, und lässt Gras und Baumkronen nach Norden weisen. Möwen ziehen über die Felder, obwohl die Stadt noch ein gutes Stück entfernt liegt.

Im Süden glänzt Wasser bis zum Horizont. Dort, jenseits des Meeresarmes, liegt Espera.

Im Norden führen Felder, Weiden und Straßen zurück ins Binnenland Selocs.

Ostia liegt genau dazwischen.

O-2.1 Die Südküste Selocs

Ostia liegt an einer natürlichen, nach Süden geöffneten Bucht. Die Stadt besitzt dadurch einen vergleichsweise geschützten Hafen, ohne vollständig vom offenen Meer abgeschnitten zu sein. Zugleich liegt Ostia unmittelbar an einer der wichtigsten Seeverbindungen des südlichen Seloc: **Südlich der Stadt, jenseits des Portáo, liegt die Amazoneninsel Espera.**

Das Festland Selocs und Espera werden durch den Meeresarm von Portáo voneinander getrennt, der im allgemeinen Sprachgebrauch fast immer einfach der Portáo genannt wird. Für Ostia ist dieser Meeresarm weit mehr als eine geographische Grenze. Er ist Handelsweg, Reiseroute und kulturelle Verbindung zwischen Seloc und der weitgehend eigenständigen Welt der Amazonen. Schiffe, die von Ostia nach Espera fahren, steuern gewöhnlich die Hafenstadt Nuntia an. Bei günstigen Bedingungen dauert die Überfahrt etwa zwei bis drei Tage.

Von den Kais Ostias aus ist Espera nicht einfach eine ferne Insel irgendwo im südlichen Meer. Die Bewohner wissen, dass jenseits des Portáo ein eigenständiges Volk mit eigenen Gesetzen, Traditionen und Handelsinteressen lebt. Amazonische Schiffe sind deshalb im Hafen kein außergewöhnlicher Anblick, auch wenn der direkte Austausch deutlich geringer ist als der Handel mit vielen Festlandregionen.

Nördlich der Stadt beginnt kultiviertes Land. Felder, Weiden, Obsthaine, kleinere Gehöfte und einzelne Dörfer versorgen Ostia mit einem Teil der Lebensmittel, die nicht über den Hafen kommen. Weiter nordöstlich führt die große Landstraße nach Febre.

Die Umgebung ist nicht mehr der dichte Gulcias-Dschungel, der Febre prägt. Wer aus dem Landesinneren kommt, bemerkt bereits vor Ostia, dass das Gelände offener wird und der Wind zunehmend vom Meer bestimmt wird. Die Luft wird salziger, Möwen tauchen über den Feldern auf, und an klaren Tagen trägt der Wind den Geruch von Tang, Fisch und Teer weit ins Hinterland. Oft riechen Reisende den Portáo lange, bevor sie Ostias Mauern oder die Masten seiner Schiffe sehen.

O-2.2 Die Bucht

Die Bucht ist zugleich Schutz und Schwachstelle.

Sie ist groß genug, dass mehrere größere Schiffe gleichzeitig vor den Kais oder auf Reede liegen können. Steinmolen und kleinere Wellenbrecher schützen die inneren Liegeplätze.

Im Osten konzentrieren sich Werften und Arbeitskais.

Im Zentrum liegen die wichtigsten Handelskais.

Der westliche Teil ist älter und weniger regelmäßig angelegt. Dort haben sich über Generationen Hafenbauten über ältere Hafenbauten geschoben.



Genau daraus entstand der **Alte Hafen**.

O-2.3 Wetter und Wind

Ostia ist windiger als Febre.

Der Seewind prägt den Tagesablauf. Vormittags kann die Luft klar und trocken wirken, während später Feuchtigkeit vom Meer in die Stadt zieht. Stürme treffen Ostia härter als eine weiter im Landesinneren gelegene Stadt, doch die Einwohner sind daran gewöhnt.

Starker Regen besitzt besondere Folgen.

Abflüsse füllen sich.

Keller bekommen Feuchtigkeit.

Fracht muss abgedeckt werden.

Schiffe benötigen zusätzliche Leinen.

Straßen werden rutschig.

Und in den älteren Hafenbereichen kann Wasser Wege nehmen, die auf keinem aktuellen Stadtplan verzeichnet sind.

Diese Eigenschaft wird später für die Weiße Pest wichtig, gehört aber auch unabhängig vom Abenteurer zu Ostias Charakter.

W12	Wetterlage (SL-Richtwert)
1	Klarer Küstentag. Trockene Luft, gute Sicht über den Portáo, gleichmäßiger Wind vom Meer. Ideales Wetter für Handel, Werftarbeiten und Auslaufen.
2	Warmer, windstiller Vormittag. Die Luft steht zwischen den Häusern, im Hafen riecht es stark nach Fisch, Teer und Tang. Gegen Mittag setzt endlich Seewind ein.
3	Salznebel am Morgen. Dichter Nebel zieht vom Portáo in die Bucht. Schiffe läuten Glocken, Hafenwachen sperren einzelne Molen und kleinere Boote bleiben zunächst liegen.
4	Frischer Wind vom Portáo. Angenehm in der Stadt, kräftig an den Kais. Segler laufen schnell ein und aus; leichte Waren, Planen und Papiere müssen gesichert werden.
5	Kurze Küstenschauer. Mehrfach zieht Regen vom Meer über Ostia, dazwischen scheint wieder die Sonne. Pflaster und Holzstege werden rutschig, der Hafenbetrieb läuft weiter.
6	Dauerregen. Gleichmäßiger Regen über viele Stunden. Abflüsse werden kontrolliert, Keller im Alten Hafen geprüft und empfindliche Fracht zusätzlich abgedeckt.
7	Gewitter über dem Portáo. Dunkle Wolken bauen sich über dem Meer auf. Blitze schlagen draußen auf dem Wasser ein, Masten und Metallarbeiten werden gefährlich.
8	Sturmböen aus Süden. Kräftiger Wind drückt direkt in die Bucht. Lose Dächer, Segel und Hafenkräne werden gesichert; kleinere Schiffe dürfen nicht auslaufen.
9	Schwerer Küstensturm. Hohe Wellen laufen in die Hafenanlagen, Schiffe reißen an den Leinen und die Hafewache räumt gefährdete Kais. Werften und Küstentor arbeiten im Notbetrieb.
10	Außergewöhnlich hohe Flut. Wasser dringt in tiefer gelegene Bereiche des Alten Hafens. Keller, Pumpgänge und alte Abflüsse werden kontrolliert. An manchen Stellen hört man Wasser hinter Mauern, wo keines sein sollte.
11	Sehr niedriges Wasser. Der Portáo zieht sich ungewöhnlich weit zurück. Schlick, alte Pfähle, versunkene Mauerreste und vergessene Teile früherer Kaianlagen werden sichtbar. Hafenarbeiter nutzen die Gelegenheit für Reparaturen.
12	Landwind aus dem Norden. Ungewöhnlich trockene Luft weht vom Binnenland über Ostia hinaus auf den Portáo. Der Hafen liegt beinahe geruchlos und klar da; Rauch und Staub ziehen seewärts. Alte Seeleute behaupten, solches Wetter kündigt einen Umschwung an.

O-3 Stadtbild und Architektur

Vorlesetext – Der erste Blick auf Ostia

Der Dschungel liegt längst hinter euch, als der Wind sich verändert.

Erst ist es nur eine Kühle auf der Haut. Dann kommt der Geruch. Salz – Fisch - Rauch.

Schließlich seht ihr über den Feldern Mauern, Türme und Dächer. Dahinter ragen Masten in den Himmel, so dicht, dass es aus der Ferne wirkt, als wachse hinter der Stadt ein kahler Wald.

Die Straße führt gerade auf ein großes Tor zu.

Darüber weht kein Banner eines Königs.

Das Zeichen gehört dem Covendo.

Ostia wartet nicht darauf, dass ihr es betretet.

Ostia wartet darauf, dass ihr euch anmeldet.

Ostia wirkt steinerner und planmäßiger als Febre.

Die Hauptstraßen sind breit genug für Wagenverkehr. In den älteren Vierteln werden sie enger, bleiben jedoch überwiegend befestigt.

Typische Baumaterialien sind heller Küstenstein, verputztes Mauerwerk, dunkles Hartholz, gebrannter Ton, Schiefer und Dachziegel, in Hafennähe auch sehr viel sichtbares Bauholz.

Viele Häuser besitzen Innenhöfe, weil diese Schatten und Luftzirkulation bieten.

Fensterläden sind verbreitet. Nicht nur wegen Stürmen, sondern auch gegen Salz, Staub und Hitze.



In wohlhabenderen Vierteln werden Fassaden weiß oder ocker verputzt. Metallene Dachrinnen und Wasserleitungen sind auffällig häufig.

O-3.1 Die Stadtmauer

Ostia besitzt eine geschlossene Mauer auf der Landseite.

Sie soll keine riesige Armee jahrzehntelang aufhalten. Ihre Aufgabe besteht vor allem darin, Zugang und Warenströme kontrollierbar zu machen und Überfälle, Schmuggler sowie kleinere militärische Bedrohungen zu erschweren.

Die Küstenseite ist stärker durch Hafenbefestigungen, Wachtürme und die natürliche Bucht geschützt.

Auf der Karte sind mehrere Türme entlang des Mauerrings erkennbar. Besonders die beiden Flanken des Hafens werden überwacht.

O-3.2 Das Landtor

Das Landtor bildet für die meisten Reisenden den ersten wirklichen Kontakt mit Ostia. Die große Straße aus dem Landesinneren läuft beinahe geradlinig darauf zu, und schon lange bevor man die Mauern erreicht, lässt sich erkennen, dass hier nicht nur der Zugang zur Stadt bewacht wird. Vor dem Tor verbreitert sich die Straße zu einer offenen Fläche, auf der Wagen warten, Tiere getränkt werden und Reisende ihre Papiere bereithalten. Händler fluchen über Verzögerungen, Fuhrleute prüfen noch einmal die Verschnürung ihrer Ladung, und zwischen all dem bewegen sich die Wachen mit jener unaufgeregten Selbstverständlichkeit, die für Ostia typisch ist.



Das Tor selbst ist breit genug, um auch schwere Frachtwagen passieren zu lassen. Seitlich des eigentlichen Durchgangs befinden sich Wachräume, kleinere Schreibstuben und überdachte Kontrollflächen. Dort werden nicht nur Namen und Herkunft erfasst. Die Wachen interessieren sich ebenso dafür, was ein Reisender nach Ostia bringt, weshalb er gekommen ist und wohin seine Waren anschließend weitergehen sollen. Ein einzelner Wanderer mit leichtem Gepäck wird gewöhnlich kaum länger aufgehalten als nötig. Ein Wagen mit fremdartigen

Tierhäuten, ungeklärten alchimistischen Substanzen oder Fundstücken aus der Umgebung von Tsa'Saril kann dagegen einen erheblich längeren Aufenthalt verursachen.

Dabei ist das Landtor keineswegs ein Ort permanenter Schikane. Die meisten Kontrollen verlaufen schnell und routiniert, gerade weil die Abläufe klar geregelt sind. Wer weiß, was er mitführt, wahrheitsgemäß antwortet und die nötigen Papiere besitzt, wird gewöhnlich bald weitergeschickt. Problematisch wird es erst, wenn Angaben nicht zusammenpassen oder ein Gegenstand eine Zuständigkeit berührt, die über die normale Torwache hinausgeht.

Dann beginnt Ostias Verwaltung zu arbeiten.

Eine Kiste mit gewöhnlichen Werkzeugen interessiert kaum jemanden. Eine Kiste mit Werkzeugen, deren Metall auf magische Wahrnehmung reagiert, kann einen Schreiber des Covendo auf den Plan rufen. Ein schwer verletzter Reisender wird nicht einfach abgewiesen, sondern an das städtische Heilhaus verwiesen. Ein verdächtiges Tier kann vorübergehend in einem abgetrennten Bereich des Ankunftshofes festgehalten werden. Eine Fracht, deren Eigentumsverhältnisse unklar sind, verlässt die Toranlage möglicherweise überhaupt nicht, bis die Sache geklärt wurde.

Für Neuankömmlinge wirkt das zunächst umständlich. Wer länger in Ostia bleibt, erkennt jedoch rasch, weshalb die Stadt an dieser Ordnung festhält. Alles, was hinter dem Landtor verschwindet, befindet sich wenige Stunden später zwischen dicht bebauten Vierteln, Speichern, Werkstätten und Tausenden Bewohnern. Ostia versucht deshalb, Probleme dort zu erkennen, wo noch Platz ist, sie anzuhalten.

Vorlesetext – Das Landtor

Vor euch erhebt sich kein Tor, das Fremde einschüchtern soll. Es wirkt vielmehr wie der Eingang zu einer gewaltigen Werkstatt.

Wagen stehen in zwei Reihen vor den Mauern. Unter einem offenen Dach beugt sich ein Schreiber über Frachtlisten, während eine Wache mit dem Ende ihres Speeres auf eine schlecht verschnürte Kiste deutet. Ein Händler gestikuliert empört. Zwei Kinder sitzen auf einem Sack Getreide und beobachten das Schauspiel mit sichtbarer Begeisterung.

Über dem Tor hängt das Zeichen des Covendo.

Darunter steht ein Satz in großen, sauber geschnittenen Buchstaben:

Was Ostia betritt, soll bekannt sein.

O-3.3 Der Ankunftshof

Unmittelbar hinter dem Landtor öffnet sich der Ankunftshof, ein großer, von langgestreckten Gebäuden und offenen Hallen umgebener Platz. Wer Ostia zum ersten Mal betritt, bekommt hier bereits einen guten Eindruck davon, wie eng Handel, Ver-



waltung und praktische Notwendigkeit miteinander verbunden sind.

Vorlesetext – Hinter dem Landtor

Kaum habt ihr das Tor passiert, verschwindet jede Vorstellung davon, nun einfach in der Stadt zu sein. Vor euch öffnet sich ein weiter Hof voller Wagen, Kisten, Tiere und Stimmen. Schreiber rufen Namen, Lasträger schieben sich zwischen Fuhrwerken hindurch und eine Wache diskutiert mit einem Händler, dessen Fracht offenbar nicht dorthin darf, wohin er sie bringen möchte.

Das Ganze wirkt für einen Augenblick chaotisch. Dann erkennt ihr die Reihen, Markierungen und abgegrenzten Plätze.

Selbst das Durcheinander hat hier seine Ordnung.

Auf den ersten Blick wirkt der Hof chaotisch. Wagen rumpeln über das Pflaster, Tiere werden ausgespannt, Lasträger suchen nach Auftraggebern, Boten drängen zwischen Händlern hindurch und Schreiber rufen Namen über den Platz. Bei genauerem Hinsehen besitzt dieses scheinbare Durcheinander jedoch eine erkennbare Ordnung. Reisende, die lediglich durch die Stadt wollen, werden anders behandelt als Händler mit größeren Frachten. Verwundete und Kranke gelangen in einen gesonderten Bereich. Tiere werden nicht dort untersucht, wo gleichzeitig empfindliche Waren gelagert werden. Fracht, die noch auf eine Entscheidung wartet, erhält einen eigenen Stellplatz.

Der Ankunftshof ist damit weniger ein Markt als ein Übergangsort. Hier wird entschieden, wohin jemand innerhalb Ostias als Nächstes gehört.

Ein Händler erhält die Adresse seines Lagerhauses. Ein Bote wird zum Covendo weitergeschickt. Ein verletzter Kutscher landet bei den Heilern. Ein ausländischer Magier erfährt, ob er sich bei einer bestimmten Stelle melden muss. Wer keine Unterkunft besitzt, bekommt zwar kein Zimmer zugeteilt, kann aber erfahren, welche Gasthäuser noch freie Plätze haben.



Besonders auffällig sind die Schreiber. In Ostia wird überraschend viel aufgeschrieben. Namen, Frachtmengen, Herkunft, Abgaben, Beschädigungen, Unfälle und ungewöhnliche Beobachtungen finden ihren Weg auf Tafeln, in Register oder auf versiegelte Schreiben. Ein Teil davon ist gewöhnli-

che Verwaltung. Ein anderer Teil bildet das Gedächtnis der Stadt. Wochen später kann eine scheinbar bedeutungslose Eintragung plötzlich wichtig werden, wenn jemand wissen möchte, wann ein bestimmter Wagen Ostia erreicht hat oder auf welchem Schiff eine Kiste ursprünglich transportiert wurde.

Gerade darin unterscheidet sich Ostia deutlich von Febre. Dort hängt viel Wissen an einzelnen Personen und deren Erinnerungen. In Ostia versucht man zumindest, Wissen unabhängig von Personen festzuhalten.

Das funktioniert nicht immer.

Aber erstaunlich oft.

O-4 Geschichte Ostias

Ostias heutige Ordnung lässt leicht vergessen, dass die Stadt nicht nach einem großen Plan entstanden ist. Es gab keinen Augenblick, in dem jemand an der Küste stand, eine Linie in den Sand zog und beschloss, genau dort die künftige Hafenstadt des südlichen Seloc zu errichten.

Ostia wuchs.

Zuerst wegen des Wassers.

Dann wegen des Handels.

Und schließlich wegen der Dinge, die der Handel mit sich brachte.

Die geschützte Bucht war schon lange ein guter Ankerplatz, bevor die heutige Stadt existierte. Fischer kannten sie, kleine Küstenschiffe suchten dort Schutz vor schlechtem Wetter, und Händler entdeckten rasch, dass von hier aus brauchbare Wege ins Landesinnere führten. Wo Schiffe anlegten, entstanden Lagerplätze. Wo Waren lagerten, wurden Wachen nötig. Wo Händler warteten, brauchte man Herbergen, Werkstätten und Schreiber.

Aus einer Ansammlung von Anlegestellen wurde ein Hafen.

Aus dem Hafen wurde eine Siedlung.

Und aus der Siedlung schließlich Ostia.

O-4.1 Vor dem Covendo

Die ältesten Teile Ostias lagen unmittelbar am Wasser. Von diesen ersten Hafenanlagen ist oberirdisch kaum noch etwas in ursprünglicher Form erhalten. Der Küstenverlauf veränderte sich, Kais wurden vorgeschoben, kleinere Buchten verfüllt und alte Gebäude immer wieder durch neue ersetzt.

In dieser frühen Zeit war Ostia vor allem ein Ort der Fischer, Händler und Handwerker. Wer hier lebte, musste mit Stürmen, beschädigten Schiffen und wechselnden Wasserständen umgehen können. Das Wissen über Pumpen, Abflüsse, Kaimauern und Schiffbau wurde deshalb früh zu einem wichtigen Bestandteil der städtischen Kultur.



Mit wachsendem Handel kamen neue Probleme hinzu.

Es genügte nicht mehr, Waren nur trocken zu lagern. Eigentum musste nachgewiesen werden. Händler stritten über Verluste. Schiffe brachten unbekannte Tiere, Krankheiten und gelegentlich magische Gegenstände mit. Gleichzeitig kamen aus dem Landesinneren immer häufiger Funde und Berichte, deren Bedeutung nicht ohne Weiteres zu beurteilen war.

Ostia begann deshalb schon früh damit, Aufgaben zu institutionalisieren, die anderswo häufig einzelnen Gilden, Priestern oder lokalen Herrschern überlassen blieben.

Der spätere Covendo fiel nicht plötzlich vom Himmel.

Die Stadt hatte ihn sich über Generationen hinweg selbst notwendig gemacht.

O-4.2 Die Stadt wächst über ihren Hafen

Wer heute durch Ostia geht, sieht breite Straßen, klar erkennbare Viertel und eine Stadt, die auf den ersten Blick erstaunlich planvoll erscheint. Dieser Eindruck ist jedoch nur oberhalb des Bodens vollständig richtig.

Unter vielen Häusern liegen ältere Häuser.

Unter manchen Kellern liegen ehemalige Straßen.

Unter Teilen des heutigen Hafens befinden sich Mauern, die einst unmittelbar am Wasser standen.

Besonders im Bereich des Alten Hafens wurden Gebäude immer wieder über vorhandenen Strukturen errichtet. Ein Lagerhaus erhielt einen neuen Boden, während der alte Keller darunter teilweise zugemauert wurde. Eine Entwässerungsrinne wurde verlängert, weil der Kai weiter ins Meer hinausrückte. Eine Pumpenkammer verlor ihre Funktion, als ein neuer Hafenabschnitt entstand, blieb aber im Mauerwerk erhalten.

Jede Generation Ostias reparierte, erweiterte und verbesserte.

Nicht jede Generation dokumentierte anschließend alles so sorgfältig, wie heutige Beamte gern behaupten würden.

Deshalb besitzt Ostia zwei Stadtpläne.

Den sichtbaren.

Und den, der unter ihm liegt.

Der zweite existiert nirgends vollständig.

O-4.3 Der Aufstieg des Covendo

Mit wachsendem Handel nahm auch die Bedeutung der Magie in Ostia zu. Dabei ging es weniger um prunkvolle Zauberei als um ganz praktische Fragen. Ein fremdes Artefakt musste untersucht werden, bevor es in einem Lagerhaus verschwand. Eine magische Erscheinung an einem Schiff konnte

Handelswege gefährden. Fundstücke aus dem südlichen Seloc oder aus Richtung Febre mussten eingeschätzt werden, bevor Händler begannen, mit ihnen zu experimentieren.

Aus zunächst lose zusammenarbeitenden Magiern entwickelte sich eine feste Institution.

Der entscheidende Unterschied zu vielen gewöhnlichen Magieryilden bestand darin, dass sich der Covendo nicht ausschließlich als Gemeinschaft von Magiern verstand. Er sah seine Aufgabe zunehmend darin, Magie in die Ordnung des Staates einzubinden.

Damit wuchs seine Macht weit über Ausbildung und Forschung hinaus.

Der Covendo stellte Schreiber ein, weil Untersuchungen dokumentiert werden mussten. Er benötigte Wachen, weil manche Gegenstände bewacht werden mussten. Er brauchte Richter, weil gefährliche Magie nicht nur ein akademisches Problem war. Und irgendwann ließ sich kaum noch trennen, wo die Magierinstitution endete und die Verwaltung Ostias begann.

Aus der Gilde war ein Machtzentrum geworden.

Schließlich wurde der Covendo selbst zur tragenden staatlichen Institution Ostias.

O-5 Herrschaft und Stadtordnung

Ostia besitzt keinen königlichen Palast und keinen Adelshof, um den sich das politische Leben dreht. Die Macht der Stadt sitzt im Covendo und in den mit ihm verbundenen Behörden.

Für Fremde kann das zunächst schwer zu greifen sein. Die Piora besitzt große Macht, doch die Stadt wirkt nicht wie ein Ort, der ständig auf ihre persönliche Entscheidung wartet. Händler handeln, Richter urteilen, Hafenwachen sperren Kais und Beamte stellen Bescheide aus, ohne vorher jedes Mal die Piora zu befragen.

Gerade darin zeigt sich ihre Herrschaft.



Diora Felano regiert nicht, indem sie überall selbst anwesend ist.

Sie regiert, indem die Institutionen auch dann funktionieren, wenn sie nicht im Raum steht.



O-5.1 Priora Locales Diora Felano

Vorlesetext – Vor der Priora

Der Raum ist heller und schlichter, als ihr es vom Sitz einer Herrscherin erwartet habt. Auf einem langen Tisch liegen Karten, versiegelte Schreiben und mehrere sauber geordnete Aktenstapel.

Die Frau dahinter erhebt sich nicht sofort. Sie beendet zunächst eine Notiz, legt den Stift beiseite und sieht euch dann an.

Diora Felano trägt wenig Schmuck. Nichts an ihr scheint darauf ausgelegt, Eindruck zu machen.

Trotzdem wird im selben Augenblick sehr deutlich, wer in diesem Raum entscheidet.

„Berichtet“, sagt sie.

„Und beginnt bitte mit dem, was sicher ist.“

Diora Felano trägt den Titel **Priora Locales** und steht zugleich an der Spitze des Covendo und der Stadt Ostia. Im alltäglichen Sprachgebrauch wird sie meist nur als **die Priora** bezeichnet.

Wer sie zum ersten Mal trifft, begegnet keiner prachtliebenden Herrscherin. Diora bevorzugt eine klare Umgebung, klare Informationen und vor allem klare Zuständigkeiten. Sie hört lange zu, wenn jemand tatsächlich etwas zu sagen hat, reagiert aber empfindlich auf Wiederholungen, Ausflüchte oder schlecht vorbereitete Berichte.

Ihre Autorität beruht nicht allein auf Magie. Sie kennt die Mechanismen ihrer Stadt, versteht Handel ebenso wie Verwaltung und besitzt ein ausgeprägtes Gespür dafür, wann ein scheinbar lokales Problem größere Folgen haben kann.

Diora gehört zu jenen Herrschenden, die selten laut werden müssen.

Wenn sie einen Befehl erteilt, ist gewöhnlich längst geklärt, wer ihn ausführen wird.

O-5.2 Die Macht der Priora

Dioras Macht ist weitreichend, aber nicht formlos. Ostia besitzt Beamte, Richter und Verwaltungswegen, die auch gegenüber einflussreichen Personen gelten. Die Priora kann diese Ordnung beeinflussen und im Notfall durchbrechen, doch sie tut das nicht leichtfertig.

Ihr wichtigstes Werkzeug ist häufig nicht ein Zauber, sondern ein Siegel.

Mit ihrer Autorität können Gebäude gesperrt, Ermittlungen ausgeweitet, Waren beschlagnahmt oder außergewöhnliche Ausgaben freigegeben werden. Sie kann Spezialisten des Covendo anfordern, Wachen verlegen oder eine Angelegenheit zur Chefsache erklären.

Gleichzeitig weiß Diora, dass eine Stadt langfristig nicht funktioniert, wenn jede Entscheidung von einer einzigen Person abhängt.

Deshalb erwartet sie von ihren Untergebenen selbstständiges Handeln.

Eine Hafenwache, die bei offensichtlicher Gefahr erst einen halben Tag auf schriftliche Rückversicherung wartet, wird von ihr kaum Lob erhalten.

O-5.3 Der Covendo als Staat

In Ostia lassen sich Covendo und Staat kaum sauber voneinander trennen.

Der Covendo bildet Magier aus und betreibt Forschung, doch er stellt zugleich Wachen, Schreiber, Richter und Fachleute für gefährliche Untersuchungen. Seine Archive enthalten nicht nur Zaubertexte, sondern Berichte, Frachtaufzeichnungen, Gerichtsurteile und sicherheitsrelevante Dokumente.



Diese Verbindung erklärt auch die besondere Stellung Ostias gegenüber Febre. Febre besitzt beträchtliche lokale Freiheiten, doch bei Angelegenheiten, die den gesamten südlichen Seloc betreffen oder außergewöhnliche magische Risiken bergen, liegt die übergeordnete Entscheidungsgewalt in Ostia.

Für die Bevölkerung ist das keine abstrakte politische Konstruktion.

Es zeigt sich im Alltag.

Wer einen gewöhnlichen Diebstahl meldet, hat mit der Stadtwache zu tun.

Wer meldet, dass der gestohlene Gegenstand seit gestern Stimmen aus einer verschlossenen Kiste spricht, bekommt möglicherweise Besuch vom Covendo.

O-6 Der Covendo Mageo Cevereges Lidrales

Vorlesetext – Im Covendo

Schon im ersten Innenhof wird klar, dass dies keine gewöhnliche Magiergilde ist. Zwischen hellen Säulen gehen Magier mit Büchern und Instrumenten an Schreibern vorbei, Wachen begleiten eine versiegelte Kiste und aus einer offenen Halle dringt die Stimme eines Lehrenden.

Niemand scheint sich darüber zu wundern, dass Magie hier überall gegenwärtig ist.

Aber ebenso wenig scheint irgendjemand bereit, sie einfach geschehen zu lassen.

Über einer Tür stehen drei Worte:

Erkennen. Begrenzen. Verstehen.



Der Covendo ist das Gebäude, an dem sich Ostias Selbstverständnis am deutlichsten ablesen lässt. Er erhebt sich im nördlichen Zentrum der Stadt, nahe genug am Landtor, dass gefährliche oder bedeutsame Dinge nicht erst durch halb Ostia transportiert werden müssen, und zugleich weit genug vom Hafen entfernt, dass ein Brand oder Sturm an den Kais nicht unmittelbar seine Archive bedroht.

Fremde beschreiben den Komplex häufig als Mischung aus Akademie, Festung und Verwaltungszentrum.

Damit liegen sie nicht falsch.

O-6.1 Selbstverständnis

Der Covendo bildet Magier nicht für einen abgeschlossenen akademischen Raum aus. Von ihnen wird erwartet, dass sie ihre Fähigkeiten außerhalb sicherer Lehrsäle einsetzen können.

Ein Absolvent soll nicht nur wissen, wie ein Zauber funktioniert. Er soll erkennen können, wann Magie gefährlich wird, welche Spuren sie hinterlässt und wie sie sich von natürlichen Erscheinungen unterscheiden lässt.

Gerade die Metamagie besitzt deshalb einen hohen Stellenwert.

In Ostia gilt die Fähigkeit, eine fremde Wirkung richtig zu beurteilen, oft als wertvoller als die Fähigkeit, eine eindrucksvollere eigene Wirkung zu erzeugen.

Ein guter Covendo-Magier stellt zunächst Fragen.

Was wirkt hier?

Seit wann?

Auf wen?

Unter welchen Bedingungen?

Und erst danach:

Wie lässt es sich beenden?

O-6.2 Architektur des Covendo

Vorlesetext – Die Hallen des Covendo

Hinter dem Hauptportal öffnet sich ein ganzer Bezirk aus Höfen, Arkaden, Türmen und langgestreckten Hallen. Heller Stein wirft das Sonnenlicht zurück, Wasser plätschert durch schmale Rinnen und zwischen den Gebäuden stehen Statuen, astronomische Geräte und steinerne Tafeln voller Zeichen.

Manche Türen stehen offen.

Andere tragen Siegel.

Und vor einigen stehen Wachen, die sehr deutlich machen, dass nicht jedes Wissen des Covendo für jeden bestimmt ist.

Der Covendo besteht nicht aus einem einzigen monumentalen Gebäude. Mehrere Flügel, Höfe und Türme bilden einen zusammenhängenden Komplex.



Wer den äußeren Hof betritt, erlebt zunächst fast gewöhnliche Verwaltung. Besucher werden angemeldet, Boten warten auf Empfang und Schreiber tragen Akten zwischen den Gebäuden.

Erst weiter innen verändert sich die Atmosphäre.

Lehrhöfe besitzen freie Flächen für praktische Übungen. In kleineren Untersuchungsräumen stehen Tische aus Stein und Metall, auf denen unbekannte Gegenstände geprüft werden können. Manche Türen tragen mehrere Siegel und besitzen keine sichtbaren Schlösser. Andere führen in völlig unspektakuläre Archive, deren Inhalt für Ostia wahrscheinlich wertvoller ist als manches Schatzhaus.

Besonders sorgfältig gesichert sind die Magazine für gefährliche oder ungeklärte Gegenstände. Dort lagern Artefakte und Fundstücke nicht deshalb, weil sie kostbar sind, sondern weil niemand sicher sagen kann, ob sie ungefährlich wären, wenn man sie irgendwo anders aufbewahrte.

Die innere Bibliothek wiederum wirkt beinahe enttäuschend gewöhnlich. Regale, Schreibpulte, Kataloge.

Bis man begreift, was dort alles beschrieben wird.

O-6.3 Die Cevereges

Die großen Fachbereiche des Covendo werden als **Cevereges** bezeichnet. Sie entsprechen nicht immer sauber den üblichen magischen Schulen oder Kategorien.

Ostia denkt stärker in Aufgaben als in theoretischen Grenzen.

Wenn eine bestimmte Art von Problem Kenntnisse aus mehreren Magiebereichen erfordert, werden diese Kenntnisse innerhalb eines Ceverege zusammengeführt.

Dadurch können zwei Magier, die formell sehr unterschiedliche Zauber beherrschen, im selben Fachbereich arbeiten.

Wichtig ist nicht, dass ihre Magie gleich aussieht.

Wichtig ist, dass sie gemeinsam dieselbe Art von Gefahr verstehen.

Eine vollständige Liste aller Cevereges sollte erst dann kanonisch festgelegt werden, wenn sie mit den



übrigen Magiequellen abgeglichen wurde. Sicher ist jedoch, dass Metamagie, Untersuchung unbekannter Wirkungen und der Umgang mit gefährlichen Funden zu den besonders angesehenen Tätigkeiten gehören.

O-6.4 Fremde Magier in Ostia

Vorlesetext – Magie unter Beobachtung

Ein Zauber zieht für einen Augenblick Licht über die Hände eines Magiers im Hof. Niemand schreit auf. Niemand bleibt ehrfürchtig stehen.

Zwei Schüler sehen kurz herüber und gehen weiter.

Ein Schreiber dagegen hebt den Blick.

Nicht weil Magie gewirkt wurde.

Sondern weil er offenbar wissen möchte, welche.

In Ostia beeindruckt es kaum jemanden, dass ihr zaubern könnt.

Interessanter ist, ob ihr erklären könnt, was dabei geschieht.

Fremde Magier erleben Ostia häufig als widersprüchlichen Ort. In vielen Städten Selocs genügt bereits die sichtbare Ausübung von Magie, um Neugier, Ehrfurcht oder Misstrauen zu erregen. In Ostia dagegen gehört Magie so selbstverständlich zum Alltag der Stadt, dass ein Magier im Straßenbild kaum mehr Aufmerksamkeit auf sich zieht als ein fremder Händler oder ein ungewöhnlich gerüsteter Söldner. Schüler des Covendo laufen mit Büchern und Übungsgeräten durch die Straßen, Boten transportieren versiegelte magische Gegenstände zwischen Behörden und Werkstätten, und selbst einfache Bewohner haben meist schon erlebt, wie ein Covendo-Magier eine beschädigte Anlage, einen rätselhaften Fund oder eine ungewöhnliche Erscheinung untersucht.



Diese Vertrautheit mit Magie bedeutet jedoch keineswegs, dass Ostia sorglos damit umgeht. Im Gegenteil: Gerade weil die Stadt weiß, wie nützlich und wie gefährlich magische Wirkungen sein können, interessiert sie sich weniger für den bloßen Umstand, **dass** jemand zaubern kann, als dafür, **was** er damit tut. Ein fremder Magier, der in einem Gasthaus eine harmlose Demonstration zeigt, wird vielleicht neugierige Blicke ernten. Wer dagegen auf einem Kai beginnt, eine unbekannte Wirkung auf eine Schiffsladung zu richten, wird sehr schnell

feststellen, dass irgendwo ein Hafenwächter oder ein Schreiber genauer hinsieht.

Der Covendo erwartet von fremden Magiern nicht, dass sie sich bei jeder Ankunft vollständig registrieren lassen oder ihre gesamte Ausbildung offenlegen. Bei gefährlicher, ungewöhnlicher oder öffentlich ausgeübter Magie kann jedoch sehr schnell die Frage entstehen, wo jemand gelernt hat, welche Wirkung beabsichtigt war und ob das Ergebnis kontrollierbar bleibt. Für viele Magier ist genau diese Haltung zunächst irritierend. In Ostia beeindruckt niemanden allein ein großer Titel oder ein aufwendiger Zauber. Ein unscheinbarer Metamagier, der eine fremde Wirkung zuverlässig einordnen kann, besitzt im Zweifel deutlich mehr Ansehen als ein prunkvoll auftretender Zauberer, der nicht erklären kann, weshalb seine Magie plötzlich anders reagiert als erwartet.

Gerade deshalb kann Ostia für ernsthafte Magier ausgesprochen angenehm sein. Der Covendo bietet Wissen, Fachgespräche und Untersuchungsmöglichkeiten, die andernorts kaum vorhanden sind. Wer bereit ist, sich auf diese sachliche Kultur einzulassen, findet schnell Gesprächspartner. Wer dagegen erwartet, aufgrund seiner magischen Fähigkeiten automatisch bewundert oder gefürchtet zu werden, wird feststellen, dass Ostia eine eher ernüchternde Wirkung besitzt.

Hier ist Magie nichts Besonderes.

Unverstandene Magie dagegen sehr wohl.

O-7 Recht, Wache und Verwaltung

Vorlesetext – Ordnung in Ostia

Zwei Händler streiten laut vor einem Schreibtisch. Einer hält einen Vertrag hoch, der andere einen Frachtbrief. Der Schreiber zwischen ihnen wirkt nicht beeindruckt.

Wenige Schritte weiter kontrolliert eine Wache das Siegel einer Kiste, während eine zweite einen Zeugen befragt. Niemand zieht eine Waffe. Niemand ruft nach einem mächtigen Herrn.

Stattdessen werden Namen notiert, Dokumente verglichen und Zuständigkeiten geklärt.

In Ostia kann man sehr lange streiten.

Aber irgendwann möchte jemand einen Beleg sehen.

Ostias Recht ist stark durch die Erfahrung einer Hafenstadt geprägt, in der eine einzelne Nachlässigkeit weit größere Folgen haben kann als anderswo. Ein schlecht gesichertes Feuer bedroht nicht nur ein Haus, sondern möglicherweise ein ganzes Lagerhausviertel voller Holz, Segeltuch, Teer und Öl. Eine beschädigte Schiffspumpe gefährdet nicht nur ihren Besitzer, sondern eine gesamte Besatzung. Eine unbekannte Krankheit kann mit dem nächsten auslaufenden Schiff mehrere Tage später an einer fremden Küste auftauchen. Deshalb denkt Ostias Verwaltung nicht nur darüber nach, was jemand getan hat, sondern sehr häufig auch darü-



ber, welche Folgen diese Handlung für andere hätte haben können.



Das führt zu einer Rechtskultur, die Fremden manchmal pedantisch erscheint, von den meisten Bewohnern jedoch akzeptiert wird. Wer in einer Taverne eine Schlägerei beginnt, muss mit einer Strafe rechnen. Wer dieselbe Schlägerei zwischen Fässern mit Lampenöl im Hafen beginnt, hat ein deutlich größeres Problem, selbst wenn zufällig nichts brennt. Wer eine gewöhnliche Ware falsch deklariert, begeht ein Handelsvergehen. Wer einen

magisch instabilen Gegenstand als gewöhnliche Ware einführt, gefährdet die Stadt und wird entsprechend behandelt.

Diese Haltung bedeutet nicht, dass Ostia über jeden kleinen Regelverstoß mit maximaler Härte urteilt. Die Gerichte unterscheiden sehr wohl zwischen Unwissenheit, Fahrlässigkeit und Absicht. Gerade deshalb sind Zeugenaussagen, Frachtbriefe und schriftliche Anordnungen so wichtig. Ostia möchte nicht nur wissen, dass etwas geschehen ist. Die Stadt möchte nachvollziehen können, wie es dazu kam.

Darin liegt eine der größten Stärken, aber auch eine der größten Schwächen ihrer Ordnung. Wenn alle Informationen vorhanden sind, kann die Verwaltung ausgesprochen effizient arbeiten. Wenn jedoch eine entscheidende Beobachtung im falschen Archiv liegt, ein Zeuge nicht weiß, an wen er sich wenden soll oder zwei Behörden dieselbe Sache aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten, kann ein Problem lange unentdeckt bleiben, obwohl beinahe alle notwendigen Hinweise bereits irgendwo niedergeschrieben wurden.

<i>Amt/Einheit</i>	<i>Zuständigkeit</i>	<i>Typischer Konflikt</i>
Priora Locales	Oberste politische und administrative Gewalt Ostias; Leitung des Covendo; Entscheidungen in Krisen und überregional bedeutsamen Angelegenheiten	Handel verlangt eine schnelle Entscheidung, während Wache, Heiler und Covendo aus guten Gründen zur Vorsicht raten.
Covendo Mageo Cevereges Lidrales	Magierausbildung, Forschung, Untersuchung unbekannter Magie, Sicherung gefährlicher Funde und übergeordnete Staatsgewalt	Ein Gegenstand oder Ereignis wirkt gefährlich, aber niemand weiß, ob die Ursache tatsächlich magisch ist.
Covendo-Wacht	Schutz des Covendo, gesicherter Magazine, besonderer Gefangener und gefährlicher magischer Gegenstände	Ein Fund muss untersucht werden, während Eigentümer oder Auftraggeber seine sofortige Herausgabe verlangen.
Hafenwache	Sicherheit an Kais und Hafenbecken, Kontrolle von Schiffen, Quarantäne, Sperrungen und Bekämpfung von Schmuggel	Ein Schiff will auslaufen, obwohl Fracht, Besatzung oder Herkunft nicht vollständig geklärt sind.
Hafenverwaltung	Liegeplätze, Frachtregister, An- und Abmeldung von Schiffen, Hafenabgaben und Koordination des Warenverkehrs	Papiere und tatsächliche Ladung stimmen nicht überein oder mehrere Parteien beanspruchen dieselbe Fracht.
Landtor und Ankunftshof	Kontrolle von Reisenden, Wagen, Tieren und Landfracht; Weiterleitung an zuständige Stellen	Eine scheinbar harmlose Lieferung aus Richtung Febre enthält etwas, das Wache, städtisches Heilhaus oder Covendo genauer untersuchen möchte.
Küstentor	Kontrollierter Übergang zwischen Stadt und Hafen; Zugangsbeschränkung bei Gefahrenlagen	Händler und Arbeiter wollen passieren, obwohl Teile des Hafens wegen Unfall, Brand oder Krankheit gesperrt wurden.
Stadtschreiberei und Registerstellen	Urkunden, Verträge, Besitznachweise, Beglaubigungen, Fracht- und Verwaltungsakten	Mehrere gültig wirkende Dokumente widersprechen einander, und niemand weiß zunächst, welches Register manipuliert wurde.
Städtisches Heilhaus	Behandlung von Krankheiten und Verletzungen, Untersuchung ungewöhnlicher Krankheitsbilder, medizinische Beratung der Verwaltung	Heiler empfehlen Isolation oder Sperrung, während Händler und Hafenleute wirtschaftliche Schäden fürchten.



Amt/Einheit	Zuständigkeit	Typischer Konflikt
Salinenverwaltung	Aufsicht über Salzgewinnung, Qualitätsstandards, Herkunftsnachweise und Interessen des Salzhandels	Eine Ernte soll schnell verkauft werden, doch Reinheit, Herkunft oder sichere Lagerung sind zweifelhaft.
Speicheraufsicht	Lagerung, Brandschutz, Bestandskontrolle und Sicherheit großer Warenmengen	Register melden eine Ware als vorhanden, doch im Speicher liegt eine andere Qualität oder Menge.
Werftaufsicht und Werftmeister	Schiffbau, Reparaturen, technische Sicherheit von Schiffen und Hafenanlagen	Ein Reeder verlangt eine schnelle Freigabe, während die Handwerker das Schiff noch nicht für seetüchtig halten.

O-7.1 Recht im Alltag

Für die meisten Einwohner Ostias zeigt sich das Recht nicht in spektakulären Verhandlungen, sondern in alltäglichen Dingen. Ein Händler möchte wissen, wer für eine verdorbene Lieferung haftet. Ein Schiffseigner verlangt Ersatz für eine beschädigte Mole. Ein Handwerker behauptet, seine Arbeit sei ordnungsgemäß ausgeführt worden, während der Auftraggeber das Gegenteil schwört. Zwei Kaufleute besitzen scheinbar gültige Papiere für dieselbe Fracht, und plötzlich entscheidet nicht die stärkere Waffe, sondern die ältere Unterschrift.

Gerade diese Berechenbarkeit gehört zu den Gründen, weshalb Händler Ostia schätzen. Betrug und Korruption existieren selbstverständlich auch hier, doch sie müssen sich innerhalb einer Stadt bewegen, in der viele Vorgänge dokumentiert werden. Wer eine Lagerliste verändert, muss hoffen, dass niemand eine Abschrift besitzt. Wer einen Wachmann besticht, kann nicht sicher sein, ob nicht gleichzeitig ein Schreiber oder ein zweiter Beamter denselben Vorgang festgehalten hat. Wer einen Vertrag bricht, muss damit rechnen, dass er beim nächsten Geschäft schlechtere Bedingungen erhält, weil sich der Vorgang herumgesprochen hat.

Recht ist in Ostia deshalb eng mit Ruf verbunden. Ein Händler, der einmal verliert, ist noch kein schlechter Händler. Ein Händler, von dem bekannt wird, dass seine Siegel nicht verlässlich sind, kann dagegen binnen weniger Wochen einen erheblichen Teil seiner Stellung verlieren.

O-7.2 Die Wachen Ostias

Vorlesetext – Die Wachen

Die Wachen Ostias sehen auf den ersten Blick ähnlich aus. Erst nach einiger Zeit bemerkt ihr die Unterschiede.

Am Landtor wandern die Blicke über Gesichter, Wagen und Gepäck. Im Hafen beobachten sie Schiffe, Taue und Fracht. Vor dem Covendo stehen andere Wachen stiller und aufmerksamer vor Türen, hinter denen ein gewöhnlicher Speer vielleicht nicht genügen würde.

Sie tragen dieselben Farben.

Aber sie bewachen nicht dieselben Gefahren.

Wer nur wenige Tage in Ostia verbringt, könnte leicht glauben, die Stadt besitze eine einzige große

Wache. Erst bei genauerem Hinsehen wird deutlich, dass unterschiedliche Einheiten verschiedene Aufgaben erfüllen und dadurch auch eine eigene Mentalität entwickeln.

Die Wachen am Landtor denken in Ankünften, Wagen und Personen. Ihr Blick richtet sich darauf, wer in die Stadt gelangt und was er mit sich führt. Die Hafenwachen dagegen denken in Kais, Schiffen und Bewegungen. Sie interessieren sich dafür, wo ein Schiff liegt, wann es auslaufen soll und ob eine Fracht dort ist, wo sie laut Papieren sein müsste. Die Wachen des Covendo wiederum begegnen Gefahren, die sich oft nicht allein mit Speer, Schild und verschlossener Tür lösen lassen. Sie bewachen Gefangene, gesicherte Räume und magische Gegenstände und arbeiten regelmäßig mit Magiern und Fachleuten zusammen.



Diese unterschiedlichen Perspektiven führen gelegentlich zu Reibungen. Ein Hafenhauptmann möchte einen Kai schnell räumen, während ein Magier zunächst wissen will, was dort überhaupt geschehen ist. Ein Richter verlangt Beweise, während eine Wache darauf hinweist, dass sie keine halbe Stunde warten kann, wenn ein Speicher gerade einsturzgefährdet ist. Solche Konflikte sind nicht das Ergebnis von Unfähigkeit, sondern davon, dass jede Institution gelernt hat, andere Gefahren zuerst zu sehen.

Eine erfahrene Piora weiß diese Unterschiede zu nutzen.

Eine gute Heldengruppe ebenfalls.

O-7.3 Gefangene und besondere Verwahrung

Die gewöhnlichen Arrestzellen Ostias liegen nahe den Wach- und Verwaltungsgebäuden und unter-



scheiden sich kaum von denen anderer Städte. Be-
trunkene Schläger, ertappte Diebe oder Reisende,
die sich einer Kontrolle widersetzt haben, verbrin-
gen dort vielleicht eine Nacht oder mehrere Tage,
bis ihre Angelegenheit geklärt ist.

Anders sieht es bei Gefangenen aus, deren bloße
Anwesenheit ein besonderes Risiko darstellt. Poli-
tisch bedeutsame Personen, mächtige Magier oder
Gefangene mit bekannten Helfern können in gesi-
cherten Bereichen des Covendo festgesetzt werden.
Dort geht es nicht nur darum, eine Tür zu ver-
schließen. Besuchsmöglichkeiten werden einge-
schränkt, Nachrichten kontrolliert und bei Bedarf
auch magische Fähigkeiten berücksichtigt.

Genau deshalb fällt der nach Ostia überführte Com-
te nicht in die gewöhnliche Gefängnisordnung.
Diora Felano weiß, dass er nicht nur ein Gefange-
ner, sondern zugleich Beweisstück, Informations-
quelle und politisches Risiko ist. Sein genauer lang-
fristiger Verbleib muss für spätere Entwicklungen
nicht bereits festgelegt werden, doch eines ist si-
cher: Er wird nicht in einer gewöhnlichen Zelle
vergessen, während vor der Tür zwei gelangweilte
Wachen Karten spielen.

O-8 Wirtschaft Ostias

Vorlesetext – Eine Stadt, die weitergibt

Überall bewegt sich etwas. Säcke verschwinden in
Speichern, Fässer rollen zum Hafen, Wagen kom-
men vom Landtor und Kräne heben Fracht aus
Schiffsbäuchen. Ein Händler zählt Münzen, ein
Schreiber zählt Kisten und ein Lastträger zählt
vermutlich nur noch die Stunden bis zum Feier-
abend.

Ostia besitzt keine einzelne Schatzkammer, die
seinen Reichtum erklärt.

Die ganze Stadt ist eine.

Ihr Gold besteht darin, dass fast nichts lange dort
bleibt, wo es angekommen ist.

Ostias Wohlstand wirkt auf den ersten Blick un-
spektakulär. Die Stadt besitzt keinen legendären
Edelstein, keine berühmte Mine und keine einzelne
Ware, deren Name weit über Seloc hinaus bekannt
wäre. Ihr Reichtum entsteht vielmehr daraus, dass
Ostia zwischen mehreren Welten liegt und gelernt
hat, aus dieser Lage ein Geschäft zu machen.

Vom Meer kommen Schiffe, Waren und Nachrich-
ten. Aus dem Binnenland treffen Wagen und Kara-
wanen ein. Von Febre gelangen Dschungelproduk-
te, seltene Materialien und gelegentlich Gegenstän-
de nach Ostia, deren Wert erst noch bestimmt wer-
den muss. Zugleich führt der Portáo nach Espera
und weiter zu anderen Seewegen. Viele Güter blei-
ben deshalb gar nicht lange in der Stadt. Sie werden
entladen, geprüft, eingelagert, verkauft, umgepackt
und anschließend wieder weitertransportiert.

Ostia verdient an fast jedem dieser Schritte.

Ein Hafenarbeiter verdient am Entladen, ein Spei-
cherhalter an der Lagerung, ein Schreiber an der

Registrierung, ein Händler am Verkauf und eine
Werft daran, dass ein Schiff nach drei Wochen auf
See fast immer irgendeine Reparatur benötigt. Aus
dieser Vielzahl kleiner und großer Geschäfte ent-
steht ein Wohlstand, der weniger sichtbar ist als die
Schätze Tsarils, aber deutlich beständiger.

O-8.1 Der Seehandel

Vorlesetext – An den Handelskais

Masten stehen so dicht über dem Hafen, dass ihre
Täue sich im Wind beinahe zu berühren scheinen.
Kräne drehen sich über offenen Laderäumen, Fä-
ser rollen über Bohlen und zwischen Kisten, Säcken
und Körben drängen sich Menschen, Halbblinde,
Zwerge, Szoths und andere Fühlende.

Ihr hört Xolteca, Händlersprache, Tell und mindes-
tens drei weitere Sprachen, die ihr nicht sofort er-
kennt.

Ein Schiff bringt Waren aus der Fremde.

Das nächste nimmt ostianisches Salz mit hinaus.

Und niemand scheint einen Augenblick daran zu
zweifeln, dass morgen wieder andere kommen
werden.

Der Hafen erwacht häufig noch vor dem übrigen
Ostia. Wenn die ersten Sonnenstrahlen über die
Dächer fallen, sind manche Fischer längst zurück-
gekehrt, während an anderen Kais gerade die ersten
Frachtluken geöffnet werden. Getreide wird in
Säcken entladen, Metall in schweren Barren, Öl in
versiegelten Gefäßen und Gewürze in kleinen Kis-
ten, deren Wert kaum zu ihrem Gewicht passt.

Zwischen diesen Waren bewegen sich Fühlende aus
vielen Teilen Orotas. Eine Besatzung kann aus
mehreren Rassen bestehen, Händler sprechen unter-
einander verschiedene Sprachen, und nicht jeder,
der an einem Kai arbeitet, lebt tatsächlich in Ostia.
Manche Seeleute kennen die Stadt nur aus drei
Tavernen, einer Werft und dem Weg zwischen
beiden.



Gerade diese ständige Bewegung macht Ostia welt-
offen, ohne ihr den Charakter einer kulturell belie-
bigen Stadt zu geben. Fremde sind alltäglich. Un-
gewöhnliche Geschäfte bleiben es nicht.

Wer am Hafen eine fremde Kleidung trägt, fällt
kaum auf.



Wer mitten in der Nacht drei ungekennzeichnete

Fässer umlädt, dagegen sehr wohl.

<i>Bereich</i>	<i>Typische Güter/Dienste</i>	<i>Wer verdient</i>
Seehandel über den Portáo	Fisch, Getreide, Metalle, Stoffe, Gewürze, Öle, Handelswaren, Personen- und Nachrichtentransport	Reeder, Kapitäne, Händler, Hafenarbeiter, Hafenverwaltung, Wirte und Versorger
Salinen	reines ostianisches Salz, Sole, Pökelsalz, Salz für Fischverarbeitung, Heilkunde und Handwerk	Salinenbesitzer, Salzarbeiter, Salzmeisterei, Fuhrleute, Böttcher, Speicherhalter und Salzhändler
Fischerei und Fischverarbeitung	Frischfisch, eingesalzener Fisch, Trockenfisch, Räucherfisch, Fischlake und haltbare Schiffsvorräte	Fischer, Fischhändler, Salzer, Räucherer, Verarbeiter, Böttcher, Hafenarbeiter und Exporteure
Handel mit dem Hinterland	Lebensmittel, Holz, Tiere, Dschungelwaren, Kräuter, Harze, seltene Materialien und Waren aus Richtung Febre	Händler, Fuhrleute, Bauern, Zwischenhändler, Ankunfthof, Lager- und Versorgungsgewerbe
Speicher und Transit	Lagerung, Umschlag, Verpackung, Frachtbriefe, Vermittlung, Weitertransport und Handel mit eingelagerten Waren	Speicherbesitzer, Lagerarbeiter, Schreiber, Makler, Händler, Lastträger und Wagenbesitzer
Werften und Schifffahrt	Schiffbau, Reparaturen, Kalfatern, Segel, Tauwerk, Beschläge, Pumpen und Versorgung von Schiffen	Werften, Schmiede, Zimmerleute, Seiler, Segelmacher, Zulieferer und Hafenhandwerker

O-8.2 Das Hinterland

Während der Hafen Ostias Blick nach Süden richtet, verbindet das Landtor die Stadt mit dem übrigen Seloc. Die große Straße nach Febre bildet dabei die wichtigste Fernverbindung, ist aber keineswegs der einzige Weg. Kleinere Straßen und Feldwege führen zu Dörfern, Höfen und Märkten der Umgebung, von denen täglich Lebensmittel, Holz, Tiere und andere Waren in die Stadt gelangen.

Aus Richtung Febre erreichen Ostia zusätzlich Dinge, die in keiner gewöhnlichen Landwirtschaft erzeugt werden. Seltene Hölzer, Harze, Kräuter, Tierprodukte und Dschungelwaren werden ebenso gehandelt wie Fundstücke, über deren Bedeutung manchmal zunächst gestritten werden muss. Was in Febre aus einer Expedition zurückkehrt, kann in Ostia zu einer Ware, einem Forschungsgegenstand oder einem beschlagnahmten Problem werden.

In umgekehrter Richtung verlassen Salz, Werkzeuge, Stoffe, Metallwaren und importierte Güter die Stadt. Dadurch wirkt das Landtor zu bestimmten Tageszeiten fast wie ein zweiter Hafen, nur dass seine Schiffe Räder besitzen und Staub statt Gischt hinterlassen.

O-8.3 Speicher und Lagerhäuser

Vorlesetext – Zwischen den Speichern

Die Luft verändert sich, sobald ihr zwischen die großen Lagerhäuser tretet. Der Geruch des Hafens wird schwächer, dafür riecht es nach Holz, Getreide, Stoff, Gewürzen und trockenem Salz.

Breite Tore stehen offen. Dahinter verschwinden Regalreihen und gestapelte Fässer im Halbdunkel. Schreiber prüfen Zeichen an Kisten, während Lastträger Waren an Plätze schaffen, die offenbar nur sie selbst auseinanderhalten können.

Hier liegt ein beträchtlicher Teil von Ostias Vermögen.

Nicht in Gold.

In Dingen, die jemand anderem gehören und morgen woanders sein sollen.

Die großen Speicher im Osten des Hafens gehören zu den unscheinbaren Machtzentren Ostias. Ihre dicken Mauern und schweren Tore mögen auf Abenteurer wenig beeindruckend wirken, doch in manchen dieser Gebäude liegt Ware im Wert ganzer Häuserzeilen.



Ein guter Speicher schützt nicht nur vor Regen und Dieben. Er macht Handel planbar. Ein Händler kann seine Ware entladen, obwohl das nächste Schiff erst in zwei Wochen ausläuft. Ein Kapitän muss nicht warten, bis sein Käufer persönlich am Kai erscheint. Getreide kann zurückgehalten werden, bis der Preis steigt, während verderbliche Ware möglichst schnell weitergegeben wird.

Dadurch entsteht eine eigene Welt aus Lagerverträgen, Frachtbriefen und Besitzansprüchen. Eine Ware kann mehrfach den Eigentümer wechseln, ohne dass die Kiste selbst bewegt wird. Wer die



Register kontrolliert, weiß deshalb oft mehr über den tatsächlichen Handel Ostias als jemand, der nur die Marktstände beobachtet.

Gerade an diesem Punkt können Abenteuer entstehen, die zunächst vollkommen unspektakulär beginnen. Eine falsche Unterschrift, eine Kiste am falschen Platz oder ein Frachtbrief, dessen Datum nicht stimmen kann, reichen manchmal aus, um eine Spur bis in den Schmuggel, zu einem politischen Konflikt oder tief unter den Alten Hafen zu öffnen.

O-8.4 Die Werften

Im Südosten Ostias verändert sich der Klang der Stadt. Dort bestimmen nicht mehr Händlergeschrei und Wagenräder das Bild, sondern Hämmer, Sägen, Flaschenzüge und das dumpfe Klopfen von Werkzeug gegen Schiffsrumpfe.



Ein großes Schiff auf dem Trockenen wirkt selbst auf erfahrene Reisende beeindruckend. Der Rumpf erhebt sich auf schweren Stützen, Arbeiter bewegen sich über Gerüste und unter dem Kiel arbeiten Handwerker an Stellen, die später viele Schritt unter der Wasserlinie liegen werden. Was jetzt wie eine kleine Unsauberkeit aussieht, kann auf offener See den Unterschied zwischen einer unangenehmen Reparatur und einer Katastrophe bedeuten.

Die Werftleute Ostias besitzen deshalb einen ausgeprägten Stolz auf ihre Arbeit. Sie begegnen Magiern keineswegs grundsätzlich feindselig, machen aber gern deutlich, dass ein Schiff zunächst deshalb schwimmt, weil jemand Holz, Metall, Seile und Pech richtig verarbeitet hat. Ein Magier kann anschließend gern helfen.

Nephontius Silberblick dürfte in diesem Viertel sehr schnell Gesprächspartner finden, denn hier zählt weniger Herkunft als die Frage, ob jemand ein Werkzeug richtig in der Hand hält.

O-8.5 Die Salinen

Vorlesetext – Das weiße Land am Portáo

Vor euch breitet sich eine Landschaft aus flachem Wasser, niedrigen Dämmen und schmalen Wegen aus. Die Sonne liegt so hell auf den Becken, dass ihr die Augen zusammenkneifen müsst.

Zwischen den Wasserflächen arbeiten Fühlende mit langen Rechen und Körben. Weiße Salzränder ziehen sich über Holz, Stein und Kleidung, während weiter draußen Schleusen geöffnet werden und Meerwasser langsam in ein neues Becken läuft.

Hinter euch liegen Ostias Mauern.

Vor euch der Portáo.

Und dazwischen gewinnt die Stadt aus Meerwasser eines ihrer wertvollsten Güter.

Wer Ostias Wohlstand allein vom Hafen her erklären will, übersieht jene flachen, hell schimmernden Flächen, die sich westlich und östlich der Stadt unmittelbar am Portáo entlangziehen. Dort liegen die **Salinen von Ostia**, ein weitläufiges System aus niedrigen Dämmen, Kanälen und flachen Becken, in denen das Wasser des Portáo gesammelt und unter Sonne und Wind langsam verdunstet wird. Von den höher gelegenen Straßen außerhalb der Stadt wirken die Anlagen an klaren Tagen wie ein Mosaik aus Wasser und weißem Stein. Manche Becken spiegeln noch den Himmel, andere sind bereits von einer dünnen Salzhaut überzogen, und in den ältesten Kristallisationsbecken schimmert der Boden beinahe vollständig weiß.

Die Salinen gehören zu den ältesten dauerhaften Erwerbsquellen Ostias. Schon lange bevor der Covendo seine heutige Bedeutung erreichte und große Handelsschiffe regelmäßig in der Bucht ankerten, wurde an dieser Küste Salz gewonnen. Der Portáo liefert das Meerwasser, doch erst die Kombination aus flachen Küstenbereichen, warmen Tagen und regelmäßigem Wind macht eine Gewinnung in großem Maßstab möglich. Über niedrige Einlässe wird das Wasser bei günstiger Tide in die äußeren Becken geleitet. Von dort wandert es schrittweise durch immer flachere Verdunstungsflächen, bis schließlich genügend Wasser verschwunden ist, dass das Salz auskristallisiert.

Dieser Vorgang klingt einfach, verlangt jedoch viel Erfahrung. Ein falscher Zeitpunkt beim Öffnen der Schleusen kann eine ganze Reihe von Becken mit zu viel Wasser füllen. Starker Regen verdünnt die Sole, ein ungewöhnlich hoher Wasserstand kann Dämme beschädigen, und zu viel Schmutz im falschen Becken mindert die Qualität der Ernte. Die erfahrensten Salinenarbeiter erkennen deshalb am Wind, an der Farbe des Wassers und an der Beschaffenheit der sich bildenden Kristalle, wann ein Becken bereit ist. Viele von ihnen können Stunden über eine Salzkruste sprechen, die für einen Fremden einfach nur weiß aussieht.

Das **Salz von Ostia** besitzt in ganz Seloc einen ausgezeichneten Ruf. Besonders geschätzt wird seine Reinheit. Gute Ware ist hell, trocken und frei von jener grauen oder gelblichen Verfärbung, die bei schlecht geführten Salinen durch Schlamm, Pflanzenreste oder ungeeignete Untergründe entstehen kann. Händler werben deshalb ausdrücklich mit der Herkunft aus Ostia, und in manchen Gegenden Selocs wird „ostianisches Salz“ beinahe wie eine



eigene Qualitätsbezeichnung verwendet. Bei hochwertiger Ware genügt es nicht, dass das Salz tatsächlich aus der Region stammt; Käufer erwarten eine Körnung, Trockenheit und Reinheit, die dem Ruf der Stadt entspricht.

Entsprechend aufmerksam wird mit diesem Ruf umgegangen. Minderwertiges Salz lässt sich zwar ebenfalls verkaufen, doch ein Händler, der es als beste Ostia-Ware ausgibt, riskiert weit mehr als nur einen unzufriedenen Kunden. Für eine Stadt, deren Wohlstand stark auf verlässlichem Handel beruht, ist die Qualität eines weithin bekannten Exportgutes selbst eine politische Angelegenheit. Niemand möchte erleben, dass Händler in entfernten Städten beginnen, jedes Fass aus Ostia zunächst misstrauisch zu prüfen, weil einige Betrüger kurzfristig ihren Gewinn erhöhen wollten.



Die eigentliche Salzernte ist nur der sichtbarste Teil eines erheblich größeren Wirtschaftszweiges. Rund um die Salinen arbeiten Damm- und Kanalbauer, die beschädigte Einfassungen ausbessern und Wasserwege freihalten. Zimmerleute fertigen Schleusentore und einfache Hebevorrichtungen, Schmiede stellen Beschläge und Werkzeuge her, während Korb- und Schaufelmacher regelmäßig Ersatz liefern müssen, weil Salz selbst gutes Material überraschend schnell angreift. Arbeiter schieben das auskristallisierte Salz zu Haufen zusammen, andere tragen es zu Trockenplätzen, wo Restfeuchtigkeit entweicht, bevor die Ware in Säcke, Fässer oder größere Transportbehälter gefüllt wird.

Damit beginnt erst der nächste Teil der Arbeit. Fuhrleute bringen das Salz von den Küstenflächen zu den Speichern, wo es nach Qualität und Körnung getrennt wird. Böttcher verdienen an den Fässern, Seiler an den Verschnürungen, Hafenarbeiter am Verladen und Schreiber daran, dass Menge, Herkunft und Besitzer der Fracht ordentlich verzeichnet werden. Händler kaufen ganze Ernten im Voraus oder sichern sich Anteile an einzelnen Salinen. Manche Familien Ostias besitzen seit Generationen Rechte an bestimmten Becken, ohne jemals selbst mit einer Salzschaufel darin gestanden zu haben.

Auch zahlreiche Gewerbe innerhalb der Stadt hängen unmittelbar vom Salz ab. Fisch wird eingesalzen, damit er nicht nur am Tag des Fangs verkauft

werden kann. Fleisch lässt sich länger lagern und auf Reisen mitführen. Schiffe benötigen große Mengen für die Versorgung ihrer Besatzungen, und Händler aus dem Binnenland kaufen Salz nicht selten zusammen mit anderen Waren, weil sich ein Wagen ohne Salz auf der Rückfahrt kaum lohnt. Heiler, Alchimisten und manche Handwerker verwenden besonders reine Sorten für ihre Arbeit, während gröberes Salz für gewöhnliche Vorratshaltung völlig ausreicht.

Dadurch besitzt das Salz eine bemerkenswerte Stellung in Ostias Wirtschaft. Ein einzelner Sack wirkt unspektakulär. Tausende Säcke, die Jahr für Jahr geerntet, getrocknet, gelagert und weiterverkauft werden, ernähren jedoch einen erheblichen Teil der Stadt.

Gerade in guten Jahren ziehen die Salinen zusätzlich Saisonarbeiter aus dem Umland an. Während der arbeitsintensivsten Phasen entstehen außerhalb der Mauern kleine provisorische Lager und Schankstellen, in denen Arbeiter schlafen, essen und ihren Lohn wieder ausgeben. In dieser Zeit verkehren besonders viele Wagen zwischen den Salinen und den Stadttoren. Staub liegt auf der Straße, weiße Salzspuren kleben an Rädern und Schuhen, und selbst Fühlende, die niemals am Portáo gearbeitet haben, tragen am Abend manchmal einen feinen Salzfilm auf der Kleidung.

Die Arbeit selbst ist anstrengender, als sie aus der Entfernung aussieht. Stundenlang steht man in gleißender Sonne über flachen Wasserflächen, deren Spiegel das Licht zusätzlich zurückwerfen. Salz zieht Feuchtigkeit aus der Haut, kleine Verletzungen brennen, und wer nicht ausreichend trinkt, merkt oft erst spät, wie sehr die Arbeit den Körper erschöpft. Erfahrene Arbeiter bedecken Kopf und Nacken, tragen leichte Kleidung und machen sich über Neuankömmlinge lustig, die glauben, ein Arbeitstag in kniehohem Wasser könne nicht besonders beschwerlich sein.

Nach starkem Regen dagegen verändern sich die Salinen vollständig. Die Arbeit ruht nicht unbedingt, doch sie verlagert sich. Dämme werden geprüft, Kanäle gereinigt und Wasserstände korrigiert. Nach Sturmfluten kann ein beschädigter Abschnitt mehrere Tage Arbeit erfordern, bevor wieder an eine normale Salzernte zu denken ist. Besonders gefährlich sind ungewöhnliche Gezeiten, bei denen das Wasser des Portáo in Bereiche drückt, die normalerweise trocken bleiben.

Trotz dieser Risiken gehören die Salinen zu den verlässlichsten Einkommensquellen der Stadt. Schiffe können ausbleiben, einzelne Handelsrouten können durch Krieg oder schlechte Ernten an Bedeutung verlieren, doch Salz wird immer gebraucht. Es konserviert Nahrung, versorgt Städte und Heere und lässt sich über weite Entfernungen transportieren, ohne dabei zu verderben.



Dieser Umstand prägt auch Ostias Selbstverständnis. Der Hafen bringt Waren aus der Welt nach Ostia. Der Covendo bringt Wissen und Macht. Die Salinen dagegen erzeugen etwas, das tatsächlich **aus Ostia selbst** stammt und dessen Name weit über die Stadt hinaus bekannt ist.

Wenn ein Händler irgendwo auf Seloc ein Fass öffnet und darin trockenes, helles, nahezu makellos weißes Salz findet, soll er nicht fragen müssen, ob es aus Ostia stammt.

Er soll es sehen.

Und genau deshalb nehmen die Ostianer ihr Salz beinahe ebenso ernst wie ihre Hafenregister.

O-8.6 Fischerei und Fischverarbeitung

Vorlesetext – Der Fang des Morgens

Der Fisch kommt schneller vom Boot, als die Händler zählen können. Körbe werden auf den Kai gehoben, Messer blitzen über langen Holztischen und aus offenen Fässern steigt der scharfe Geruch von Salzlake.

Einige Fische verschwinden sofort auf dem Markt. Andere werden gereinigt, zerlegt, eingesalzen oder an Gestelle zum Trocknen gehängt. Aus einer Räucherei zieht dichter Rauch über die Dächer.

Was heute Morgen noch im Portáo schwamm, kann morgen schon auf einem Wagen nach Febre liegen.

Die Fischerei gehört zu den ältesten Erwerbszweigen Ostias und ist eng mit dem Portáo verbunden. Lange bevor große Handelsschiffe regelmäßig die Bucht anliefen oder der Covendo seine heutige Bedeutung gewann, fuhren Fischer von hier hinaus, um die Stadt und die umliegenden Siedlungen zu versorgen. Bis heute verlassen zahlreiche kleinere Boote noch vor Sonnenaufgang die Hafenanlagen, während andere bereits mit dem nächtlichen Fang zurückkehren. Die meisten Fischer bleiben in Küstennähe oder nutzen bekannte Fanggründe innerhalb des Portáo, doch einzelne größere Boote fahren weiter hinaus und bleiben mehrere Tage unterwegs.

Ein Teil des Fangs wird unmittelbar nach der Rückkehr verkauft. Noch am frühen Morgen wechseln Fische direkt am Kai den Besitzer, werden auf den Markt getragen oder an Gasthäuser und größere Küchen geliefert. Die besten und empfindlichsten Fänge erzielen frisch die höchsten Preise. Doch Ostias Fischwirtschaft endet nicht dort. Gerade die unmittelbare Nähe zu den Salinen hat dazu geführt, dass sich über Generationen ein umfangreiches Gewerbe entwickelt hat, das Fisch nicht nur als frisches Lebensmittel, sondern als haltbare Handelsware behandelt.

In mehreren Betrieben nahe des Hafens werden große Mengen Fisch ausgenommen, gereinigt, zerlegt und anschließend weiterverarbeitet. Der einfachste Weg besteht darin, die Fische großzügig mit Salz einzuschichten und in Fässern oder großen Keramikgefäßen zu lagern. Andere Sorten werden

zunächst in kräftiger Salzlake eingelegt, bevor sie getrocknet oder geräuchert werden. Manche kleineren Fische werden vollständig eingesalzen, während größere Fänge in Stücke geschnitten werden. Welche Methode verwendet wird, hängt ebenso von der Fischart wie davon ab, wohin die Ware später transportiert werden soll.



Die Zusammenarbeit zwischen Fischerei und Salinen ist so selbstverständlich, dass viele Ostianer beide Wirtschaftszweige kaum voneinander trennen. Das Salz muss nicht über weite Strecken beschafft werden, sondern liegt wenige Wegstunden westlich und östlich der Stadt in großen Mengen bereit. Für die Fischverarbeitung wird dabei nicht ausschließlich die feinste Exportqualität verwendet. Grobes, sauberes Salz genügt für viele Konservierungsverfahren vollkommen und kann wesentlich günstiger eingekauft werden. Besonders reine Sorten werden hingegen dort eingesetzt, wo Händler besonderen Wert auf gleichmäßige Qualität und lange Haltbarkeit legen.

Aus dieser Verbindung entsteht ein erheblicher wirtschaftlicher Vorteil. Ein außergewöhnlich guter Fang muss in Ostia nicht innerhalb weniger Stunden verkauft werden, bevor er verdirbt. Ein Teil kann unmittelbar verarbeitet und eingelagert werden. Dadurch schwanken die Preise weniger stark, Fischer sind nicht vollständig davon abhängig, wie viele Käufer an einem bestimmten Morgen auf dem Markt erscheinen, und größere Fänge lassen sich nutzen, ohne dass ein beträchtlicher Teil verloren geht.

Besonders bedeutend ist der Export ins Binnenland. Je weiter eine Siedlung vom Meer entfernt liegt, desto seltener kommt frischer Seefisch auf den Tisch. Gesalzener oder getrockneter Fisch dagegen kann auf Wagen über viele Tagesreisen transportiert werden. Über die Straßen Ostias gelangt er deshalb weit nach Seloc hinein und gehört auch zu den Waren, die regelmäßig in Richtung Febre verschickt werden. Dabei wird er häufig gemeinsam mit Salz transportiert. Händler können auf diese Weise zwei haltbare Güter laden, für die auch weit entfernt von der Küste eine beständige Nachfrage besteht.



Auch für die Schifffahrt selbst ist die Fischverarbeitung wichtig. Eingesalzener oder getrockneter Fisch gehört zu den zuverlässigen Vorräten für längere Reisen, weil er weniger empfindlich ist als frische Lebensmittel und sich vergleichsweise gut rationieren lässt. Schiffe, die Ostia anlaufen, nehmen deshalb nicht selten Fässer mit Fisch als Proviant auf, selbst wenn ihre eigentliche Ladung aus völlig anderen Waren besteht. Ein Kapitän, der Metall, Gewürze oder Textilien nach Ostia gebracht hat, kann einen Teil seines frei gewordenen Stauraums mit Salz und haltbarem Fisch füllen, bevor er wieder ausläuft.



Rund um dieses Gewerbe haben sich zahlreiche weitere Arbeitsplätze entwickelt. Fischer allein könnten die Mengen kaum bewältigen, die an guten Tagen in den Hafen gelangen. In den Verarbeitungsbetrieben arbeiten daher Fühlende, die sich auf das schnelle Ausnehmen und Zerlegen spezialisiert haben. Andere bereiten Salzlake vor, schichten Fische in Fässer, überwachen Räucherarkaden oder tragen fertige Ware in die Speicher. Böttcher liefern ständig neue Fässer, Seiler und Korbmacher fertigen Transportmaterial, und Fuhrleute bringen sowohl Salz zu den Verarbeitern als auch fertige Fischwaren zu Speichern und Händlern.

Die Arbeit besitzt einen eigenen Geruch, der selbst im ohnehin kräftig riechenden Hafen kaum zu übersehen ist. Nahe den Fischverarbeitern mischen sich frischer Fang, Salzlake, Rauch und nasses Holz zu einer schweren Note, die sich in Kleidung festsetzt. An warmen Tagen kontrolliert die Stadt diese Betriebe besonders aufmerksam, denn verdorbener Fisch zieht Ungeziefer an und kann schnell zu einem Gesundheitsproblem werden. Abfälle dürfen deshalb nicht einfach zwischen den Gebäuden liegen bleiben oder in ruhige Hafenbecken gekippt werden. Ein Teil wird gesammelt und weiterverwertet, anderes muss regelmäßig aus dem dicht bebauten Bereich entfernt werden.

Gerade weil Ostia einen guten Ruf für seine Handelswaren besitzt, ist auch bei haltbarem Fisch die Qualität wichtig. Ein Fass kann von außen vollkommen einwandfrei wirken und dennoch verdorben sein, wenn beim Einsalzen schlecht gearbeitet wurde. Zu wenig Salz, unsaubere Gefäße oder eine

beschädigte Abdeckung können eine ganze Lieferung verderben. Erfahrene Händler prüfen deshalb Geruch, Konsistenz der Lake und den Zustand der Verpackung, bevor sie größere Mengen übernehmen.

Die Verbindung zwischen Salz und Fisch besitzt dadurch auch eine soziale Seite. Familien, die seit Generationen in den Salinen arbeiten, handeln häufig mit Familien, die ebenso lange in der Fischerei tätig sind. Verträge über größere Mengen Salz werden teilweise schon vor Beginn einer Fangzeit abgeschlossen, während Fischhändler versuchen abzuschätzen, wie viel Ware sie in den kommenden Wochen verarbeiten können. Ein schlechter Fang trifft deshalb nicht nur Fischer, und eine schwache Salzernte beschäftigt weit mehr Personen als die Arbeiter in den Salinen.

Besonders sichtbar wird diese gegenseitige Abhängigkeit nach Stürmen. Wenn Fischerboote mehrere Tage nicht auslaufen können, stehen Verarbeitungsbetriebe teilweise still. Umgekehrt kann ein außergewöhnlich guter Fang zum Problem werden, wenn gleichzeitig Salzlieferungen verspätet sind. Dann wird innerhalb weniger Stunden aus einer scheinbar einfachen Frage der Vorratshaltung ein Geschäft, bei dem Händler, Salzmeisterei, Speicher und Fischer gleichzeitig versuchen, ihre Interessen zu sichern.

Für Abenteuer bietet die Fischwirtschaft einen bodenständigen Zugang zu Ostias Hafenleben. Ein verschwundenes Boot kann eine einfache Seenotlage oder der Beginn einer größeren Geschichte sein. Verdorbene Ware kann auf schlechte Verarbeitung, Sabotage oder absichtlichen Betrug hindeuten. Schmuggler können Fässer mit stark riechendem Salzfisch nutzen, weil kaum eine Wache begeistert ist, jede einzelne Ladung gründlich zu durchsuchen. Und ein scheinbarer Ausbruch von Krankheit unter Fischverarbeitern kann schnell die Frage aufwerfen, ob die Ursache im Fang, in der Salzlake, im Lagerhaus oder vielleicht ganz woanders liegt.

Während der Weißen Pest wird gerade dieser letzte Punkt bedeutsam. Weil viele der ersten Erkrankten aus dem Hafenbereich stammen und Fischverarbeitung mit Feuchtigkeit, organischen Resten und großen Mengen Salz arbeitet, erscheint sie zunächst als durchaus plausible Ursache. Das städtische Heilhaus und Jansen Palto werden deshalb auch dort Untersuchungen durchführen müssen. Erst wenn sich zeigt, dass weder der Fisch noch das verwendete Salz die Erkrankungen erklären, verschiebt sich der Blick langsam auf die Orte selbst, an denen die Betroffenen gearbeitet haben.

Damit wird die Fischverarbeitung zu einem wichtigen Teil des Ermittlungsbildes, ohne zur tatsächlichen Ursache der Weißen Pest zu werden.

Für Ostia selbst besitzt sie jedoch unabhängig von jeder Krise dauerhafte Bedeutung. Die Stadt ver-



kauft dem Binnenland nicht nur das Salz des Portáo.

Sie verkauft auch, was dieses Salz bewahren kann.

O-8.7 Preise und Verfügbarkeit

Ostia ist keine ausgesprochen billige Stadt, doch durch Hafen, Salinen, Speicher und die gute Versorgung aus dem Hinterland sind viele gewöhnliche Waren zuverlässig verfügbar. Besonders günstig sind Güter, die unmittelbar in Ostia erzeugt oder in

großen Mengen umgeschlagen werden. Deutlich teurer können dagegen seltene Importwaren, kurzfristig benötigte Schiffsausrüstung oder Dienstleistungen werden, für die nur wenige Spezialisten zur Verfügung stehen.

Die folgenden Angaben sind keine eigene Preisliste, sondern Richtwerte für die Spielleitung. Sie verändern die regulären Preise abhängig von Verfügbarkeit, Saison und aktueller Lage der Stadt.

Ware/Dienstleistung	SL-Richtwert	Bemerkung
Alltagswaren	Listenpreis $\pm 10\%$	Hafen und Hinterland sorgen für gute Versorgung; nach Stürmen oder längeren Sperren können einzelne Waren knapp werden.
Ostianisches Salz	-10 bis -25 %	Direkt an der Stadt gewonnen und in großen Mengen verfügbar. Besonders reine Exportqualität bleibt deutlich wertvoller als gewöhnliches Gebrauchssalz.
Gesalzener, getrockneter oder geräucherter Fisch	-10 bis +10 %	Lokale Massenware und häufiger Reiseproviant. Qualität, Fischart und Verarbeitung bestimmen den tatsächlichen Preis.
Frischer Seefisch	-20 bis +20 %	Nach gutem Fang sehr günstig; nach Sturm, schlechtem Wetter oder Hafensperren schnell teurer.
Importierte Gewürze, Stoffe und Luxuswaren	Listenpreis bis +25 %	Durch den Hafen oft erhältlich, aber stark von Herkunft, Schifflage und Saison abhängig.
Schiffsausrüstung, Tauwerk und Segeltuch	+0 bis +15 %	In Hafen und Werften gut verfügbar. Bei Sturmwarnungen oder größeren Reparaturwellen können die Preise kurzfristig steigen.
Werftarbeit und Schiffsreparatur	nach Schaden und Dringlichkeit	Gute Handwerker sind vorhanden; wer eine Reparatur sofort benötigt, zahlt deutlich mehr als ein Kapitän mit Zeit.
Lagerung im Speicher	nach Menge und Dauer	Trockene, sichere Lagerfläche ist günstig planbar, hochwertige oder gefährliche Fracht kostet jedoch zusätzliche Aufsicht.
Passage auf einem Handelsschiff	frei verhandelt	Ziel, Komfort, Frachtlage, Saison und Dringlichkeit bestimmen den Preis. Freie Plätze sind oft günstiger, wenn ein Kapitän ohnehin ausläuft.
Überfahrt nach Nuntia	frei verhandelt	Regelmäßige, aber nicht tägliche Verbindung über den Portáo. Politische Lage, Wetter und Zahl verfügbarer Schiffe können den Preis erheblich verändern.
Magische Untersuchung durch den Covendo	nach Aufwand und Risiko	Eine einfache Prüfung ist bezahlbar; unbekannte oder gefährliche Wirkungen können umfangreiche Untersuchungen und amtliche Sicherung erfordern.
Medizinische Behandlung	normal bis teuer	Gewöhnliche Verletzungen sind gut behandelbar. Seltene Krankheiten, Spezialisten oder längere Versorgung können erheblich teurer werden.
Übersetzer oder sprachkundiger Schreiber	normal bis teuer	Xolteca, Händlersprache und Tell sind leicht abzudecken; seltene Sprachen oder rechtssichere Übersetzungen kosten mehr.
Geschmuggelte oder nicht registrierte Ware	+25 % bis weit darüber	Der Aufpreis bezahlt nicht nur die Ware, sondern Umgehung von Kontrolle, Bestechungsrisiko und Schweigen.
Illegale Passage aus der Stadt	sehr teuer	Besonders bei Quarantäne oder Hafensperre steigt der Preis drastisch. Bezahlung garantiert weder Sicherheit noch Zuverlässigkeit.



O-9 Alltag in Ostia

Vorlesetext – Ein gewöhnlicher Tag

Ostia ist längst wach, obwohl die Sonne gerade erst über die Dächer steigt. Von den Salinen kommen erste Wagen durch das Tor, im Hafen wird bereits entladen und irgendwo schlägt ein Schmied so gleichmäßig auf Metall, als wolle er der Stadt den Takt vorgeben.

Es riecht nach Brot, Rauch, Fisch und Salz.

Jemand öffnet einen Laden.

Jemand schließt einen Vertrag.

Jemand flucht über eine verspätete Fracht.

Für Ostia ist dies kein besonderer Morgen.

Genau deshalb fühlt sich die Stadt lebendig an.

Ostia verändert sich im Verlauf eines Tages stärker, als Fremde zunächst bemerken. Dabei bestimmen nicht nur Hafen, Markt und Covendo den Rhythmus der Stadt. Ebenso wichtig sind die großen Salinen westlich und östlich der Mauern, deren Arbeit sich nach Sonne, Wind und Wasserstand des Portáo richtet. Während im Hafen die Ankunft eines Schiffes darüber entscheidet, wann gearbeitet wird, kann in den Salinen eine klare, trockene Wetterphase wichtiger sein als jede Uhr.



Wer einige Tage in Ostia verbringt, beginnt diese unterschiedlichen Rhythmen beinahe unbewusst wahrzunehmen. Noch vor Sonnenaufgang ziehen Fischer zum Wasser, während gleichzeitig Arbeiter zu den Salinen hinausgehen, um Einlässe, Dämme und Verdunstungsbecken zu kontrollieren. Später rollen die ersten Wagen mit geerntetem Salz durch die Tore, während am Hafen bereits Schiffe entladen werden und auf dem Markt die Händler ihre Stände öffnen.

Die Stadt lebt deshalb nach mehreren Takten zugleich. Wind und Tide bestimmen den Hafen, Sonne und Trockenheit die Salzgewinnung, während Handel und Verwaltung versuchen, aus beidem einen verlässlichen Ablauf zu machen.

Gerade das Salz macht deutlich, wie sehr Ostia von seiner Lage am Portáo lebt. Das Meer liefert der Stadt nicht nur Fisch, Handel und Schiffe. Es liefert auch jenen Rohstoff, der zu den sichersten Grundlagen ihres Wohlstands geworden ist.

O-9.1 Der Tagesrhythmus

Noch vor Sonnenaufgang beginnt außerhalb der Stadtmauern die Arbeit an den Salinen. Besonders an warmen, trockenen Tagen nutzen die Arbeiter die kühleren Morgenstunden, um Schleusen zu öffnen, Kanäle zu kontrollieren und Salz aus jenen Becken zu ziehen, deren Sole über die vergangenen Tage ausreichend verdunstet ist. In der tief stehenden Morgensonne wirken die flachen Wasserflächen beinahe wie Spiegel, zwischen denen sich dunkle Gestalten mit langen Werkzeugen bewegen.

Zur selben Zeit kehren die ersten Fischer in die Bucht zurück. Bäcker heizen ihre Öfen, Garküchen bereiten einfache Mahlzeiten vor, und in den Werften kontrollieren die Fröhschichten Werkzeuge und Gerüste.

Mit dem ersten vollen Tageslicht erwacht Ostia endgültig.

Dann erreichen die ersten Salzfuhrwerke die Stadt. Ihre Räder sind häufig von einem hellen, trockenen Belag überzogen, und an den Säcken oder Fässern haftet selbst dann Salzstaub, wenn die Ware bereits sorgfältig getrocknet wurde. Ein Teil gelangt unmittelbar zu Händlern oder in die Speicher, während andere Lieferungen für Fischverarbeitung, Vorratshaltung, Handwerk oder Schiffsversorgung innerhalb der Stadt bestimmt sind.

Gleichzeitig beginnt der gewöhnliche Hafenbetrieb. Fracht wird gelöscht, neue Waren werden verladen, Schreiber prüfen Listen, und Händler versuchen herauszufinden, welches Schiff wann wieder auslaufen kann. Dadurch treffen im Hafen zwei Warenströme aufeinander: Güter aus fernen Regionen kommen nach Ostia, während das Salz der Stadt auf denselben Kais seinen Weg hinaus nach Seloc und darüber hinaus beginnt.

Gegen Mittag nimmt die Arbeit in den Salinen während großer Hitze ab. Die blendende Reflexion auf den Wasserflächen und die trockene Salzlucht machen schwere körperliche Arbeit besonders anstrengend. In der Stadt selbst verlangsamen sich manche Tätigkeiten ebenfalls, bevor der Wind vom Portáo später am Tag wieder Bewegung und etwas Kühlung bringt.

Am Abend schließen die meisten Werkstätten und Marktstände. Die Salinen werden ruhiger, sofern keine besondere Tide Arbeiten an den Einlässen notwendig macht. Der Hafen dagegen schläft weiterhin nicht vollständig. Ein verspätetes Schiff kann auch nach Sonnenuntergang einlaufen, und eine für den nächsten Morgen bestimmte Salzladung wird noch verladen, wenn Kapitän und Händler sich davon einen günstigen Wind versprechen.

So beginnt Ostias Arbeit am Wasser und endet häufig dort auch wieder.



O-9.2 Geräusche und Gerüche

Man erkennt Ostia mit geschlossenen Augen beinahe ebenso gut wie mit offenen. Über fast allem liegt der Geruch des Portáo, doch er verändert sich von Viertel zu Viertel. Am Hafen mischen sich Salzluft, Fisch, Teer und feuchtes Holz. Vor den Speichern kommen Getreidestaub, Jute, Holz und die trockene Schärfe großer Mengen Salz hinzu. Im Handwerksviertel riecht es nach Kohle, Metall, Leder und Öl, während aus den Wohnstraßen Brot, Gewürze und Kochfeuer herüberziehen.

An trockenen Tagen trägt der Wind einen besonders charakteristischen Geruch von den Salinen in die Stadt. Er ist weniger kräftig als Fisch oder Teer und fast nicht als einzelner Geruch zu benennen. Die Luft wirkt lediglich trockener, mineralischer und schmeckt auf den Lippen leicht salzig. Wer aus dem Binnenland stammt, leckt sich nach einem langen Tag manchmal unwillkürlich über die Lippen und schmeckt den Portáo, obwohl er das Wasser seit Stunden nicht gesehen hat.

Auch das Straßenbild verrät die Bedeutung der Salinen. Helle Spuren ziehen sich von manchen Fuhrwerken über das Pflaster, vor Lagerhäusern liegen feine Salzkörner in Fugen, und Arbeiter aus den Salinen tragen den Staub ihrer Arbeit an Händen, Kleidung und Schuhen mit sich. Nach einem Regenschauer verschwinden diese Spuren rasch und sammeln sich stattdessen als weißliche Ränder dort, wo Pfützen wieder trocknen.

Die Geräusche Ostias sind ebenso vielfältig. Möwen schreien über den Dächern, Taue schlagen gegen Masten und aus den Werften klingt das regelmäßige Hämmern von Werkzeug. Wagen rumpeln durch die Straßen, wobei sich die schweren Salzfuhrwerke an ihrem langsamen, gleichmäßigen Rollen oft schon erkennen lassen, bevor man sie sieht. Auf dem Ankunftshof ruft ein Schreiber einen Namen, am Hafen antwortet eine Glocke, und vor einem Speicher schimpft ein Fuhrmann darüber, dass sein Salz trocken gewesen sei, bevor ein plötzlich einsetzender Schauer die Abdeckung seines Wagens erprobt habe.

Wer lange genug in Ostia lebt, gewöhnt sich an diese Geräusche und Gerüche.

Und gerade deshalb bemerkt ein Ostianer meist schnell, wenn etwas davon fehlt.

O-9.3 Essen in Ostia

Die Küche Ostias wird vom Meer und vom Handel geprägt, doch ohne das heimische Salz sähe sie deutlich anders aus. Fisch wird frisch gebraten oder gekocht, aber ebenso selbstverständlich geräuchert und eingesalzen. Fleisch lässt sich durch Pökeln länger aufbewahren, Gemüse wird eingelegt, und selbst einfache Haushalte besitzen meist einen Vorrat unterschiedlicher Salzqualitäten.

Das beste, besonders reine Salz wird keineswegs für jede Suppe verwendet. Einfache Haushalte und Garküchen benutzen gröbere Ware, während feinere Sorten in guten Gasthäusern, bei Heilern oder für bestimmte Konservierungsverfahren geschätzt werden. Manche Köche behaupten, sie könnten am Geschmack erkennen, aus welcher der beiden großen Salinenlandschaften westlich oder östlich Ostias ein Salz stammt. Ob das tatsächlich stimmt oder nur zum Berufsstolz gehört, lässt sich schwer feststellen.



Die Bedeutung des Salzes zeigt sich besonders bei der Fischverarbeitung. Ein guter Fang muss nicht vollständig noch am selben Tag verkauft werden. Ein erheblicher Teil wird gereinigt, gesalzen und für spätere Verwendung oder den Weitertransport vorbereitet. Dadurch können Ostias Fischer selbst dann größere Mengen anlanden, wenn der örtliche Markt sie nicht unmittelbar aufnehmen könnte.

Zugleich bringt der Handel Gewürze und Zutaten aus vielen anderen Regionen in die Stadt. In besseren Küchen wird das heimische Salz mit fremden Gewürzen verbunden, sodass Gerichte entstehen, die gleichzeitig eindeutig ostianisch und überraschend exotisch schmecken.

Das Salz ist dabei so selbstverständlich, dass kaum jemand darüber spricht.

Es fällt erst auf, wenn es fehlt.

O-9.4 Sprachen und Verständigung

Vorlesetext – Stimmen des Hafens

Zuerst hört ihr Xolteca. Dann mischt sich Händler-sprache darunter, irgendwo antwortet jemand auf Tell, und von einem Schiff am Kai ruft eine Frau einen Satz auf Esperati hinüber.

Weitere Stimmen kommen hinzu, manche vertraut, andere fremd.

Für einen Augenblick versteht ihr vielleicht kein einziges vollständiges Gespräch.

Und trotzdem versteht ihr genau, worum es geht:

Preis. Gewicht. Liegeplatz. Lieferung. Ärger.

Der Hafen besitzt viele Sprachen.

Handel offenbar nur wenige Themen.

Die **Hauptsprache Ostias ist Xolteca.**



<i>Sprache</i>	<i>Einsatz in Ostia</i>	<i>Spielnutzen</i>
Xolteca	Hauptsprache der Stadt; Alltag, Wohnviertel, Markt, Handwerk, Wachen und Verwaltung	Wer Xolteca nicht spricht, kommt mit Handels-sprachen zurecht, verpasst aber Tonfall, Witze, Gerüchte und viele Gespräche der Einheimischen.
Händlersprache	Hafen, Speicher, Handelshäuser, Markt und Geschäfte mit Fremden	Wichtigste Brückensprache des Handels; für Preise und Fracht hervorragend, bei Recht, Magie und komplizierten Verträgen nicht immer präzise genug.
Tell	Fernhandel, weit gereiste Seeleute und Händler, Gelehrte, Magier und manche Institutionen	Sehr nützliche überregionale Verständigungssprache; verbreitet, aber nicht die Alltagssprache Ostias.
Esperati	Schiffe, Händlerinnen und Reisende aus Espera, besonders aus Nuntia	Am Hafen regelmäßig zu hören; für die Verbindung über den Portáo besonders wichtig und für Cassandra unmittelbar vertraut.
Weitere Sprachen Orotas	Fremde Besatzungen, Reisegruppen, einzelne Handelshäuser und Spezialkontakte	Können Herkunft verraten, Gespräche vor Außenstehenden verbergen oder plötzlich einen sprachkundigen Helden wichtig machen.
Fach- und Amtssprache	Covendo, Hafenverwaltung, Verträge, Frachtregister und Rechtsangelegenheiten	Eine gemeinsame Alltagssprache verhindert keine Missverständnisse; genaue Begriffe können über Besitz, Abgaben oder Haftung entscheiden.

Xolteca bestimmt den Alltag der Stadt und ist die Sprache, die man in den Wohnvierteln, auf dem Markt, in den Werkstätten und gewöhnlich auch bei Wachen und städtischen Behörden zuerst hört. Wer in Ostia geboren wurde oder seit vielen Jahren hier lebt, spricht in der Regel Xolteca, unabhängig davon, welcher Rasse er angehört. Auch die schriftliche und mündliche Arbeit der örtlichen Verwaltung findet überwiegend in dieser Sprache statt. Für einen Reisenden, der länger in Ostia bleiben möchte, ist Xolteca deshalb weit wichtiger als bloß ein Mittel, um auf dem Markt nach dem Preis zu fragen. Wer die Sprache nicht versteht, kann sich mit etwas Mühe durch die Stadt bewegen, bleibt aber bei Gesprächen unter Einheimischen, kleinen Bemerkungen, Witzen und Warnungen immer ein Stück weit außen vor. Auch im nahe gelegenen Febre ist Xolteca die verbreitete Alltagssprache, sodass Reisende zwischen beiden Städten sprachlich kaum eine Grenze überschreiten.



Ganz anders klingt es, sobald man sich dem Hafen, den großen Speichern oder den Handelshäusern nähert. Dort ist die **Händlersprache**, ursprünglich Halblingisch, beinahe ebenso wichtig wie Xolteca.

Sie gehört zu den weit verbreiteten Verkehrssprachen Orotas und ist darauf ausgelegt, dass Fühlende unterschiedlicher Herkunft miteinander Geschäfte abwickeln können. Händler, Reeder, Frachtregistrare, Hafenbeamte und erfahrene Kapitäne sprechen sie häufig gut; selbst Lastträger, Wirte oder Handwerker, die regelmäßig mit Fremden arbeiten, verstehen zumindest genügend davon, um Preise, Mengen, Herkunft und einfache Absprachen auszuhandeln.

Daneben besitzt **Tell** in Ostia eine ungewöhnlich große praktische Bedeutung. Tell ist die am weitesten verbreitete Sprache Orotas und wird deshalb besonders von weit gereisten Händlern, Seeleuten, Gelehrten, Magiern und anderen Fühlenden beherrscht, die regelmäßig über Landes- oder Kontinentalgrenzen hinweg unterwegs sind. In Ostia sprechen viele Angehörige des Handels Tell zumindest leidlich, auch wenn es nicht die Sprache des gewöhnlichen Stadalltags ist. Ein Hafenarbeiter mag auf Xolteca mit seinen Kollegen fluchen, mit einem fremden Kapitän einige Sätze Händlersprache wechseln und anschließend einem Reisenden auf gebrochenem Tell erklären, wo sich das nächste Lagerhaus befindet.

Dadurch entwickelt sich besonders am Hafen ein ständiger Wechsel zwischen den Sprachen. Ein Händler beginnt eine Verhandlung auf Xolteca, wechselt in die Händlersprache, sobald die Herkunft seines Gegenübers unklar wird, und zieht schließlich Tell heran, wenn beiden bei einem besonderen Begriff die richtigen Worte fehlen. In den größeren Handelshäusern gilt es deshalb als selbstverständlich, zumindest eine Person zu beschäftigen, die mehrere Sprachen sicher beherrscht. Bei wichtigen Verträgen, komplizierten Frachten oder Streitigkeiten verlässt man sich dennoch nur ungern auf ein ungefähres Verständnis. Dort werden Über-



setzer und sprachkundige Schreiber eingesetzt, weil ein einziges falsch verstandenes Wort darüber entscheiden kann, wem eine Ladung gehört oder wer für einen Verlust haftet.

Das Stimmengewirr am Hafen geht jedoch weit über diese drei Sprachen hinaus. Eine große Hafenstadt wie Ostia ist einer der Orte, an dem viele fremde Sprachen tatsächlich nebeneinander zu hören sind: **Esperati** von Besatzungen und Händlerinnen aus Espera, **Nephidisch**, **Orkisch**, **Ssritich** der Szoths, **Vingarisch**, **Lyrana**, **Kelkurisch**, **Le-murysch**, **Tukron** und weitere Sprachen können zwischen den Kais, in Tavernen oder auf den Decks fremder Schiffe auftauchen. Niemand in Ostia erwartet deshalb, dass ein Fremder Xolteca spricht, sobald er von Bord geht. Ebenso wenig erwartet allerdings jemand, dass die gesamte Stadt sich seiner Sprache anpasst.

Besonders deutlich wird diese sprachliche Vielfalt bei Schiffen aus Espera. Kapitäninnen und Händlerinnen aus Nuntia sprechen untereinander **Esperati**, während sie ihre Geschäfte in Ostia meist auf Händlersprache, Tell oder – bei regelmäßigen Handelsbeziehungen – auch auf Xolteca führen. Dass Esperati im nur wenige Tage entfernten Nuntia die Hauptsprache ist, macht den Portáo damit nicht nur zu einer geographischen, sondern auch zu einer deutlich hörbaren kulturellen Grenze.

Gerade bei amtlichen Vorgängen zeigt sich jedoch, dass eine gemeinsame Sprache noch keine gemeinsame Bedeutung garantiert. Die Verwaltung Ostias arbeitet mit genau definierten Begriffen für Besitz, Verwahrung, Fracht, Haftung, Freigabe oder Beschlagnahme. Ein Händler kann in der Händlersprache erklären, eine Ware sei „frei“, und damit lediglich meinen, dass sie noch keinen Käufer besitzt.

Ein Schreiber, der denselben Ausdruck in einem amtlichen Zusammenhang hört, könnte darunter verstehen, dass sie von einer Abgabe oder Sperre befreit sei. Solche Missverständnisse sind der Grund, weshalb wichtige Verträge nach Möglichkeit in einer Sprache ausgefertigt werden, die beide Seiten sicher beherrschen, oder von einem anerkannten Übersetzer erläutert werden.

Für jemanden wie Quenyan ist Ostia deshalb ein beinahe idealer Wirkungsort. Seine Stärke besteht nicht nur darin, Worte von einer Sprache in eine andere zu übertragen. In einer Stadt, in der Xolteca, Händlersprache und Tell täglich ineinandergreifen

und am Hafen noch ein Dutzend weiterer Sprachen dazukommen kann, ist entscheidend zu erkennen, **welche Bedeutung jemand mit seinen Worten verbindet**. Ein guter Übersetzer verhindert in Ostia daher nicht bloß peinliche Missverständnisse.

Manchmal verhindert er einen Rechtsstreit.

Manchmal den Verlust einer Schiffsladung.

Und gelegentlich sogar einen Krieg.

O-10 Die Stadtviertel und besonderen Orte

Vorlesetext – Durch Ostia

Hinter jeder größeren Kreuzung scheint Ostia sein Gesicht ein wenig zu verändern. Eben noch standen vor euch Händler und Marktstände, wenige Straßen weiter hört ihr Hämmer aus offenen Werkstätten. Aus einem Innenhof trägt der Wind Weihrauch herüber, vom Hafen Salz und Teer.

Über den Dächern bleibt der Covendo sichtbar.

Und irgendwo zwischen all diesen Vierteln führen Wege zu Kais, Speichern, Tempeln, Tavernen und Häusern, deren Bewohner vollkommen unterschiedliche Vorstellungen davon haben, was in Ostia wichtig ist.



Ostia lässt sich auf der Karte leicht in Viertel aufteilen, doch im Alltag sind ihre Grenzen weicher. Das Marktviertel geht fast unmerklich in die angrenzenden Wohnstraßen über, kleine Werkstätten finden sich auch außerhalb des eigentlichen Handwerksviertels, und ein wohlhabendes Handelshaus kann nur wenige Schritte von einer einfachen Schlafstätte für Hafenarbeiter entfernt liegen.

Trotzdem besitzt jeder größere Bereich eine eigene Atmosphäre. Wer einige Tage in Ostia verbringt, erkennt schon an Geräusch, Geruch und Straßenbild, ob er sich dem Covendo, dem Markt oder dem Hafen nähert.



Stadtkarte von Ostia. Die Nummerierung entspricht der in diesem Quellenband verwendeten Ortsübersicht.

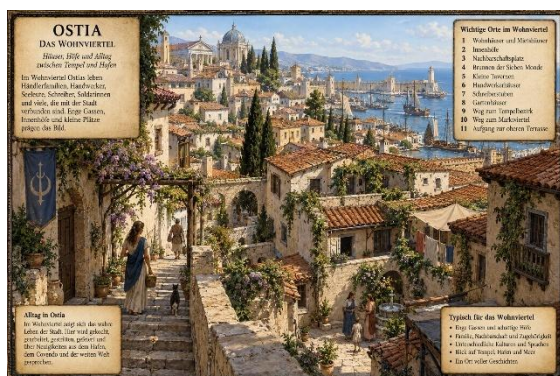
Nr.	Ort	Nutzung und Eindruck	Abenteuerfunke
1	Landtor	Wichtigster Zugang vom Hinterland und von der Straße nach Febre. Wachen kontrollieren Reisende, Wagen und verdächtige Fracht.	Ein Wagen besitzt ordnungsgemäße Papiere, doch sein Gewicht stimmt nicht mit der angegebenen Ladung überein.
2	Ankunftshof	Großer Kontroll- und Verteilplatz hinter dem Landtor. Fuhrwerke werden registriert, Waren vorsortiert und Reisende weitergeleitet.	Eine Fracht aus Richtung Febre wartet seit drei Tagen auf ihren Besitzer – doch niemand hat sie bestellt.
3	Covendo Mageo Cevereges Lidrales	Akademie, Forschungsstätte und Zentrum der staatlichen Magiegewalt. Monumental, geordnet und streng bewacht.	Ein gesichertes Untersuchungsobjekt zeigt plötzlich eine Wirkung, obwohl alle magischen Prüfungen negativ waren.
4	Sitz der Prio-ra	Verwaltungs- und Regierungssitz Diora Felanos. Hier laufen politische, wirtschaftliche und sicherheitsrelevante Berichte zusammen.	Zwei Behörden legen vollkommen widersprüchliche, jeweils überzeugende Berichte über denselben Vorfall vor.
5	Wohnviertel	Gewachsene Wohnstraßen zwischen besseren Bürgerhäusern und einfachen Unterkünften für Hafen- und Salinenarbeiter.	In mehreren Häusern derselben Straße hören Bewohner nachts Wasser unter den Fundamenten rauschen.
6	Tempelbezirk – Tempel der Vielen Stimmen	Ein gewaltiger gemeinsamer Tempel, in dem unter einem Dach große und kleine Gottheiten aus zahlreichen Kulturen Orotas verehrt werden. Schreine, Kapellen und Altäre liegen wie Stände einer heiligen Markthalle nebeneinander. Der Covendo schützt die Religionsfreiheit, überwacht aber streng die gemeinsame Schreinordnung.	Während eines Gottesdienstes reagieren plötzlich drei Schreine gleichzeitig auf dasselbe Ereignis – obwohl ihre Priesterschaften behaupten, ihre Gottheiten hätten miteinander nichts gemein.



Nr.	Ort	Nutzung und Eindruck	Abenteuerfunke
7	Marktviertel	Lebensmittel, Handwerkswaren, Importgüter und regionale Erzeugnisse wechseln hier täglich den Besitzer.	Mehrere Händler erhalten gleichzeitig Salz mit echten ostianischen Herkunftszeichen, obwohl die Ware offensichtlich nicht aus Ostia stammt.
8	Handwerksviertel	Schmiede, Böttcher, Seiler, Zimmerleute und zahlreiche Gewerke, die Hafen, Werften und Salinen versorgen.	Mehrere Werkstätten erhalten unabhängig voneinander Aufträge für dieselben ungewöhnlichen Metallbeschläge.
9	Städtisches Heilhaus	Städtische Einrichtung für Verletzungen, Krankheiten und medizinische Untersuchungen. Serana Vell führt sie mit pragmatischer Strenge.	Mehrere Patienten zeigen dieselben Symptome, haben aber scheinbar keinerlei Kontakt miteinander gehabt.
10	Hafenviertel	Handelshäuser, Tavernen, Frachtbüros und dichtes Gedränge aus Seeleuten, Händlern und Hafenarbeitern.	Ein Schiff ist ordnungsgemäß eingelaufen, doch niemand kann erklären, warum eines seiner Beiboote fehlt.
11	Küstentor	Kontrollierter Übergang zwischen eigentlicher Stadt und Hafenanlagen. Bei Krisen kann es vollständig geschlossen werden.	Eine Person besitzt eine gültige Durchlassgenehmigung mit einem Siegel, das erst am nächsten Morgen ausgegeben werden soll.
12	Speicher	Große Lagerhäuser für Salz, Fisch, Getreide und Handelswaren. Trockenheit, Brandschutz und genaue Register sind entscheidend.	Ein verschlossener Salzspeicher enthält weniger Ware als im Register steht – ohne sichtbare Einbruchsspuren.
13	Werften	Schiffbau, Reparaturen, Kräne, Slipanlagen und Werkstätten. Borra Tinhand gehört zu ihren einflussreichsten Meisterinnen.	Ein repariertes Schiff nimmt trotz dichter Außenhaut immer wieder Wasser auf.
14	Alter Hafen	Ältester Teil der Hafenanlagen mit überbauten Kais, älteren Kellern und zahlreichen Veränderungen aus mehreren Jahrhunderten.	Unter einem Lagerboden wird ein zugemauerter Schacht entdeckt, der auf keinem aktuellen Plan verzeichnet ist.
15	Westliche Salinen	Große flache Verdunstungsbecken, Dämme und Kanäle westlich Ostias. Viele Arbeiterfamilien sind seit Generationen hier tätig.	Eine Saline verliert über Nacht ungewöhnlich viel Sole, obwohl kein Damm beschädigt wurde.
16	Östliche Salinen	Jüngere und teilweise regelmäßiger angelegte Salzbecken nahe den Werften. Hier wird ein erheblicher Teil des hochwertigen Exportes gewonnen.	Mehrere Becken zeigen plötzlich unterschiedliche Salzkonzentrationen, obwohl sie aus demselben Zulauf gespeist werden.

O-10.1 Das Wohnviertel

Der größte Wohnbereich zieht sich durch den Westen und Nordwesten Ostias. Er ist kein geschlossenes Viertel einer einzigen sozialen Schicht, sondern ein gewachsenes Gebiet, dessen Charakter sich von Straße zu Straße verändert.



Nahe dem Covendo leben zahlreiche Schreiber, Magier und Beamte, während in Richtung Hafen die Häuser einfacher und dichter werden. Dort wohnen viele Hafenarbeiter, Fischer und Handwerker. Besonders an den westlichen Rändern der Stadt leben außerdem zahlreiche Familien, deren Einkommen unmittelbar oder mittelbar mit den Salinen verbunden ist.

Nicht alle von ihnen arbeiten selbst in den Verdunstungsbecken. Manche fahren Salz zur Stadt, andere reparieren Schleusen, fertigen Werkzeuge, nähen Säcke oder besitzen kleine Anteile an bestimmten Salinenflächen. Dadurch können zwei Nachbarn beide vom Salz leben, obwohl der eine jeden Morgen hinaus zum Portáo geht und der andere sein gesamtes Arbeitsleben in einer Werkstatt verbringt.

Während der arbeitsreichsten Zeiten kommen zusätzliche Saisonarbeiter aus dem Umland. Manche finden Unterkunft bei Verwandten, andere schlafen in einfachen Herbergen oder provisorischen Unter-



künften außerhalb der Mauern. Dann wirkt besonders der westliche Teil des Wohnviertels voller als gewöhnlich, und am Abend füllen Arbeiter aus Hafen und Salinen dieselben Garküchen und Schänken.

O-10.2 Der Tempelbezirk

Vorlesetext – Der Tempel der Vielen Stimmen

Schon vor dem Eingang hört ihr Glocken, Gesang und das dumpfe Schlagen einer Trommel. Als ihr durch das breite Portal tretet, erwartet euch jedoch keine gewaltige Statue und kein einzelner Altar.

Vor euch öffnet sich eine Halle.

Seitengänge zweigen ab, Treppen führen auf Galerien, zwischen Säulen stehen Schreine, Feuerbecken, bemalte Steine, Opferkästen und kleine Altäre. Aus einer Nische riecht es nach Weihrauch, aus einer anderen nach heißem Metall. Eine Priesterin spricht leise vor einer silbernen Mondsichel, während keine zwanzig Schritte entfernt ein Zwerg vor einem rußgeschwärzten Amboss betet.

Über allem liegt das Murmeln vieler Gebete.

Nicht zu einem Gott.

Zu Dutzenden.

Westlich des Marktviertels steht eines der ungewöhnlichsten Bauwerke Ostias. Auf der Stadtkarte wird der Bereich traditionell als **Tempelbezirk** bezeichnet, doch diese Bezeichnung führt Fremde häufig in die Irre. Es gibt hier nicht, wie in vielen anderen Städten Orotas, eine Straße aus konkurrierenden Tempeln, Klöstern und Kultbezirken. Im Zentrum des Viertels erhebt sich vielmehr ein einziger gewaltiger Gebäudekomplex, den die Ostianer gewöhnlich **Tempel der Vielen Stimmen** nennen.

In amtlichen Schriftstücken findet sich die nüchternere Bezeichnung **Gemeinsamer Tempel Ostias**. Unter den Bewohnern heißt er meist nur **der Viele Tempel, die Halle** oder, besonders bei Seeleuten, **das Dach der Götter**.

Seine Besonderheit besteht nicht darin, dass hier ein ostianisches Pantheon verehrt würde. Ein solches Pantheon existiert nicht. Die Götter, deren Schreine sich in der Halle befinden, stammen aus verschiedenen Ländern, Kulturen und Rassen und müssen untereinander weder verwandt sein noch ähnliche Ideale vertreten. Manche ihrer Priesterschaften würden außerhalb Ostias niemals auf den Gedanken kommen, gemeinsam einen Tempel zu errichten.

In Ostia tun sie es trotzdem.

O-10.2.1 Wie ein Tempel zur Stadt wurde

Der Tempel der Vielen Stimmen entstand nicht aus einem theologischen Plan, sondern aus der Geschichte Ostias als Hafenstadt.

Schon lange bevor der Covendo seine heutige Macht erreichte, kamen Händler, Seeleute und Reisende aus verschiedenen Regionen nach Ostia. Sie brachten ihre Götter mit. Zunächst entstanden

kleine Schreine an Kais, in Lagerhäusern, Hinterhöfen und Handelshäusern. Manche bestanden nur aus einer bemalten Holztafel und einer Schale für Opfergaben, andere wurden von wohlhabenden Gemeinschaften zu kleinen Tempeln ausgebaut.



Mit dem Wachstum der Stadt wurden diese Heiligtümer zum Problem. Nicht weil die Ostianer besonders religionsfeindlich gewesen wären, sondern weil jeder Kult Platz beanspruchte. Ein Schrein benötigte Feuerstellen, der nächste Wasserbecken, ein anderer Prozessionsraum. Einige Priesterschaften wollten Glocken läuten, während ihre Nachbarn Schweigen verlangten. Manche hielten die Rituale der jeweils anderen für lächerlich, andere für falsch und wenige sogar für gefährlich.

Aus kleinen Streitigkeiten wurden handfeste Konflikte.

Die frühe Stadtverwaltung versuchte zunächst, Kulturen einzelne Grundstücke zuzuweisen. Damit verlagerte sie das Problem lediglich. Je bedeutender eine Gemeinschaft wurde, desto größer wurde ihr Tempel, und mit jedem neuen Kult musste erneut ausgehandelt werden, wem welcher Teil der knappen Stadtfläche zustand.

Die Lösung, die schließlich unter maßgeblichem Einfluss des Covendo entstand, war typisch ostianisch:

Man entschied nicht, **welcher Gott recht hatte**.

Man entschied, **wie viel Platz jeder Kult bekam**.

Die bestehenden Heiligtümer wurden nach und nach in einen gemeinsamen, mehrfach erweiterten Tempelkomplex überführt. Die Stadt stellte Mauern, Dach, Zugänge, Brandschutz, Wasserleitungen, Wachen und gemeinsame Verkehrsflächen bereit. Die einzelnen Kulte erhielten innerhalb dieses Gebäudes eigene Schreine und Kulträume.

Damit entstand etwas, das es in dieser Form nur an wenigen Orten Orotas gibt.

O-10.2.2 Eine Markthalle des Glaubens

Wer den Tempel zum ersten Mal betritt, versteht schnell, weshalb Fremde ihn gelegentlich mit einer Markthalle vergleichen.



Eine breite Haupthalle zieht sich durch das Gebäude. Von ihr gehen Seitengänge ab, die wiederum kleinere Hallen, Nischen, Kapellen und Innenhöfe erschließen. Auf zwei oberen Galerien befinden sich weitere Kultstätten. Treppen führen hinab zu einigen besonders stillen Schreinen und zu Räumen, deren Rituale kein Sonnenlicht benötigen.

Die einzelnen Bereiche sind nicht gleich groß. Ein Kult mit mehreren hundert regelmäßigen Gläubigen kann eine ganze Seitenhalle besitzen, während die Gottheit einer kleinen fremden Händlergemeinschaft vielleicht nur durch einen steinernen Schrein in einer Wandnische vertreten wird.

Diese Größe ist ausdrücklich **kein theologisches Urteil**.

Der Covendo bewertet nicht, ob ein Gott bedeutender, älter oder mächtiger ist als ein anderer. Entscheidend sind praktische Fragen: Wie viele Menschen benutzen den Schrein? Welche Rituale benötigen sie? Gibt es eine dauerhaft anwesende Priesterschaft? Werden besondere Sicherheitsmaßnahmen gebraucht?

Dadurch kann es geschehen, dass ein mächtiger Gott Orotas in Ostia nur einen kleinen Altar besitzt, während eine außerhalb der Südküste nahezu unbekannte Hafengöttin mehrere Räume beansprucht, weil Hunderte ostianische Fischer sie regelmäßig anrufen.

Das macht den Tempel zu einem Abbild Ostias selbst.

Bedeutung entsteht hier nicht allein aus Herkunft, sondern auch aus Gebrauch.

O-10.2.3 Die Schreinordnung

Der Frieden unter diesem Dach beruht weniger auf gegenseitiger theologischer Liebe als auf einer der ältesten Verordnungen Ostias: der **Schreinordnung**.



Jede anerkannte Kultgemeinschaft, die dauerhaft einen Bereich im Tempel unterhalten möchte, muss beim Covendo ein sogenanntes **Schreinrecht** erhalten. Das Verfahren wirkt auf fromme Fremde gelegentlich befremdlich. Ein Priester, der davon überzeugt ist, den Willen eines allmächtigen Gottes zu

vertreten, muss zunächst einem ostianischen Schreiber erklären, wie groß sein Altar sein soll, ob bei seinen Ritualen Feuer verwendet wird und wie viele Besucher bei einem hohen Feiertag zu erwarten sind.

Aus ostianischer Sicht ist daran nichts Respektloses.

Der Covendo entscheidet nicht über Glaubenswahrheiten. Er entscheidet darüber, ob ein Feuerbecken die Dachbalken gefährdet, ob ein Opferzug den Hauptgang blockiert und ob die Trommeln eines Kultes während der nächtlichen Totenwache des Nachbarschreins tatsächlich notwendig sind.

Die wichtigsten Regeln sind einfach:

Kein Kult besitzt den Tempel. Jeder Schrein steht innerhalb eines Gebäudes, das unter dem Schutz und der Rechtsordnung Ostias steht.

Kein Priester darf Gläubige eines anderen Schreins am Betreten hindern. Der eigene Kultraum darf dagegen nach seinen religiösen Regeln beschränkt werden.

Rituale dürfen den Gottesdienst anderer Kulte nicht absichtlich stören.

Gewalt zwischen Gläubigen wird nicht als religiöse Angelegenheit behandelt, sondern als gewöhnlicher Rechtsbruch.

Offenes Feuer, gefährliche Substanzen und wirksame Magie unterliegen den gleichen Sicherheitsregeln wie überall sonst in Ostia.

Und schließlich gilt eine Regel, die so berühmt geworden ist, dass sie selbst Händler zitieren:

„Unter diesem Dach besitzt jeder Gott einen Altar, aber keiner die Straße davor.“

O-10.2.4 Die großen Schreine

Die Zusammensetzung des Tempels verändert sich über die Jahrzehnte. Händlergemeinschaften verschwinden, neue Seeleute erreichen Ostia, Familien wandern ein oder ziehen weiter, und mit ihnen verändern sich auch die Kulte, die innerhalb des Tempels Raum beanspruchen. Ein Gott, dessen Schrein vor hundert Jahren kaum mehr als eine Nische füllte, kann heute eine ganze Seitenhalle besitzen, während von einem ehemals bedeutenden Kult vielleicht nur noch ein Altar und einige verblasste Stiftungstafeln geblieben sind.

Dennoch gibt es einige Schreine, die seit Generationen zu den großen und weithin bekannten Heiligtümern des Tempels gehören. Ihre Bedeutung entstand nicht deshalb, weil der Covendo ihre Götter für mächtiger oder wahrer hält als andere. Sie entstand, weil diese Gottheiten besonders eng mit Ostia, seinen Bewohnern und den Menschen verbunden sind, die regelmäßig durch die Stadt reisen.



Wyramfar – Herr der Seefahrt und der Meere

Kaum ein Schrein passt so selbstverständlich in eine Hafenstadt wie derjenige Wyramfars.

Wyramfar ist der Gott der Seefahrt und der Meere, eine chaotische und unberechenbare Macht, die nach der Vorstellung seiner Anhänger ebenso wenig beherrscht werden kann wie das Meer selbst. Sein Kult stammt nicht aus Ostia und nicht einmal ursprünglich aus Seloc. Doch Seeleute kümmern sich wenig darum, auf welchem Kontinent ein Gott zuerst verehrt wurde, wenn sie glauben, dass er über Wind, Wellen und das Überleben eines Schiffes wacht. Man kennt Wyramfar vor allem als Seemannsgott, dessen Priester häufig selbst aus der Welt der Schiffe stammen: Überlebende von Untergängen, ehemalige Seeräuber, Matrosen und andere Gestalten, denen das Meer bereits sehr deutlich gezeigt hat, wie wenig ein Fühlender ihm bedeutet.

In Ostia hat sich daraus über Generationen einer der größten Schreine des gemeinsamen Tempels entwickelt. Er liegt auf der südlichen Seite der Haupthalle, dort, wo durch hohe Öffnungen und vergitterte Fenster bei günstigem Wind tatsächlich der Geruch des Portáo in das Gebäude dringt. Der Boden besteht aus dunklem, wasserfestem Stein. Von der Decke hängen Taustücke, kleine Bootsmodelle, gebrochene Ruder, Muscheln und Holztafeln mit den Namen von Schiffen.

Nicht alle diese Gegenstände sind Opfergaben für eine glückliche Reise.

Einige stammen von Schiffen, die nie zurückkehrten.

Vor längeren Fahrten kommen Kapitäne und Besatzungen hierher, um Wyramfar günstig zu stimmen. Nach einer glücklich überstandenen Sturmfahrt kann es vorkommen, dass eine ganze Mannschaft in den Tempel zieht, um einen Teil ihres Gewinns, ein Stück des beschädigten Mastes oder schlicht einen Krug Meerwasser vor dem Altar niederzustellen.

Die Priesterschaft Wyramfars gehört zu den Teilen des Tempels, mit denen die Schreiber des Covendo regelmäßig Schwierigkeiten haben. Nicht weil die Priester grundsätzlich gesetzlos wären, sondern weil ihre Vorstellung von religiöser Ordnung deutlich stärker von Schiffstraditionen, mündlicher Überlieferung und spontanen Gelüben geprägt ist als von Formularen.

Der Covendo hat darauf reagiert, wie der Covendo auf solche Dinge reagiert.

Es gibt inzwischen ein Formular für spontane Gelübe.

Ava – die Göttin jenseits des Portáo

Der Schrein Avas gehört zu den größten nicht-ostianischen Kultstätten des Tempels. Das hat weniger mit der Zahl dauerhaft in Ostia lebender Amazonen zu tun als mit der außergewöhnlich engen Verbindung zwischen der Stadt und Espera. Südlich der Bucht liegt jenseits des Portáo die

Amazoneninsel, und die wichtigste Seeverbindung führt nach Nuntia. Amazonische Schiffe, Händlerinnen, Gesandte und Reisende gehören deshalb seit Generationen zum Bild des Hafens.

Avas Schrein liegt in einer hellen Seitenhalle. Silberne Einfassungen, Mondböden und schlichte Darstellungen bewaffneter Frauen unterscheiden ihn deutlich von vielen benachbarten Kultstätten. Wer die großen Tempel Esperas kennt, wird ihn dennoch beinahe bescheiden finden. Für Amazonen auf dem Festland besitzt gerade diese Bescheidenheit einen eigenen Wert. Der Schrein ist kein Versuch, einen Tempel Esperas nachzubauen. Er ist ein Stück Heimat auf der anderen Seite des Wassers.

In Ostia beten hier nicht ausschließlich Amazonen. Seeleute, die häufig nach Nuntia fahren, bringen gelegentlich Opfer dar. Händler bitten um Schutz für eine Reise nach Espera, und manche ostianische Familie hat über Generationen Kontakte zu amazonischen Handelspartnerinnen aufgebaut.

Für Cassandra besitzt der Ort eine besondere Bedeutung. Noch bevor sie nach Jahren erstmals wieder den Boden Esperas unter den Füßen spürt, kann sie hier vor einem dauerhaft gepflegten Altar Avas stehen. Hinter den Mauern des Tempels liegt Ostia. Hinter der südlichen Stadtmauer der Portáo.

Und irgendwo dahinter ihre Heimat.

Nemeia – die Goldene Hand

Der Schrein Nemeias ist vermutlich der ostianischste aller großen Schreine, obwohl der Kult vielen Besuchern vor allem aus Febre bekannt ist.



Nemeia ist die Göttin des Handels, der Verträge, der Gewichte, der Münzen und des gerechten Gewinns. Reichtum gilt ihrem Kult keineswegs als verdächtig. Entscheidend ist vielmehr, dass ein Geschäft sichtbar, verstanden und von beiden Seiten angenommen wurde. Ihr Zeichen, die offene Hand mit Münze oder Waage, könnte deshalb beinahe über dem Hafenamt Ostias hängen.

Ihr Bereich im Tempel ist groß, aber kaum prunkvoll. Heller Stein, dunkles Holz, mehrere präzise Waagen und unzählige beschriftete Tafeln bestimmen das Bild. Vor dem eigentlichen Altar befinden sich Tische, an denen Verträge vorgelesen oder von Schreibern geprüft werden können. An manchen



Tagen wirkt der Schrein deshalb weniger wie ein Heiligtum als wie eine ungewöhnlich feierliche Schreibstube.

Und genau das gefällt vielen Ostianern.

Händler lassen hier große Verträge segnen. Kapitäne bestätigen Frachtanteile. Erben streiten über Handelsgesellschaften. Seeleute hinterlegen Teile ihres Lohns für Angehörige. Fremde, die einen Vertrag in einer Sprache erhalten haben, die sie nicht vollständig verstehen, können sich an nemeianische Schreiber wenden.

Zwischen Nemeias Kult und der weltlichen Verwaltung besteht dadurch eine eigentümliche Nähe. Beide lieben klare Begriffe, Zeugen und nachvollziehbare Verpflichtungen.

Sie sind sich nur keineswegs immer einig, was gerecht ist.

Ein Vertrag kann nach ostianischem Recht vollkommen gültig sein und nach Ansicht eines Priesters Nemeias trotzdem unehrlich.

Solche Fälle beschäftigen Schreiber beider Seiten ausgesprochen gern.

Ognior – Feuer unter dem gemeinsamen Dach

Den Schrein Ogniors erkennt man häufig, bevor man ihn sieht.

Ognior ist der oberste Gott der Zwerge und eng mit Feuer, Metall und Schmiedekunst verbunden. Hammer, Blasebalg und Amboss besitzen in seiner Religion selbst eine tiefe sakrale Bedeutung.

Dass sein Schrein in Ostia vergleichsweise groß ist, überrascht deshalb kaum. Zwerge gehören zu den dauerhaft prägenden Bevölkerungsgruppen der Stadt, und ihre Fähigkeiten sind in den Werften, Schmieden, Metallwerkstätten und bei der Instandhaltung schwerer Hafenanlagen gefragt.

Der Schrein liegt in einem besonders feuergesicherten Teil des Tempels. Steinböden, hohe Abzüge und dicke Mauern trennen ihn von empfindlicheren Nachbarkulten. Im Mittelpunkt steht ein heiliger Amboss, an dem zu bestimmten Anlässen tatsächlich gearbeitet wird. Dann hallen Hammerschläge durch die Tempelhalle, während wenige Schritte weiter vielleicht jemand schweigend meditiert oder ein Priester einer Wassergottheit versucht, das Geräusch als Prüfung seiner Gelassenheit zu verstehen.

Die Brandschutzaufgaben des Covendo für diesen Teil des Tempels sind legendär.

Die Zwerge behaupten, sie seien länger als einige heilige Texte.

Niemand hat bisher nachgemessen.

Sariya – die Grüne Schwelle

Sariyas Schrein ist kleiner als die vier großen Heiligtümer Avas, Wyrampars, Nemeias und Ogniors, gehört aber dennoch zu den dauerhaft bedeutenden Bereichen des Tempels.

Sariya ist aus Febre als Gottheit der Grenze zwischen Stadt und lebendiger Wildnis bekannt. Ihr Kult beschäftigt sich mit Heilpflanzen, verborgenen Pfaden und der Verantwortung gegenüber lebenden Dingen. Seine Priester und Mönche sind stark mit Heilkunde, Kräuterkunde, Pflanzenkunde und Tierkunde verbunden.

Die Verbindung nach Febre sorgt dafür, dass ihr Kult auch in Ostia eine feste Gemeinde besitzt. Händler mit Kräutern und Dschungelwaren besuchen den Schrein ebenso wie Reisende, die aus dem Norden eintreffen. Besonders eng ist die Zusammenarbeit mit dem städtischen Heilhaus, wenn unbekannte Pflanzen, Gifte oder Krankheiten untersucht werden müssen.

Ihr Bereich liegt an einem kleinen offenen Innenhof, in dem Kräuter in Töpfen und schmalen Beeten wachsen. Nach dem Geruch von Meer, Rauch, Metall und Weihrauch ist dieser Hof für viele Besucher einer der angenehmsten Orte des gesamten Tempels.

O-10.2.5 Die hundert kleinen Götter

Die eigentliche Seele des Tempels liegt jedoch nicht in seinen größten Schreinen.

Sie liegt in den kleinen.

In einer Wandnische kann die hölzerne Figur einer Gottheit stehen, die nur in drei Fischerdörfern der Südküste verehrt wird. Daneben hängt vielleicht eine bronzene Tafel, die Seeleute eines weit entfernten Hafens gestiftet haben. Eine Händlerfamilie unterhält seit vier Generationen einen Schrein, obwohl längst niemand mehr genau weiß, aus welchem Land ihr Schutzgott ursprünglich stammt.

Die Weltbeschreibung Selocs betont ausdrücklich, dass neben den großen religiösen Mächten **zahlreiche lokale Gottheiten unterschiedlicher Stärke** existieren.



Im Tempel der Vielen Stimmen wird diese Aussage sichtbar.

Manche dieser Gottheiten besitzen kaum mehr als einen Namen, ein Symbol und eine Handvoll Gläubige. Andere sind in ihrer Heimat mächtig, in Ostia aber nahezu unbekannt.



Gerade deshalb gilt unter ostianischen Kindern der Tempel als einer der interessantesten Orte der Stadt. Wer durch alle Gänge geht, kann an einem Nachmittag mehr Götter kennenlernen als in manchen Ländern während eines ganzen Lebens.

O-10.2.6 Weitere bekannte Schreine

Neben den großen Heiligtümern **Wyramfars**, **Avas**, **Nemeias** und **Ogniors** sowie dem bedeutenden Schrein **Sariyas** findet sich im Tempel der Vielen Stimmen eine kaum überschaubare Zahl weiterer Kultstätten. Manche besitzen mehrere eigene Räume und eine ständig anwesende Priesterschaft, andere bestehen lediglich aus einer Statue, einem Wandbild oder einer kleinen Nische, vor der Reisende eine Lampe entzünden können.

Besonders deutlich zeigt sich hier, dass Ostias Tempel kein Pantheon abbildet. Die Götter stehen nicht deshalb nebeneinander, weil ihre Priester sie als zusammengehörig betrachten, sondern weil ihre Gläubigen in derselben Stadt leben, handeln oder auf ihrer Reise durch Ostia kommen.



Zu den bekannteren Schreinen gehören:

Atrailo, Herr der breiten Wasser. Sein eigentlicher Kult gehört nach Febre und an den Atrair. Atrailo ist ausdrücklich Gott des Atrairs, der Strömung, der Überfahrt und der Rettung aus dem Wasser. Gerade wegen des regelmäßigen Verkehrs zwischen Febre und Ostia besitzt er jedoch auch hier einen gepflegten Schrein. Flussschiffer, Händler aus Febre und Reisende, die den Landweg zwischen beiden Städten hinter sich gebracht haben, suchen ihn auf. Sein ostianischer Schrein bleibt deutlich kleiner als derjenige Wyramfars – schließlich beginnt am Hafen Ostias nicht der Atrair, sondern der Portáo.

Asad, Gott des Lichtes, der Ordnung und der Sonne, besitzt als eine der bekannteren göttlichen Mächte Selocs einen gut besuchten Schrein. Sein Bereich liegt dort, wo am Vormittag besonders viel Sonnenlicht in die Halle fällt. Händler und Reisende aus den entsprechenden Regionen Selocs gehören ebenso zu seinen Besuchern wie Menschen, die in seiner Verbindung von Licht und Ordnung etwas ausgesprochen Ostianisches erkennen. Die Weltbeschreibung nennt Asad zusammen mit seinem Gegenspieler Figris als eine der besonders prägenden religiösen Mächte Selocs.

Szlawallah, Gott des Wassers, der Feuchtigkeit und des Sumpfes, und Szazia, Göttin der Fruchtbarkeit und des Geleges, besitzen aufgrund der dauerhaft in Ostia lebenden Szoths ungewöhnlich beständige Kultstätten. Ihre Schreine wirken auf menschliche Besucher häufig fremdartiger als die meisten anderen Bereiche der Halle. Für die Szoths der Stadt gehören sie jedoch nicht zu exotischen Reisegöttern, sondern zum religiösen Alltag.

Telpet, der Herrschaftsgott der Kelkuris, besitzt einen sorgfältig gepflegten, aber vergleichsweise kleinen Schrein. Kelkurische Händler, Reisende und Beamte suchen ihn auf, doch die Gemeinde ist nicht groß genug, um Telpet zu einer der prägenden Gottheiten Ostias zu machen. Gerade für Kuzbe dürfte das zunächst schwer nachvollziehbar sein: Telpet ist vorhanden, wird respektiert und darf unter der Schreinordnung ungehindert verehrt werden – aber nur wenige Schritte entfernt wird ein völlig anderer Gott mit genau demselben Recht angerufen.

Auch **Hidunis**, der Gott der Schrift, und **Fraia**, die Fruchtbarkeitsgöttin der Kelkuris, besitzen kleinere Schreine. Gerade Hidunis findet unter Schreibern, Übersetzern und einigen Gelehrten des Covendo gelegentlich auch Verehrer, die selbst keine Kelkuris sind. Seine eigentliche religiöse Heimat bleibt jedoch die kelkurische Kultur.

Die fünf lemuryischen Hauptgötter **Lemor**, **Nordan**, **Modina**, **Orbakan** und **Phylla** teilen sich einen eigenen Bereich, der von der kleinen lemuryischen Gemeinschaft der Stadt und durchreisenden Lemuryern gepflegt wird. Statt fünf voneinander getrennten Kultstätten gibt es hier mehrere Altäre innerhalb desselben Schreinhofes. Das entspricht nicht notwendigerweise der Anordnung ihrer Heiligtümer in ihrer Heimat, ist aber eine typische ostianische Kompromisslösung: genügend Raum für alle fünf, ohne einen ganzen Flügel des Tempels zu beanspruchen. Die fünf werden in den Quellen ausdrücklich als Hauptgötter der Lemuryer genannt.

Lea Caes, Göttin der Heilung, verfügt über einen kleinen, ruhigen Schrein, der besonders von Reisenden aus Slöja besucht wird. Auch Angehörige des städtischen Heilhauses legen gelegentlich Blumen oder kleine Dankesgaben dort nieder, ohne deshalb notwendigerweise ihrem Kult anzugehören.

Sherada, Göttin der Heilung, Gastfreundschaft und Fruchtbarkeit, besitzt ebenfalls einen beständigen Schrein. In einer Hafenstadt hat gerade der Aspekt der Gastfreundschaft eine besondere Bedeutung. Reisende, Wirtsleute und Familien, die für längere Zeit Fremde beherbergen, gehören zu ihren häufigsten Besuchern.

Vithar, Gott der Luft und der Ordnung, wird vor allem von einigen Seeleuten und Reisenden angerufen, die seinen Einfluss mit günstigen Winden verbinden. Sein Schrein ist jedoch deutlich kleiner als der Wyramfars. Die Seeleute Ostias sind sich im



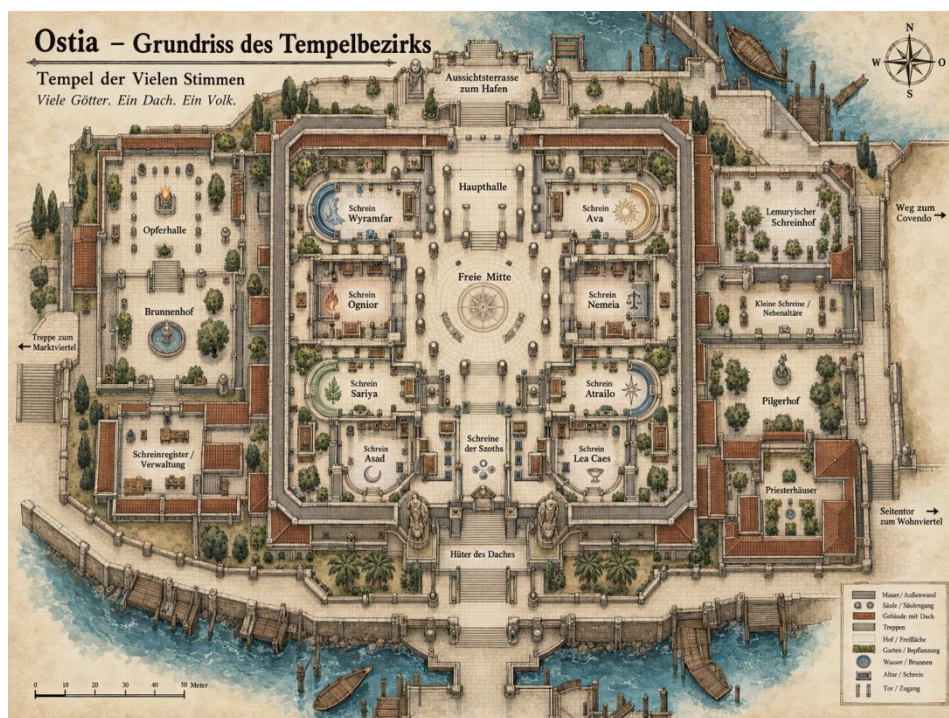
Übrigen keineswegs einig, welchen Gott man besser um Wind bittet und welchen man besser nicht gleichzeitig verärgert.

Destir, die Göttin des Schicksals, besitzt einen schmalen, auffallend stillen Bereich. Vor ihrem Altar werden weniger laute Gebete gesprochen als Fragen gestellt. Seeleute besuchen sie vor langen Reisen, Familien vor großen Entscheidungen und gelegentlich auch Spieler, obwohl die Priesterschaft darauf besteht, dass Schicksal und Glücksspiel keineswegs dasselbe seien.

allerdings nur kleine Schreine. Tamaruks Anhänger bitten vor gefährlichen Reisen oder bewachten Übergängen um Beistand, während Ilvarons unscheinbare Nische vor allem von jenen aufgesucht wird, die eine Antwort suchen, von der sie bereits ahnen, dass sie ihnen nicht gefallen wird. In Febre gehören beide zusammen mit Atrailo, Sariya und Nemeia zu den fünf etablierten Kulte der Stadt.

Daneben stehen Schreine von Göttern, deren Namen selbst viele Ostianer kaum kennen. So kann in einer kleinen Nische die bemalte Holzfigur einer

Schutzgöttin stehen, die lediglich in vier Fischerdörfern westlich von Ostia verehrt wird. Gleich daneben hängt vielleicht das verwitterte Symbol eines Gottes, dessen Heimat drei Wochen Seereise entfernt liegt. Eine Händlerfamilie unterhält seit Generationen einen Schrein für eine Gottheit, deren Namen inzwischen kaum jemand richtig ausspricht, während ein anderer Altar nur zweimal im Jahr benutzt wird, wenn ein bestimmtes Schiff aus einem fernen Hafen in Ostia ein-



Lumenall, der Lichtgott, ist ebenfalls vertreten. Sein Schrein ist hell und sorgfältig gepflegt, bleibt aber klein. Vor allem Reisende, Pilger und Angehörige der mit ihm verbundenen Rittertraditionen suchen ihn auf. In Ostia besitzt sein Kult weder genügend Gläubige noch eine ausreichend starke historische Verwurzelung, um zu den großen Schreinen zu gehören.

Aus Febre haben außerdem **Tamaruk** und **Ilvaron** ihren Weg in den Tempel gefunden. Beide besitzen

läuft.

Nicht alle diese Schreine besitzen eigene Priester. Manche werden von Familien, Seeleuten oder Händlergemeinschaften betreut. Bei anderen erscheint nur gelegentlich ein wandernder Priester oder Mönch.

Und manche Götter sind in Ostia kaum mehr als ein Name, ein Symbol und eine brennende Lampe.

Gerade sie machen den Tempel der Vielen Stimmen zu dem, was er ist.

Bedeutung in Ostia	Gottheiten
Große Schreine	Wyrarnfar, Ava, Nemeia, Ognior
Bedeutender Schrein	Sariya
Mittlere Schreine	Atrailo, Asad, Szlawallah, Szazia
Kleinere, dauerhaft gepflegte Schreine	Telpet, Hidunis, Fraia, Lemor/Nordan/Modina/Orbakan/Phylla, Lea Caes, Sherada, Vithar, Destir, Lumenall, Tamaruk, Ilvaron
Zahlreiche Kleinstschreine	lokale Gottheiten Selocs und Kulte fremder Seeleute, Händler und Reisender



O-10.2.7 Wo Gegensätze aufeinanderstoßen

Dass alle diese Gottheiten unter einem Dach stehen, bedeutet keineswegs, dass ihre Anhänger einander mögen.

Eine Priesterin Avas muss Telpets Vorstellung von Herrschaft nicht schätzen. Ein zwergischer Ognior-Anhänger kann mit den Ritualen eines fremden Wasserkultes wenig anfangen. Ein asketischer Priester kann sich über die ausgelassenen Fruchtbarkeitsriten des Nachbarschreins empören.

Und nicht jede Auseinandersetzung bleibt philosophisch.

Es wird über Prozessionswege gestritten. Über Glockenzeiten. Über Weihrauch. Über Opfergerüche. Über Musik. Über die Frage, ob ein heiliger Feiertag wirklich rechtfertigt, morgens vor Sonnenaufgang eine Trommel zu schlagen.

Einmal im Jahr soll es fast zuverlässig Streit darüber geben, welcher Kult den großen Innenhof für seinen wichtigsten Feiertag nutzen darf.

Die Ostianer betrachten dies mit bemerkenswerter Gelassenheit.

Für sie beweist ein religiöser Streit nicht, dass das System gescheitert ist.

Er beweist nur, dass die Schreinordnung wieder gebraucht wird.

O-10.2.8 Der Covendo und die Götter

Der Covendo erhebt ausdrücklich **keinen Anspruch darauf, über den Göttern zu stehen.**

Das wäre nicht nur theologisch gefährlich, sondern politisch töricht.

Seine Zuständigkeit beginnt dort, wo religiöse Handlungen Auswirkungen auf andere Bewohner Ostias haben. Der Covendo prüft daher nicht, ob ein Gott „wahr“ ist. Er prüft, ob ein Kult gefährliche Magie verwendet, verbotene Opfer verlangt, Bewohner bedroht oder die öffentliche Ordnung verletzt.

Diese Trennung wird in Ostia sehr ernst genommen.

Ein Priester kann öffentlich verkünden, sein Gott sei der größte Gott Orotas.

Er darf sogar behaupten, die Gottheiten der Nachbarschreine seien Irrtümer.

Aber sobald er versucht, deren Altar umzuwerfen, wird aus Theologie Sachbeschädigung.

Und dafür kennt Ostia eine Zuständigkeit.

O-10.2.9 Die Hüter des Daches

Der Tempel besitzt deshalb keine Hohepriesterin, die allen Kulturen vorsteht.

Stattdessen gibt es ein kleines weltliches Amt: die **Hüter des Daches.**

Der Name klingt religiös, doch seine Träger sind Beamte und Tempelverwalter. Sie verwalten Raumpläne, Prozessionszeiten, Reparaturen, Schreinrechte, Brandschutz, Reinigungsdienste und Streitigkeiten um gemeinsam genutzte Flächen.

An ihrer Spitze könnte für den Quellenband eine neue wichtige Person stehen:

Ilyon Marr – Hüter des Daches

Rasse: Mensch

Amt: Oberster Verwalter des Gemeinsamen Tempels

Auftreten: ruhig, höflich, geduldig bis an die Grenze des Unheimlichen



Ilyon Marr ist kein Priester. Genau deshalb besitzt er dieses Amt.

Er kennt die Feiertage von mehr als vierzig Kulturen, weiß, welcher Schrein kein Schweinefleisch in seiner Nähe duldet, welcher Kult niemals während einer Mondfinsternis gestört werden sollte und warum die Ognior-Priester am dritten Tag jedes Monats einen zusätzlichen Wassereimer neben ihrem Feuerbecken stehen haben müssen.

Seine größte Fähigkeit besteht darin, einen religiösen Streit so lange in praktische Einzelfragen zu zerlegen, bis sich niemand mehr sicher ist, worüber ursprünglich gestritten wurde.

Sein Lieblingssatz lautet:

„Über die Ewigkeit kann ich nicht entscheiden. Über den Innenhof schon.“

O-10.2.10 Die neutrale Mitte

Im Zentrum des Tempels liegt ein ungewöhnlich großer freier Bereich.

Dort steht **kein Altar.**



Keine Statue.

Kein heiliges Symbol.

Dieser Ort heißt **die Freie Mitte**.

Sie gehört keinem Kult und wird von keinem Priester beansprucht. Hier treffen sich Gläubige, warten Angehörige aufeinander, werden öffentliche Bekanntmachungen verlesen und finden in Krisen gemeinsame Beratungen statt.

Die Freie Mitte ist vielleicht das wichtigste religiöse Symbol Ostias, obwohl sie selbst nicht heilig ist.

Denn sie zeigt die Grundidee des Gebäudes:

Jeder Kult erhält Raum.

Aber ein Teil des Tempels gehört bewusst niemandem.

O-10.2.11 Alltag im Tempel

Der Tempel ist beinahe den ganzen Tag geöffnet.

Am Morgen kommen Hafenarbeiter vor der Arbeit vorbei. Händler lassen kleine Opfer zurück, bevor sie einen wichtigen Vertrag schließen. Seeleute danken nach einer sicheren Überfahrt. Reisende suchen den Schrein ihrer Heimat.

Zur Mittagszeit mischen sich Tempelbesucher mit Menschen aus dem nahen Marktviertel. Einige kommen aus echter Frömmigkeit, andere weil im Tempel Schatten, Brunnen und Sitzgelegenheiten zu finden sind.

Kinder laufen durch die Gänge und lernen früh, welche Schwellen sie nicht überschreiten dürfen.

Am Abend verändert sich die Atmosphäre. Kerzen, Öllampen, magische Lichter und heilige Feuer lassen die einzelnen Schreine stärker voneinander getrennt erscheinen. Gesänge dringen durch die Gänge, irgendwo wird eine Glocke geschlagen, und aus einer entfernten Nische antwortet eine völlig andere Melodie.

Dann versteht man besonders gut, warum der Tempel **der Vielen Stimmen** heißt.

O-10.2.12 Streit im Tempel

Für Abenteuer sollte der Tempel nicht als friedliches Museum verwendet werden.

Er ist ein lebender Konfliktraum.



Ein Streit zwischen Kulturen kann vollkommen banal beginnen und gefährlich werden. Zwei Prozessionen beanspruchen denselben Gang. Ein Schrein wird beschädigt. Eine Opfergabe verschwindet. Ein fremder Prediger verkündet, ein benachbarter Kult sei verderbt. Eine göttliche Wirkung tritt an einem Altar auf und gleichzeitig reagiert ein zweiter Schrein.

Besonders interessant wird es, wenn niemand genau weiß, **welcher Gott geantwortet hat**.

Denn im Tempel der Vielen Stimmen sind dutzende heilige Orte nur wenige Schritte voneinander entfernt.

Eine plötzlich verlöschende Flamme kann ein Omen sein.

Oder Zugluft.

Oder eine Reaktion auf das Wunder am Nachbarschrein.

Oder etwas, das mit keinem der beiden Götter zu tun hat.

In kaum einem anderen Gebäude Ostias treffen Religion, Magie, Politik und alltägliche Nachbarschaft so unmittelbar aufeinander.

W6	Vorfall
1	Zwei Kulte haben aufgrund eines Schreibfehlers gleichzeitig den großen Innenhof zugesprochen bekommen. Beide behaupten, ihr Feiertag könne nicht verschoben werden.
2	Eine Opfergabe wurde vom falschen Schrein angenommen. Für die eine Priesterschaft ist das ein Versehen, für die andere ein göttliches Zeichen.
3	Ein Reisender behauptet, im Traum von einer Gottheit aufgefordert worden zu sein, einen fremden Altar zu verändern.
4	Während eines Wunders reagieren gleichzeitig Symbole dreier benachbarter Schreine. Jeder Kult deutet das Ereignis anders.
5	Eine kleine ausländische Gemeinschaft beantragt einen eigenen Schrein. Ein etablierter Kult will den dafür vorgesehenen Raum nicht abgeben.
6	Anhänger zweier grundsätzlich gegensätzlicher Gottheiten retten während eines Unfalls gemeinsam Menschenleben – und ihre Priester müssen anschließend erklären, was das theologisch bedeutet.



O-10.2.13 Bedeutung für die Heldengruppe

Der Tempel kann für die Gefährten außerordentlich reizvoll werden, weil mehrere von ihnen hier unmittelbar mit bekannten Glaubenswelten zusammentreffen.

Kassandra findet einen Ava-Schrein, noch bevor sie Espera erreicht. Für sie kann dies ein emotionaler Moment sein: Die Göttin ihrer Heimat wartet gewissermaßen bereits auf der Festlandseite des Portão.

Kuzbe findet einen echten Telpet-Schrein und möglicherweise erstmals seit längerer Zeit Priester oder zumindest Gläubige, die seine religiöse Sprache ohne Erklärung verstehen. Gleichzeitig muss er ertragen, dass Telpet hier nicht die alleinige Autorität besitzt.

Andere Gefährten können Schreine aus Regionen wiedererkennen, die sie früher bereist haben.

Damit wird der Tempel zugleich zu einem Ort, an dem die weite Welt Orotas auf engem Raum sichtbar wird.

O-10.2.14 Der Tempel während einer Krise

Während einer städtischen Krise zeigt sich, ob die Idee des Tempels funktioniert.

Bei Sturm werden Fremde aufgenommen.

Nach Schiffsunglücken beten Angehörige unterschiedlicher Kulte nebeneinander.

Während einer Seuche dagegen entsteht schnell Misstrauen.

Welcher Gott schützt?

Welcher Kult hat versagt?

Ist die Krankheit Strafe, Naturerscheinung oder Magie?

Gerade bei der **Weissen Pest** kann der Tempel deshalb ein hervorragender Schauplatz sein. Heilpriester unterschiedlicher Traditionen vergleichen Beobachtungen, während radikalere Gläubige bereits religiöse Erklärungen verbreiten. Die Stadt muss verhindern, dass aus Angst Schuldzuweisungen entstehen.

Und vielleicht gehört es zu den stärksten Bildern des gesamten Ostia-Abenteuers, wenn irgendwann Vertreter mehrerer völlig verschiedener Glaubensrichtungen gemeinsam helfen:

Nicht weil ihre Götter plötzlich dasselbe wollen.

Sondern weil die Menschen vor ihnen dieselbe Hilfe brauchen.

O-10.3 Das Marktviertel

Das Marktviertel liegt im Zentrum Ostias und bildet den Ort, an dem die Stadt am unmittelbarsten miteinander spricht. Während im Hafen ganze Schiffs-ladungen verhandelt und in den Speichern große

Mengen bewegt werden, geht es hier um den täglichen Bedarf.

Bewohner kaufen Lebensmittel, Kleidung und Werkzeug, lassen Dinge reparieren oder suchen jemanden für eine kleine Dienstleistung. Garküchen stehen zwischen Ständen, Schreiber bieten einfache Dienste an, und Händler versuchen mit sehr unterschiedlichem Erfolg, ihre Ware lauter anzupreisen als ihre Nachbarn.

Der Markt ist deshalb mindestens ebenso sehr ein gesellschaftlicher wie ein wirtschaftlicher Ort. Wer wissen möchte, welche Preise steigen, welches Schiff verspätet ist oder weshalb gestern Wachen in einer bestimmten Straße standen, braucht nicht lange zu fragen.

Manchmal genügt es, zuzuhören.



O-10.4 Das Handwerkerviertel

Östlich des Marktes verändert sich das Straßenbild. Viele Häuser besitzen große Tore, offene Werkhöfe und überdachte Arbeitsbereiche, denn hier wird weniger verkauft als hergestellt und repariert.

Die Nähe zu Hafen und Salinen bestimmt auch die Art der Handwerke. Schmiede fertigen nicht nur Beschläge für Wagen und Schiffe, sondern ebenso Teile für Schleusen, Werkzeuge zur Salzernnte und Ersatz für Metall, das durch die salzhaltige Luft schneller angegriffen wird. Zimmerleute arbeiten an Schiffen, Lagerhäusern und den hölzernen Teilen der Wasseranlagen. Böttcher liefern Fässer sowohl für Lebensmittel als auch für Salz, während Seiler und Korbmacher einen stetigen Bedarf an Transportmaterial decken.





Die Salzgewinnung erzeugt damit eine ganze Kette von Arbeit, die innerhalb der Stadt oft kaum noch als eigener Wirtschaftszweig wahrgenommen wird. Wenn ein Damm außerhalb Ostias beschädigt wird, verdient daran möglicherweise zunächst ein Maurer. Später benötigt der Salinenbetreiber einen neuen Schieber vom Zimmermann, Metallbeschläge vom Schmied und schließlich zusätzliche Wagen, um eine verspätete Ernte schnell abzutransportieren.

So hängen Tätigkeiten miteinander zusammen, die auf den ersten Blick nichts gemeinsam haben.

Gerade diese gegenseitige Abhängigkeit macht das Handwerkerviertel zu einem guten Ort, um wirtschaftliche Veränderungen früh zu bemerken. Wenn mehrere Werkstätten plötzlich ungewöhnlich viele Schleusenteile herstellen oder die Böttcher große Mengen zusätzlicher Salzfüßer bestellen, geschieht draußen an den Salinen wahrscheinlich etwas, von dem der Markt erst einige Tage später spricht.

O-10.5 Das städtische Heilhaus

Vorlesetext – Das städtische Heilhaus

Der Geruch von Kräutern und sauberem Alkohol verdrängt schon an der Tür für einen Moment den Hafen. Auf Bänken warten Verletzte, ein Kind hält sich ein verbundenes Knie und hinter einem Vorhang spricht jemand mit leiser, sehr bestimmter Stimme.

Niemand hier wirkt untätig.

Eine Heilerin wäscht ihre Hände. Ein Schreiber nimmt einen Namen auf. Eine Trage wird durch den Gang getragen.

Krankheit und Verletzung werden in Ostia nicht weniger ernst genommen als Fracht oder Magie.

Auch sie werden untersucht.



Das Heilhaus liegt bewusst nicht weit vom Hafen entfernt, denn dort entstehen viele jener Verletzungen, die schnelle Hilfe benötigen. Ein gebrochener Arm nach einem Sturz vom Gerüst, eine Quetschung zwischen Frachtkisten oder eine tiefe Schnittwunde durch Tauwerk gehören zum Alltag ihrer Heiler.

Doch das städtische Heilhaus behandelt nicht nur Unfälle. Krankheiten, Vergiftungen und ungewöhnliche körperliche Veränderungen landen ebenfalls

hier, besonders wenn sie mehrere Personen gleichzeitig betreffen oder sich nicht ohne Weiteres erklären lassen.

Dabei arbeitet die Einrichtung regelmäßig mit dem Covendo zusammen, ohne einfach Teil der Magieinstitution zu sein. Die Heiler untersuchen Körper, Symptome und Krankheitsverläufe, während Magier prüfen können, ob eine Wirkung vielleicht gar nicht natürlichen Ursprungs ist.

Diese Trennung ist wichtig. Ostia geht nicht automatisch davon aus, dass jede merkwürdige Krankheit Magie sein muss. Ebenso wenig schließt die Stadt Magie aus, nur weil ein Fieber zunächst gewöhnlich aussieht.

Genau diese nüchterne Zusammenarbeit wird später bei der Weißen Pest entscheidend.

O-10.6 Das Hafenviertel

Das Hafenviertel ist der Teil Ostias, in dem Fremde am wenigsten fremd wirken. Zwischen Handelshäusern, Tavernen und Lagerbüros wechseln Sprachen und Gesichter beinahe mit jedem Schiff.

Doch zwischen den exotischen Waren aus entfernten Regionen liegt eine Fracht, die so alltäglich ist, dass Besucher ihre Bedeutung leicht übersehen: Salz.



Säcke, Körbe und Fässer ostianischen Salzes werden regelmäßig durch das Viertel transportiert. Ein Teil geht auf Schiffe, ein anderer wird an Händler aus dem Binnenland übergeben. Die besten Qualitäten werden sorgfältiger verpackt und entsprechend gekennzeichnet, denn der Ruf des ostianischen Salzes beruht gerade auf seiner Reinheit.

Dadurch kennt nahezu jeder im Hafen zumindest jemanden, dessen Einkommen am Salz hängt. Ein Kapitän transportiert es, ein Händler verkauft es, ein Lastträger bewegt es, ein Schreiber registriert es und ein Böttcher hat vielleicht das Fass hergestellt, in dem es Ostia verlassen wird.

Das Salz ist keine spektakuläre Ware.

Es ist die Ware, von der Ostia sicher sein kann, dass irgendwo immer jemand sie braucht.



O-10.7 Das Küstentor

Das Küstentor markiert den Übergang zwischen dem eigentlichen Stadtgebiet und den unmittelbar am Wasser gelegenen Hafenanlagen. An normalen Tagen fällt diese Grenze kaum auf, weil ständig Fühlende hindurchgehen und Wagen zwischen Stadt und Kai verkehren.



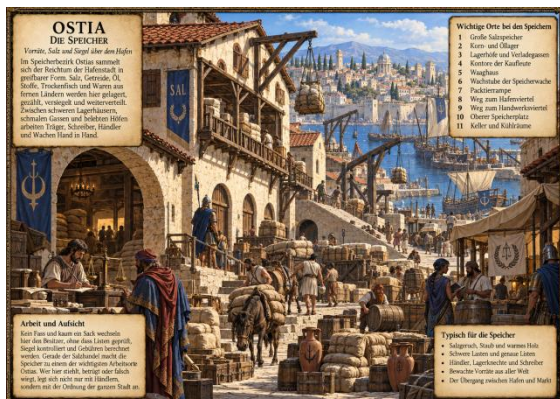
Gerade deshalb ist das Küstentor ein guter Gradmesser für den Zustand Ostias. Wenn alles ruhig ist, stehen die Torflügel weit offen und die Wachen beschränken sich auf Beobachtung und gelegentliche Kontrollen. Sobald jedoch ein gefährliches Schiff einläuft, eine Fracht vermisst wird oder eine Quarantäne verhängt werden muss, verändert sich der Ort schlagartig.

Dann erscheinen zusätzliche Wachen, Tische werden aufgestellt, Listen geprüft und Wege getrennt. Wo vorher ein beinahe ununterbrochener Strom aus Fühlenden und Waren floss, entstehen plötzlich Grenzen.

Für die Bewohner Ostias gibt es kaum ein deutlicheres Zeichen dafür, dass etwas ernst ist, als ein halb geschlossenes Küstentor.

O-10.8 Die Speicher

Die großen Speicher östlich des Hafens gehören zu den unscheinbaren Machtzentren Ostias. In ihren Mauern liegen nicht nur fremde Handelswaren, sondern auch beträchtliche Mengen jener Erzeugnisse, die Ostia selbst hervorbringt.



Salz benötigt dabei eine andere Behandlung als viele gewöhnliche Frachten. Es verdirbt nicht wie Getreide oder Fisch, doch Feuchtigkeit mindert seine Qualität und lässt schlecht gelagerte Ware verklumpen. Gute Salzspeicher besitzen deshalb trockene Böden, erhöhte Lagerflächen und sorgfältig kontrollierte Dächer. Säcke werden nicht einfach an eine feuchte Außenwand gestellt, und hochwertige Ware bleibt möglichst weit von allem entfernt, was Geruch, Schmutz oder Wasser hineinbringen könnte.

In einigen Speichern befinden sich getrennte Bereiche für unterschiedliche Qualitäten. Grobes Salz für Vorratshaltung und Fischverarbeitung lagert anders als jene besonders reine Ware, die unter dem Namen Ostias weit ins Binnenland gehandelt wird.

Diese Trennung bietet reichlich Gelegenheit für Betrug. Minderwertige Ware kann umgefüllt, Herkunftszeichen können gefälscht und gute Lieferungen gegen schlechtere ausgetauscht werden. Weil der Ruf des ostianischen Salzes wirtschaftlich wertvoll ist, reagiert die Stadt auf solche Manipulationen deutlich schärfer, als ein Fremder bei einer vermeintlich gewöhnlichen Ware erwarten würde.

Ein gestohlener Sack Salz ist ein kleiner Diebstahl.

Tausend falsch gekennzeichnete Säcke können Ostias Ruf beschädigen.

Dann interessiert sich plötzlich auch die Verwaltung dafür.

O-10.9 Die Werften

Die Werften im Südosten Ostias besitzen mit den Salinen zunächst wenig gemeinsam. Tatsächlich verbindet beide mehr als nur die Nähe zum Portus.



Salz und salzhaltige Luft greifen Metall, Holz und Tauwerk an. Jeder Schiffbauer Ostias kennt die Folgen. Beschläge müssen geprüft, Werkzeuge gepflegt und bestimmte Bauteile häufiger ersetzt werden, als ein Handwerker aus dem Binnenland erwarten würde.

Diese Erfahrung macht die Werften zugleich zu wichtigen Partnern der Salinen. Schleusen, Hebevorrichtungen und Wasserführungen stehen denselben Einflüssen ausgesetzt wie ein Schiff, das jahre-



lang im Portão fährt. Handwerker, die gelernt haben, Material gegen Salz und Feuchtigkeit zu schützen, finden deshalb auch außerhalb der eigentlichen Werften Arbeit.

Nephontius dürfte schnell feststellen, dass die ostianischen Schmiede über erstaunlich praktische Kenntnisse darüber verfügen, welche Metalle und Verbindungen in salzhaltiger Umgebung bestehen und welche bereits nach wenigen Jahren aufgeben.

O-10.10 Der Alte Hafen

Vorlesetext – Der Alte Hafen

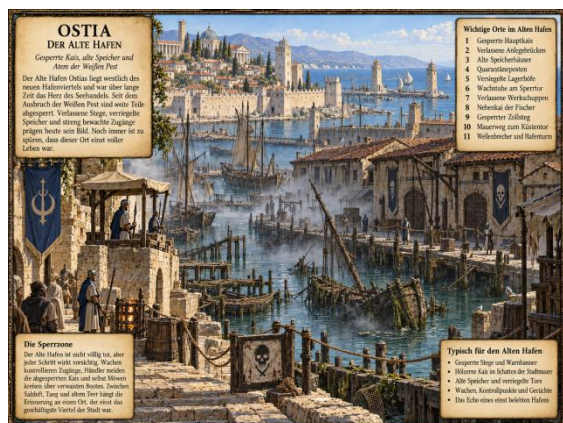
Die Kais stehen hier enger, die Häuser näher am Wasser und manche Mauern schiefer, als es im übrigen Ostia üblich ist. Zwischen neueren Speichern erkennt ihr zugemauerte Bögen, alte Steinstufen und Pfähle, die offenbar zu einer früheren Hafenanlage gehörten.

Das Wasser schlägt dumpf gegen Mauern, deren Fundament ihr nicht sehen könnt.

Alles wirkt benutzt.

Nichts wirkt wirklich verlassen.

Und doch entsteht der Eindruck, dass der Alte Hafen mehr Räume besitzt, als seine Straßen zeigen.



Westlich der modernen Hafenanlagen liegt der Alte Hafen, dessen Name leicht den Eindruck erweckt, es handle sich um einen vollständig aufgegebenen Bereich. Tatsächlich werden einzelne Kais und Gebäude noch immer genutzt, doch vieles entspricht nicht mehr den Anforderungen des heutigen Handels.

Manche Stege sind zu klein für moderne Frachter, andere liegen ungünstig zur Strömung. Lagerhäuser wurden aufgegeben oder zu billigen Werkstätten umfunktioniert. Zwischen ihnen finden sich Gebäude, deren ursprüngliche Aufgabe kaum noch jemand kennt.

Die eigentliche Besonderheit liegt jedoch unter dem Pflaster.

Über Jahrhunderte wurde der Hafen immer wieder verändert. Kaimauern rückten weiter ins Wasser, alte Becken wurden verfüllt, Abflüsse verlängert und neue Häuser über ältere Fundamente gesetzt. Was oberirdisch wie ein gewöhnliches Viertel aus-

sieht, kann deshalb auf mehreren Generationen von Hafenarchitektur stehen.

Bei Bauarbeiten kommt es immer wieder vor, dass eine Wand freigelegt wird, die auf keinem Plan verzeichnet ist. Ein Keller endet plötzlich an einer Treppe, die weiter nach unten führt, obwohl das Gebäude eigentlich kein weiteres Geschoss besitzen sollte. Manchmal taucht hinter Mauerwerk ein alter Pumpenschacht auf, dessen Mechanik seit Jahrzehnten niemand mehr gewartet hat.

Die Bewohner des Alten Hafens reagieren auf solche Entdeckungen meist weniger begeistert als Abenteurer.

Sie wissen, dass ein neuer Gang fast immer zuerst Arbeit bedeutet.

O-11 Der Untergrund Ostias

Vorlesetext – Unter Ostia

Die Luft wird kühler, feuchter und schwerer, je weiter ihr hinabsteigt. Unter euren Füßen steht Wasser in flachen Rinnen. Die Wände bestehen nicht überall aus demselben Mauerwerk: heller Stein geht in dunklere Blöcke über, neue Reparaturen liegen neben sehr alten Bögen.

Irgendwo tropft Wasser.

Weiter entfernt hört ihr ein tiefes, langsames Gluckern.

Dieser Ort wurde nicht gebaut, um geheim zu sein.

Er wurde nur irgendwann nicht mehr gebraucht.

Und dann vergessen.

Der Untergrund Ostias ist kein zweites Tsaril. Genau darin liegt seine Besonderheit. Hier finden sich keine bekannten elfischen Paläste, keine geheimnisvollen Portale und keine gewaltigen uralten Maschinen einer vergessenen Hochkultur.

Die meisten Räume unter dem Hafen wurden von gewöhnlichen Fühlenden geschaffen: Fischern, Maurern, Hafenbauern, Speicherbesitzern, Schmugglern.

Gerade deshalb wirken sie glaubwürdig und zugleich gefährlich. Niemand hat dieses System als zusammenhängenden Dungeon gebaut. Es ist entstanden, weil Generation um Generation etwas ergänzt, verändert oder aufgegeben hat.

O-11.1 Eine Stadt unter der Stadt

Unter dem Alten Hafen liegen Keller neben Zisternen, Entwässerungsrinnen unter ehemaligen Lagerhäusern und zugemauerte Gänge hinter Mauern, deren Erbauer längst vergessen sind.

Manche Bereiche wurden bewusst verschlossen, weil sie nicht mehr benötigt wurden. Andere verschwanden schlicht aus dem Gedächtnis. Wenn ein alter Gang vor hundert Jahren zugemauert wurde, zeichnete der nächste Baumeister auf seinem Plan möglicherweise nur noch die neue Wand ein.

Für spätere Generationen endete die Welt dort.



Baulich existierte der Raum dahinter weiter.

Diese einfache Tatsache erklärt, weshalb selbst der Covendo keinen vollständigen Plan des Untergrunds besitzt. Es fehlt nicht an Ordnung.

Es fehlt an Jahrhunderten lückenloser Erinnerung.

O-11.2 Gefahren unter dem Hafen

Wer unter Ostia hinabsteigt, begegnet Gefahren, die weit weniger spektakulär wirken als ein Monster und deshalb leicht unterschätzt werden.

Wasser kann einen Gang innerhalb weniger Minuten unpassierbar machen, wenn die Tide steigt. Ein morscher Balken hält vielleicht seit fünfzig Jahren und gibt ausgerechnet unter dem Gewicht eines gepanzerten Helden nach. Manche Schächte sind so tief, dass eine fallengelassene Münze lange braucht, bevor man ihren Aufprall hört.

Hinzu kommen schlechte Luft, Schimmel, Ratten und die Hinterlassenschaften früherer Nutzer.



An einigen Stellen haben Schmuggler Räume ausgebaut, ohne dabei sonderlich auf die Statik Rücksicht zu nehmen. Anderswo lagert seit Jahrzehnten Müll in einer feuchten Nische, und niemand weiß, welche Krankheit sich darin wohlfühlt.

Der gefährlichste Irrtum unter Ostia lautet deshalb, etwas müsse sicher sein, nur weil es gewöhnlich aussieht.

O-11.3 Die alten Gezeitenanlagen

Vorlesetext – Der Hafen atmet

Zuerst glaubt ihr, es sei nur das Wasser.

Dann hört ihr das Geräusch wieder.

Ein tiefes Einziehen von Luft durch einen schmalen Schacht, gefolgt von einem feuchten Gurgeln irgendwo hinter der Mauer. Der Wasserstand in einer Rinne steigt kaum sichtbar an.

Ein alter Verschluss bewegt sich knarrend um eine Fingerbreite.

Niemand bedient ihn.

Draußen steigt lediglich die Tide.

Hier unten beginnt ihr zu verstehen, was die Hafenarbeiter meinen, wenn sie sagen:

Der Hafen atmet.

Besonders bemerkenswert sind die Überreste alter Pump- und Entwässerungssysteme. Schon die frühen Hafenbauer mussten verhindern, dass Regenwasser und hohe Tide regelmäßig Keller und Lager überschwemmten.

Dafür entstanden Schächte, Ventile, Schleusen und Pumpkammern, die Wasser aus tieferen Bereichen ableiten oder den Rückfluss vom Meer verhindern sollten.

Spätere Anlagen ersetzten viele dieser Systeme, doch sie wurden nicht immer vollständig entfernt. Unter dem Alten Hafen können deshalb noch heute Mechanismen stehen, deren ursprüngliche Funktion nur ein erfahrener Baumeister erkennt.

Manche reagieren sogar noch.

Wenn sich der Wasserstand des Portáo verändert, bewegt sich Luft durch alte Schächte. Verschlossene Türen ächzen. Wasser steigt in Kammern, die stundenlang trocken lagen, und zieht sich später wieder zurück.

Alte Hafenarbeiter sagen manchmal, der Hafen atme.

Die meisten meinen das nur halb im Scherz.

O-12 Der Hafen als eigene Welt

Vorlesetext – Unter Masten

Sobald ihr das Küstentor hinter euch lasst, scheint die eigentliche Stadt einen Schritt zurückzutreten. Hier bestimmen Schiffe die Straßen. Taue hängen über Köpfen, Fässer versperren Wege und überall wird getragen, gerufen, gerechnet oder geflücht.

Manche Fühlende hier kennen jeden Kai Ostias, aber kaum eine Straße nördlich des Marktes.

Für sie liegt das Zentrum der Stadt nicht beim Covendo.

Es liegt dort, wo ein Schiff festmacht.

Für einen Fremden gehört der Hafen zu Ostia. Für viele Hafenbewohner ist es beinahe umgekehrt: Sie bewegen sich zwischen Kai, Speicher, Werft und Frachtbüro und kennen den Rhythmus der Schiffe besser als den der nördlichen Stadtviertel.

Der Salzhandel verstärkt diese Eigenständigkeit. Während viele importierte Waren unregelmäßig eintreffen, besitzt das Salz eine verlässlichere Präsenz. Wenn das Wetter gut war und die Becken genügend Ertrag lieferten, erscheinen die entsprechenden Fuhren beinahe vorhersehbar am Hafen. Händler planen Schiffsladungen danach, Kapitäne reservieren Stauraum, und manche kleineren Küstenfahrer verdienen einen erheblichen Teil ihres Jahresgeschäfts allein mit dem Transport ostianischen Salzes.

Dadurch ist der Hafen nicht nur Umschlagplatz fremder Waren, sondern auch der Ort, von dem eines der bekanntesten Erzeugnisse der Stadt seinen Weg nach Seloc nimmt.



Ein Schiff kann mit Gewürzen oder Metall nach Ostia kommen und mit Salz wieder auslaufen.

Leerer Stauraum bleibt hier selten lange leer.

O-12.1 Hafenordnung und Salzhandel

Die Reinheit des ostianischen Salzes ist nicht nur eine Frage des Stolzes, sondern eine wirtschaftliche Ressource. Deshalb unterliegt hochwertige Exportware einer vergleichsweise sorgfältigen Kontrolle.

Händler müssen nachweisen können, aus welcher Lieferung ihre Ware stammt. Größere Mengen werden gewogen und registriert, und besonders hochwertige Chargen erhalten Herkunftszeichen oder entsprechende Einträge in den Frachtpapieren. Diese Verfahren sollen weniger verhindern, dass jemand Salz stiehlt, als dass minderwertige oder verunreinigte Ware unter Ostias Namen verkauft wird.

Für die Hafenverwaltung ist die Sache einfach: Ein einziger Händler kann durch Betrug kurzfristig reich werden. Wenn dadurch jedoch in mehreren Städten der Eindruck entsteht, ostianisches Salz sei nicht mehr verlässlich, verliert die gesamte Stadt.

Bei gewöhnlichen Lieferungen läuft dieser Vorgang routiniert ab. Erst wenn Gewicht, Herkunft oder Qualität nicht zu den Unterlagen passen, beginnt jene Form ostianischer Aufmerksamkeit, die Händler gern als übertrieben bezeichnen.

Bis sie selbst betrogen werden.

O-12.2 Die Verbindung nach Espera

Vorlesetext – Jenseits des Portáo

Hinter den Hafenmolen liegt nur Wasser.
Zwei oder drei Tage Fahrt, sagen die Kapitäne. Bei gutem Wind vielleicht etwas weniger.
Für die Händler ist das eine kurze Überfahrt.
Für Cassandra liegen fünf Jahre dahinter.
Irgendwo jenseits dieses Wassers beginnt Espera. Nuntia, amazonische Stimmen, vertraute Bräuche – und eine Heimat, die weitergelebt hat, während sie fort war.
Noch ist davon nichts zu sehen.
Nur der Portáo.

Südlich Ostias liegt auf der anderen Seite des Portáo die Amazoneninsel Espera. Der Meeresarm trennt die beiden Küsten, verbindet sie aber zugleich wirtschaftlich. Amazonische Schiffe sind im Hafen Ostias kein alltäglicher Anblick wie heimische Fischerboote, aber auch keineswegs eine Sensation.

Das wichtigste Ziel auf Espera ist Nuntia an der Nordküste der Insel. Bei günstigem Wind kann ein Schiff die Strecke in ungefähr zwei bis drei Tagen bewältigen. Für Händler ist dies eine überschaubare Reise, die oft genug gefahren wird, dass sich Kapitäne, Hafenbeamte und Handelspartner auf beiden Seiten kennen.

Für Cassandra besitzt derselbe Seeweg eine völlig andere Bedeutung.

Nachdem sie fünf Jahre außerhalb Esperas verbracht hat, liegt ihre Heimat von Ostia aus beinahe zum Greifen nahe. Es gibt keine wochenlange Landreise mehr, keinen Gebirgspass und keinen Dschungel zwischen ihr und Espera.

Nur noch den Portáo.

Gerade deshalb wiegt jede Verzögerung in Ostia für sie schwerer, als es eine gewöhnliche Wartezeit auf ein Schiff täte.

O-12.3 Die Hafentavernen

Auch die Tavernen des Hafens spüren den Salzhandel. Im **Messinganker** trifft man eher Kapitäne und größere Händler, unter denen regelmäßig Verträge über ganze Salzladungen geschlossen werden. Dort kann ein Gespräch über Wind und Schiffskapazität schnell zu einer Verhandlung über mehrere Dutzend Fässer werden.



Die **Drei Möwen** werden stärker von Hafenarbeitern und saisonalen Salinenarbeitern besucht. Nach einer guten Erntezeit kann es dort besonders laut werden, wenn Arbeiter ihren Lohn erhalten haben und ein Teil davon noch am selben Abend wieder in Essen und Getränke verwandelt wird.

Im **Trockenen Kiel** treffen sich Werftarbeiter mit Handwerkern, die auch Anlagen der Salinen reparieren. Wer wissen möchte, weshalb eine Schleuse östlich der Stadt nicht funktioniert oder weshalb mehrere Wagenbauer plötzlich Überstunden machen, hört dort oft früher davon als auf dem Markt.

Die **Letzte Tide** am Alten Hafen zieht dagegen jene an, die Fracht und Vorschriften etwas großzügiger auslegen. Salz spielt auch dort eine Rolle, allerdings nicht immer in Mengen, die mit den offiziellen Registern übereinstimmen.

O-13 Schmuggel und Schattenwirtschaft

Vorlesetext – Ware ohne Fragen

Nachts wird Ostias Hafen nicht leer. Er wird nur leiser.

Ein kleines Boot löst sich von einem dunklen Kai. Zwei Fühlende tragen Säcke aus einem Lagerhaus,



dessen Türen offiziell längst geschlossen sein sollten. Niemand ruft. Kein Licht wird entzündet. Am Morgen werden die Register stimmen. Fast.

In einer Stadt, die alles aufschreibt, besteht guter Schmuggel nicht darin, unsichtbar zu bleiben. Sondern darin, auf dem Papier vollkommen gewöhnlich auszusehen.

Wo mit großen Mengen einer gut verkäuflichen Ware gehandelt wird, entsteht beinahe zwangsläufig auch eine Schattenwirtschaft. Ostias Salz bildet dabei keine Ausnahme.



Der Schmuggel besteht jedoch selten darin, nachts einige Säcke aus den Salinen zu tragen. Die eigentlichen Gewinne entstehen dort, wo Abgaben, Herkunft und Qualität manipuliert werden. Minderwertiges Küstensalz kann als hochwertige ostianische Ware ausgegeben werden, Mengen können in Frachtpapieren kleiner erscheinen, als sie tatsächlich sind, oder eine Ladung verlässt Ostia auf einem kleinen Boot, bevor irgendein Schreiber sie erfasst hat.

Besonders verlockend ist Salz als Tarnung für andere Geschäfte. Ein Wagen voller Säcke wirkt so gewöhnlich, dass niemand jeden einzelnen öffnet, und ein Küstenboot, das Salz zu einer nahe gelegenen Siedlung bringt, erregt deutlich weniger Aufmerksamkeit als ein Schiff ohne nachvollziehbare Fracht.

Gerade deshalb beobachten Hafenwache und seriöse Händler Manipulationen am Salzhandel aufmerksam. Sie schützen damit nicht nur Steuereinnahmen, sondern einen der wichtigsten Handelsnamen Ostias.

Auch die Salzkrähen kennen diese Möglichkeiten sehr genau.

Ostia wird nicht allein durch den Covendo, den Hafen, die Werften und die Salinen geprägt. Ebenso wichtig sind das städtische Heilhaus und der Tempel der Vielen Stimmen, dessen zahlreiche Kulte nur deshalb dauerhaft unter einem gemeinsamen Dach bestehen können, weil auch die religiöse Vielfalt der Stadt einer eigenen Ordnung folgt. Hinter jeder dieser Einrichtungen stehen Personen, die ihr jeweiliges Gebiet seit Jahren kennen und innerhalb ihrer Zuständigkeit beträchtlichen Einfluss besitzen.

Manche von ihnen tragen hohe Titel und können über Wachen, Schreiber oder erhebliche Geldmittel verfügen. Andere wirken auf den ersten Blick wie gewöhnliche Verwalter, Handwerker oder Händler. Gerade in Ostia ist formaler Rang jedoch nicht immer dasselbe wie praktische Bedeutung. Eine Frachtregistrarin, die sich an eine ungewöhnliche Lieferung von vor zwölf Tagen erinnert, kann für eine Untersuchung wichtiger sein als ein hoher Beamter. Ein ehemaliger Hafenbaumeister, der weiß, welcher Abfluss vor vierzig Jahren zugemauert wurde, kann einen Weg finden, den kein aktueller Stadtplan mehr zeigt. Und der weltliche Verwalter eines Tempels kann im richtigen Augenblick mehr über die religiöse Stimmung der Stadt wissen als jeder einzelne Priester.

Das gilt besonders für den Tempel der Vielen Stimmen. Seine zahlreichen Schreine besitzen keine gemeinsame Hohepriesterin und unterstehen auch keiner einheitlichen Glaubenslehre. Ihre Gläubigen verehren unterschiedliche, teilweise sogar gegensätzliche Gottheiten. Dass dieses Nebeneinander dennoch funktioniert, liegt wesentlich an der Schreinordnung und an den Hütern des Daches, die Raumverteilung, Prozessionen, Feiertage, Brandschutz, gemeinsame Einrichtungen und Streitigkeiten zwischen den Kulturen verwalten. An ihrer Spitze steht Ilyon Marr, der dadurch zwar keinerlei religiöse Autorität über die einzelnen Priesterschaften besitzt, aber dennoch zu den einflussreichsten Vermittlern der Stadt gehört.

Die folgenden Personen bilden den wichtigsten wiederkehrenden Kreis für Abenteuer in Ostia. Einige gehören unmittelbar zum Covendo und zur Stadtverwaltung, andere vertreten Hafen, Handel, Werften, Salinen, Heilwesen oder den Tempel der Vielen Stimmen. Sie sind so angelegt, dass sie nicht nur während des Abenteuers um die Weiße Pest auftreten können, sondern Ostia auch langfristig als dauerhafte Nichtspielerfiguren prägen.

O-14 Bedeutende Personen Ostias

Name	Rasse	Rolle	Auftreten	Ziel	SL-Geheimnis/Ansatz
Diora Felano	Mensch	Priora Locales; Leiterin des Covendo und oberste Autorität Ostias	ruhig, präzise, schwer zu beeindrucken	Ostia handlungsfähig halten und Gefahren erkennen, bevor sie sich ausbreiten	Sie kennt die Heldengruppe bereits und ist bereit, ihr ungewöhnlich viel Spielraum zu geben – solange Ergebnisse und belastbare Erkenntnisse folgen.



Name	Rasse	Rolle	Auftreten	Ziel	SL-Geheimnis/Ansatz
Serana Vell	Mensch	Leiterin des städtischen Heilhauses	pragmatisch, trocken, direkt	Erkrankte versorgen und Ursachen statt Gerüchte bekämpfen	Sie wird eine unbequeme medizinische Wahrheit auch dann vertreten, wenn Handel, Co-vendo oder Priora lieber eine einfachere Erklärung hätten.
Dorn Karsil	Zwerg	ehemaliger Hafenbau-meister; Ken-ner des alten Ostia	brummig, sach-kundig, skeptisch gegenüber schönen Plänen	verhindern, dass vergessenes Bau-wissen erneut Leben kostet	Seine privaten Skizzen zeigen Hohlräume, Leitungen und alte Hafenanlagen, die in keinem aktuellen Stadtplan mehr auf-tauchen.
Lessa Morin	Halb-ling	Frachtregistra-rin der Hafen-verwaltung	höflich, konzen-triert, beinahe unheimlich aufmerksam	Register zuverläs-sig halten und Widersprüche aufdecken	Sie erinnert sich an auffällige Frachtbewegungen lange nach-dem andere sie vergessen ha-ben; Bestechung macht sie eher misstrauischer als zugänglicher.
Corven Arlas	Mensch	Hauptmann der Hafenwa-che	bestimmt, erfah-ren, nüchtern	Hafen und Stadt schützen, ohne den Handel unnötig lahmzulegen	Er sperrt lieber einen Kai zu früh als zu spät, widersetzt sich aber auch politischem Druck, wenn seine Leute die Gefahr anders einschätzen.
Borra Tin-hand	Zwer-gin	Werftmeiste-rin und Spre-cherin wichti-ger Schiff-bauwerkstät-ten	laut, handfest, fachlich kom-promisslos	Schiffe und Ha-fenanlagen tat-sächlich funkti-onsfähig halten	Sie erkennt an Schäden häufig, dass etwas nicht so geschehen sein kann, wie Kapitän oder Eigentümer behaupten.
Jessen Palto	Szoth	Heiler und Spezialist für Pilze, Schim-mel und un-gewöhnliche Infektionen	ruhig, gründlich, hartnäckig fra-gend	Krankheitswege und Umweltursa-chen verstehen	Er konzentriert sich früh stärker auf gemeinsame Aufenthaltsor-te als auf Kontakte zwischen Erkrankten und kann damit den entscheidenden Perspektiv-wechsel auslösen.
Caldra Venn	Mensch	Salzmeisterin; Vorsteherin der Salinen-verwaltung	spröde, prak-tisch, selbstbe-wusst	Qualität und Ruf des ostianischen Salzes schützen	Sie kann Herkunft und Behand-lung einer Salzladung erstaun-lich zuverlässig beurteilen und erkennt dadurch Manipulationen, die in den Registern sauber aussehen.
Marek Salven	Mensch	Reeder, Spei-cherinvestor und einfluss-reicher Hafen-unternehmer	verbindlich, hilfsbereit, überzeugend	offiziell: Handel trotz Krise mög-lichst stabil halten	SL: Er besitzt Verbindungen zu den Salzkrähen und hat erheb-lich mehr mit der gezielten Störung des Hafenbetriebs zu tun, als sein tadelloser Ruf vermuten lässt.
Neraya Sovan	Mensch (Ama-zone)	Kapitänin aus Nuntia; re-gelmäßige Portáo-Fahrerin	direkt, selbstsi-cher, verantwor-tungsbewusst	mit Schiff und Besatzung sicher nach Espera zu-rückkehren	Sie könnte die Helden nach Nuntia bringen, weigert sich aber konsequent auszulaufen, solange nicht ausgeschlossen ist, dass ihr Schiff die Krank-heit nach Espera trägt.
Ilyon Marr	Mensch	Hüter des Daches; ober-ster weltlicher Verwalter des Tempels der Vielen Stim-men	ruhig, höflich, außergewöhn-lich geduldig	die zahlreichen Kulte unter einem Dach funktionsfä-hig halten, ohne sich in ihre Glau-benslehren ein-zumischen	Er kennt Feiertage, Prozessionszeiten, alte Schreinrechte und jahrzehntealte Streitigkei-ten der Kultgemeinschaften. Wenn zwei Priester behaupten, ein Raum habe „schon immer“ ihrem Kult gehört, weiß Marr gewöhnlich, wo die entspre-chende Urkunde liegt.





O-14.1 Priora Locales Diora Felano

Rasse: Mensch

Funktion: Priora Locales, Leiterin des Covendo Mageo Cevereges Lidrales und oberste politische Autorität Ostias

Diora Felano ist eine menschliche Frau im fortgeschrittenen mittleren Alter. Sie ist von mittlerer Größe und schlanker Gestalt, ohne zerbrechlich zu wirken. Ihr dunkelbraunes Haar ist inzwischen deutlich von grauen Strähnen durchzogen und wird bei offiziellen Anlässen meist streng im Nacken zusammengefasst. Ihr Gesicht ist schmal, die Wangenknochen treten deutlich hervor, und um Mund und Augen liegen jene feinen Linien, die weniger vom Alter als von jahrelanger Konzentration stammen. Dioras dunkle Augen wirken aufmerksam, ohne ständig prüfend zu erscheinen; unangenehm wird ihr Blick erst dann, wenn sie den Eindruck gewinnt, jemand verschweige ihr bewusst einen wichtigen Teil der Wahrheit.

Sie kleidet sich wesentlich schlichter, als Fremde es von einer Herrscherin erwarten. Ihre Gewänder sind hochwertig und tadellos gearbeitet, tragen aber nur wenig Schmuck. Häufig findet sich irgendwo das Zeichen des Covendo, meist als kleine Brosche, gesticktes Symbol oder Siegelring. Diora besitzt keinen Hang dazu, Macht durch Gold, Edelsteine oder eine große Eskorte sichtbar zu machen. Wer in Ostia lebt, weiß ohnehin, wer sie ist.

Im Gespräch spricht Diora ruhig und präzise. Sie lässt ihr Gegenüber ausreden, solange die Ausführungen tatsächlich Informationen enthalten. Wiederholungen, unnötige Ausschmückungen und der Versuch, schlechte Nachrichten hinter vielen Worten zu verstecken, verkürzen ihre Geduld erheblich. Sie gehört nicht zu jenen Herrschenden, die von jeder Person eine unterwürfige Haltung erwarten. Eine direkte Antwort kann ihr durchaus lieber sein als übertriebene Höflichkeit, solange sie sachlich bleibt.

Dioras besondere Stärke liegt darin, Informationen aus unterschiedlichen Bereichen zusammenzuführen. Ein Bericht der Hafenwache, eine ungewöhnliche Eintragung in einem Frachtregister und eine Beobachtung eines Covendo-Magiers mögen für sich genommen belanglos wirken; Diora denkt sofort darüber nach, ob sie gemeinsam ein größeres Problem ergeben könnten. Gerade deshalb ist ihre Herrschaft so eng mit der institutionellen Kultur Ostias verbunden. Sie will nicht alles selbst entscheiden, aber sie möchte, dass wichtige Informationen den Weg zu jener Stelle finden, an der sie sinnvoll zusammengeführt werden können.

Mit den Helden verbindet sie bereits eine belastbare Vorgeschichte. Sie hat die Gefährten vor ihrer Reise nach Febre mit der Untersuchung des Comte beauftragt und kennt daher sowohl ihre Fähigkeiten als auch ihre Neigung, nicht immer den von einer

Behörde vorgesehenen Weg zu nehmen. Dass sie den Comte tatsächlich lebend nach Ostia gebracht haben, hat ihr Urteil über die Gruppe verändert. Sie betrachtet sie nicht als Freunde und schon gar nicht als Untergebene, aber sie weiß, dass sie dort Ergebnisse erzielen können, wo eine gewöhnliche Ermittlungsgruppe an Zuständigkeiten und festen Abläufen scheitert.

Diora eignet sich deshalb nicht als ständig verfügbare Auftraggeberin. Ihre Anwesenheit sollte Gewicht besitzen. Wenn sie eine Heldengruppe persönlich empfängt, ist die Angelegenheit bedeutend. Wenn sie lediglich eine unterschriebene Anweisung schickt, genügt meist schon ihr Siegel, um Türen zu öffnen.

O-14.2 Magistra Serana Vell

Rasse: Mensch

Funktion: Leiterin des Heilhauses Ostias

Serana Vell ist eine menschliche Frau von etwa fünfzig Jahren, kräftig gebaut und etwas kleiner als der Durchschnitt. Ihr dunkelblondes Haar trägt sie fast immer kurz genug, dass es bei der Arbeit nicht stört. Einzelne graue Strähnen sind sichtbar, interessieren sie aber nicht im Geringsten. Ihr Gesicht ist breit und offen, doch die tiefen Falten zwischen den Augenbrauen verleihen ihr häufig einen strengeren Ausdruck, als sie tatsächlich empfindet. Ihre Hände tragen kleine Narben und Verfärbungen von Jahrzehnten medizinischer Arbeit, und selbst außerhalb des städtischen Heilhauses haftet ihren Kleidern gelegentlich ein schwacher Geruch nach Kräutern, Seife und scharfem Alkohol an.



Serana trägt praktische Kleidung mit hochkrepelbaren Ärmeln. Schmuck empfindet sie während der Arbeit als störend. An einem Lederriemen führt sie dagegen fast immer ein kleines Etui mit Instrumenten, und wer genau hinsieht, erkennt an ihrer Kleidung mehrere Taschen, deren Inhalt von Verbänden bis zu Schreibstiften reichen kann.

Sie besitzt eine trockene, gelegentlich beinahe bisige Art, die jedoch selten gegen Patienten gerichtet ist. Ihr Ärger gilt eher jenen, die ihre Arbeit behindern. Wer blutet, bekommt Hilfe. Wer sich einbildet zu sterben, obwohl er lediglich betrunken ist,



bekommt ebenfalls Hilfe, allerdings möglicherweise zusammen mit einer wenig schmeichelhaften Einschätzung seines Zustands.

Serana kennt die Grenzen ihrer eigenen Kenntnisse ausgesprochen gut. Sie ruft einen Magier hinzu, wenn sie einen magischen Einfluss vermutet, empfindet es jedoch als ebenso selbstverständlich, einem Covendo-Magier zu erklären, dass eine Infektion nicht dadurch magisch wird, dass sie ungewöhnlich aussieht. Diese nüchterne Haltung macht sie während der Weißen Pest besonders wichtig.

Silk begegnet sie zunächst wie jedem anderen Fremden, der behauptet, medizinische Kenntnisse zu besitzen. Sobald er diese Fähigkeiten tatsächlich zeigt, ändert sich ihr Ton merklich. Serana respektiert praktische Kompetenz erheblich stärker als Titel.

O-14.3 Dorn Karsil

Rasse: Zwerg

Funktion: ehemaliger Hafenbaumeister und Sachverständiger für die alten Anlagen Ostias

Dorn Karsil ist ein alter Zwerg mit breiten Schultern, kurzen Beinen und Händen, die selbst im Ruhestand noch aussehen, als könnten sie einen schweren Steinblock an die richtige Stelle zwingen. Sein Haupthaar ist fast vollständig ergraut und am Scheitel bereits dünn geworden, doch sein mächtiger Bart reicht ihm noch immer bis auf die Brust. Darin trägt er keine aufwendigen Schmuckstücke, sondern zwei kleine Messingklammern, die ursprünglich Teile eines alten Vermessungsgeräts gewesen sein sollen.



Seine Nase wurde irgendwann in seinem langen Berufsleben gebrochen und nie vollkommen gerade gerichtet. Über der linken Augenbraue verläuft eine alte Narbe. Dorn behauptet, sie stamme vom Einsturz einer Kaimauer. Andere Hafenarbeiter behaupten, eine wütende Speicherbesitzerin habe ihm damals einen Krug an den Kopf geworfen. Dorn kommentiert beide Geschichten mit demselben Grunzen.

Er trägt robuste, vielfach geflickte Kleidung und besitzt auch Jahre nach seiner aktiven Zeit die Angewohnheit, jedes Bauwerk zunächst an den Fugen

zu betrachten. Während andere einen prächtigen Saal bewundern, prüft Dorn, wo die Last auf den Pfeilern liegt.

Jahrzehntelang arbeitete er an Kaimauern, Abflüssen, Pumptanlagen und Fundamenten Ostias. Er hat erlebt, wie neue Speicher auf alten Kellern errichtet wurden, wie Kais weiter in die Bucht vorgeschoben und alte Wasserwege verschlossen wurden. Sein Wissen besteht deshalb nicht allein aus Plänen, sondern aus Erinnerungen daran, wie tatsächlich gebaut wurde.

Dorn misstraut offiziellen Karten grundsätzlich nicht, hält sie aber für unvollständige Aussagen über die Vergangenheit. In seinem kleinen Arbeitszimmer liegen zusammengerollte Bauzeichnungen neben eigenen Skizzen, Notizen verstorbener Kollegen und Abschriften von Plänen, deren Originale längst verloren sind.

Wenn jemand ihm erklärt, ein Gang könne nicht existieren, weil er auf keinem Plan eingezeichnet sei, antwortet Dorn meist:

„Dann ist er vermutlich älter als der Plan.“

Für Nephontius kann Dorn rasch zu einem wertvollen Gesprächspartner werden. Beide interessieren sich für die Frage, wie Dinge tatsächlich funktionieren, und beide besitzen wenig Respekt vor Personen, die technische Probleme ausschließlich mit theoretischen Argumenten lösen wollen.

O-14.4 Lessa Morin

Rasse: Halbling

Funktion: Frachtregistrarin der Hafenverwaltung

Lessa Morin ist eine Halblingsfrau mittleren Alters mit rundem Gesicht, dunkelbraunen Augen und dichtem kastanienbraunem Haar, das sie bei der Arbeit zu einem einfachen Knoten bindet. Sie ist klein selbst für eine Halblingsfrau, bewegt sich jedoch mit solcher Selbstverständlichkeit zwischen hohen Regalen und großen Schreibtischen, dass ihre Körpergröße nach wenigen Minuten kaum noch auffällt.

Ihre Kleidung ist sauber, aber unauffällig. Meist trägt sie dunkle Westen über hellen Hemden und hat fast immer Tintenflecken an wenigstens zwei Fingern. Hinter ihrem rechten Ohr steckt häufig ein Schreibstift, obwohl auf ihrem Tisch bereits mehrere liegen.

Lessa gehört zu jenen Personen, deren Einfluss erst auffällt, wenn sie nicht da sind. Tausende Frachtstücke passieren Ostias Hafen, und ein erheblicher Teil davon hinterlässt irgendwann einen Eintrag in einem Register, das sie selbst geführt, geprüft oder zumindest gesehen hat.

Ihr Gedächtnis ist außergewöhnlich. Sie erinnert sich nicht zwingend an jede einzelne Zahl, wohl aber an Abweichungen. Ein Schiff, das normalerweise Gewürze transportiert und plötzlich Werkzeug bringt, bleibt ihr im Gedächtnis. Ebenso ein



Kapitän, der an einem ungewöhnlichen Kai festgemacht hat, oder eine Lieferung, deren Gewicht nicht zu ihrem angegebenen Inhalt passte.

Lessa ist keine käufliche Informantin. Ein Bestechungsversuch beleidigt sie persönlich, weil er in ihren Augen unterstellt, ihre Arbeit besitze einen heimlichen Preis. Wer ihr dagegen einen nachvollziehbaren Grund nennt und präzise fragt, kann erstaunlich viel erfahren.

Quenyan und Silk dürften ihren Wert sehr schnell erkennen. Lessa kennt möglicherweise nicht die Antwort auf eine Frage, aber sie weiß oft, **in welchem Register sie zu finden sein müsste.**

O-14.5 Hauptmann Corven Arlas

Rasse: Mensch

Funktion: Kommandant der Hafenwache

Corven Arlas ist ein hochgewachsener menschlicher Mann Anfang fünfzig. Seine Haut ist vom jahrelangen Dienst an der Küste dunkel gebräunt, das ehemals schwarze Haar an den Schläfen fast vollständig grau. Er trägt es sehr kurz, ebenso seinen Bart, weil er nach eigener Aussage schon genügend Matrosen gesehen hat, die mit langen Haaren in Tauwerk geraten sind.

Sein Körperbau ist kräftig, aber nicht mehr der eines jungen Soldaten. Corvens Bewegungen wirken überlegt und sparsam. Eine alte Verletzung im rechten Knie lässt ihn nach langen Tagen leicht hinken, was er konsequent ignoriert.

Seine Uniform ist fast immer tadellos, allerdings selten neu. Der Mantel der Hafenwache zeigt Spuren von Salz und Sonne, und der Griff seines Schwertes ist deutlich stärker abgenutzt als irgendein Schmuckstück an seiner Kleidung.

Corven misst den Erfolg seiner Arbeit nicht daran, ob Händler zufrieden sind. Für ihn gibt es einen wesentlich einfacheren Maßstab: Am Ende des Tages sollen Schiffe, Kais und Bewohner möglichst noch dort sein, wo sie am Morgen waren.

Daraus entsteht seine ausgeprägte Vorsicht. Ein Kai, dessen Sicherheit unklar ist, wird geschlossen. Ein Schiff mit zweifelhaften Papieren bleibt liegen. Wer darüber Geld verliert, darf sich beschweren, aber Corven lässt wirtschaftlichen Druck nur selten mit Sicherheit verwechseln.

Er ist dennoch kein sturer Bürokrat. Corven kennt den Hafen lange genug, um zu wissen, wann Vorschriften nicht für die Situation geschrieben wurden, die gerade vor ihm liegt. In solchen Fällen entscheidet er pragmatisch und übernimmt anschließend die Verantwortung dafür.

Mit Hagen dürfte er überraschend gut zurechtkommen. Beide neigen dazu, in Gefahrensituationen zunächst darüber nachzudenken, wie andere geschützt und Bewegungen organisiert werden können, bevor sie sich selbst in den Mittelpunkt stellen.

O-14.6 Meisterin Borra Tinhand

Rasse: Zwergin

Funktion: einflussreiche Werftmeisterin und Sprecherin mehrerer Schiffbauwerkstätten

Borra Tinhand ist eine kräftige Zwergin mit breitem Gesicht, kupferfarbener Haut und einem dichten schwarzen Haarschopf, den bereits zahlreiche silbergraue Strähnen durchziehen. Ihr Haar trägt sie meist in mehreren kurzen Zöpfen, die eng am Kopf liegen und bei der Arbeit nicht in Werkzeug oder Mechanik geraten können.



Ihr linker Unterarm trägt eine breite Brandnarbe. Zwei Finger derselben Hand sind etwas steifer als die übrigen, was sie nicht daran hindert, mit erstaunlicher Präzision zu arbeiten. Borra trägt gewöhnlich eine schwere Lederschürze über ihrer Kleidung und scheint beinahe immer irgendwo Holzstaub, Ruß oder Metallspäne an sich zu haben.

Wer sie außerhalb der Werft in sauberer Kleidung sieht, erkennt sie möglicherweise nicht sofort.

Borra begann selbst als Schmiedin und Beschlagmacherin und arbeitete sich später zur Werftmeisterin hoch. Heute leitet sie nicht jeden Betrieb persönlich, besitzt aber erheblichen Einfluss auf mehrere Werkstätten und kann bei größeren Reparaturen Fachleute unterschiedlicher Gewerke zusammenbringen.

Sie behandelt Schiffe beinahe wie andere Leute ihre Häuser behandeln. Ein Schiff besitzt für sie Eigenheiten, Schwächen und eine Geschichte, die sich am Rumpf ablesen lässt. Wer behauptet, ein Schiff sei „fast repariert“, bekommt deshalb häufig die Gegenfrage, ob er auch „fast schwimmen“ wolle.

Magie betrachtet Borra pragmatisch. Wenn sie eine Last sicher hebt oder Material schützt, begrüßt sie sie. Wenn ein Magier während einer Reparatur experimentieren möchte, ohne die Belastung des Bauteils zu verstehen, kann ihre Begeisterung schnell nachlassen.

Nephontius dürfte sie gleichermaßen faszinieren und reizen. Ihr erster längerer Austausch könnte problemlos in einen heftigen Streit über Metallverhalten münden, der Stunden später mit gemeinsamem Essen endet.



O-14.7 Jessen Palto

Rasse: Szoth

Funktion: Heiler und Spezialist für Pilze, Schimmel und ungewöhnliche Infektionen

Jessen Palto ist ein erwachsener Szoth von schlanker Gestalt. Seine Schuppen zeigen überwiegend ein dunkles Olivgrün, das an Hals und Unterarmen in hellere, fast gelbliche Muster übergeht. Um die Augen verlaufen feinere schwarze Zeichnungen, die seinem ohnehin konzentrierten Blick zusätzliche Schärfe verleihen.

Er trägt leichte, gut waschbare Kleidung und darüber häufig eine schmale Lederschürze mit kleinen Glasgefäßen, Holzspateln und Probenbehältern. Seine Bewegungen sind ruhig und vorsichtig. Selbst wenn andere bereits hektisch werden, scheint Jessen zunächst einen Augenblick länger zu beobachten.

Sein Fachgebiet umfasst jene Krankheiten und Organismen, die im feuchten Klima einer Hafenstadt leicht übersehen werden. Pilze, Schimmel, Parasiten und ungewöhnliche Hautveränderungen gehören für ihn nicht zu den unangenehmen Randbereichen der Heilkunde, sondern zu einem ausgesprochen interessanten Forschungsgebiet.



Jessen stellt viele Fragen. Wo wurde eine Probe gefunden? War der Ort trocken oder feucht? Wie roch er? War das Material warm? Gab es Tiere? Wurde dort kürzlich etwas verändert?

Manche Patienten und Abenteurer empfinden diese Gründlichkeit als anstrengend. Serana Vell schätzt sie sehr.

Jessen gehört zu den Personen, die während der Weißen Pest früh erkennen können, dass die weißen Ablagerungen bei den Erkrankten nicht automatisch bedeuten, dass die Krankheit selbst irgendwo als weißer Staub sichtbar sein müsste. Für ihn ist entscheidender, **wo die Betroffenen waren und was sie dort eingeatmet haben könnten.**

O-14.8 Salzmeisterin Caldra Venn

Rasse: Mensch

Funktion: Vorsteherin der Salinenverwaltung und wichtigste Sprecherin des ostianischen Salzhandels

Caldra Venn ist eine menschliche Frau Anfang fünfzig, groß, hager und von der Sonne der Salinen deutlich gezeichnet. Ihre Haut ist tief gebräunt, besonders an Gesicht und Unterarmen, während um die Augen helle Linien davon zeugen, dass sie draußen fast immer eine schmale Schutzbrille oder ein Tuch gegen das grelle Licht auf den Wasserflächen trägt.

Ihr Haar war ursprünglich dunkelbraun, ist inzwischen jedoch stark von Grau durchzogen. Sie trägt es gewöhnlich zu einem festen Zopf gebunden. Ihre Hände wirken rau und trocken, und an den Fingern zeigen sich feine Risse, die selbst gute Salben nie vollständig verschwinden lassen. Caldra kleidet sich trotz ihres wirtschaftlichen Einflusses überraschend schlicht. Helle, leichte Stoffe und ein breitrempiger Hut gehören für sie eher zum Amt als irgendeine Zeremonialkleidung.

Sie entstammt einer Familie, die seit Generationen in den östlichen Salinen arbeitet. Caldra kennt deshalb nicht nur Verträge und Handelsmengen, sondern die Gewinnung selbst. Sie kann eine Sole prüfen, erkennt schlecht gepflegte Verdunstungsbecken und sieht an einer Salzprobe häufig schneller als ein Händler, ob sie richtig getrocknet wurde.

Als Salzmeisterin besitzt sie nicht alle Salinen persönlich. Die Becken westlich und östlich der Stadt gehören verschiedenen Familien und Handelsgemeinschaften. Caldras Aufgabe besteht darin, zwischen diesen Eigentümern, der Stadt, den Speichern und dem Exporthandel zu vermitteln und vor allem jene Qualitätsstandards zu schützen, denen das **ostianische Salz seinen Ruf in ganz Seloc** verdankt.

In dieser Frage versteht sie keinen Spaß. Minderwertiges Salz zu verkaufen ist für sie ein gewöhnliches Geschäft, solange es entsprechend bezeichnet wird. Minderwertige Ware unter dem Namen Ostias auszuführen, betrachtet sie dagegen beinahe als Angriff auf die Stadt.

Ihr Auftreten ist ruhig und unsentimental. Caldra hört sich wirtschaftliche Argumente an, reagiert jedoch gereizt, wenn jemand versucht, Gewinninteressen als unveränderliche Notwendigkeit darzustellen. Gleichzeitig weiß sie sehr genau, wie viele Arbeitsplätze an den Salinen hängen. Wenn eine Ernte ausfällt oder der Export mehrere Wochen stockt, denkt sie nicht nur an Händler, sondern an Arbeiter, Fuhrleute, Böttcher, Speicherhalter und deren Familien.

Mit Corven Arlas streitet sie regelmäßig darüber, wie viel Sicherheit ein funktionierender Handel verträgt und wie viel Handel eine sichere Stadt braucht. Beide respektieren einander gerade deshalb, weil keiner den jeweils anderen für dumm hält.

Während der Weißen Pest gehört Caldra zu den wichtigsten wirtschaftlichen Stimmen der Stadt. Sie wird auf eine Wiederöffnung des Hafens drängen,



sobald sie verantwortlich erscheint, aber niemals verlangen, unbekannte Krankheitserreger einfach über den Portáo zu verschiffen. Wenn später konzentrierte Sole als mögliches Mittel gegen den Pilz untersucht wird, kann sie außerdem erhebliche Mengen davon bereitstellen.

Ihr bekannter Satz lautet:

„Salz verdirbt nicht. Sein Ruf schon.“

O-14.9 Marek Salven

Rasse: Mensch

Funktion: Reeder, Speicherinvestor und angesehener Vertreter des Hafenhandels

Marek Salven ist ein menschlicher Mann in den mittleren Vierzigern. Er ist etwas überdurchschnittlich groß, schlank und sorgfältig gepflegt. Sein dunkelblondes Haar trägt er kurz, sein Bart ist sauber gestutzt. Die hellgrauen Augen und ein leicht asymmetrisches Lächeln verleihen ihm einen offenen, beinahe vertrauenerweckenden Ausdruck.

Seine Kleidung ist hochwertig, aber nie auffällig verschwenderisch. Marek trägt lieber einen gut geschnittenen Mantel als sichtbare Edelsteine und achtet darauf, den Eindruck eines erfolgreichen Kaufmanns zu vermitteln, nicht den eines reichen Emporkömmlings.

Er besitzt Beteiligungen an Schiffen, Speichern und mehreren Handelsgeschäften. Seine eigentliche Stärke liegt jedoch in seinen Beziehungen. Marek kennt Kapitäne, Lagerhalter, Beamte und Handwerker und hat über Jahre den Ruf aufgebaut, auch in schwierigen Situationen vernünftige Lösungen zu finden.

Er unterstützt Familien verunglückter Seeleute, hat mehrfach jungen Kapitänen Kredit gegeben und tritt bei Handelsstreitigkeiten gelegentlich als Vermittler auf. Dadurch wird sein Wort ernst genommen.

Marek hört aufmerksam zu und besitzt die Fähigkeit, einem Gesprächspartner das Gefühl zu geben, dessen Interessen tatsächlich verstanden zu haben. Er drängt selten offen. Meist lässt er eine Lösung so erscheinen, als sei sie für alle Beteiligten ohnehin die vernünftigste Möglichkeit.

Gerade diese gesellschaftliche Stellung macht ihn im Abenteuer um die Weiße Pest interessant. Seine tatsächliche Verbindung zu den Salzkrähen sollte jedoch ausschließlich im Spielleiterteil stehen. Bis zu ihrer Aufdeckung soll es vollkommen plausibel wirken, Marek als hilfreichen und angesehenen Reeder wahrzunehmen.

O-14.10 Kapitänin Neraya Sovan

Rasse: Mensch

Volkszugehörigkeit: Amazone von Espera

Funktion: Kapitänin und regelmäßige Handelspartnerin zwischen Nuntia und Ostia

Neraya Sovan ist eine menschliche Amazone Anfang vierzig. Sie ist groß, athletisch und bewegt sich mit der selbstverständlichen Sicherheit einer Person, die mehr Zeit auf schwankenden Decks als in gepflasterten Straßen verbringt. Ihre Haut ist sonnengebräunt, die Augen dunkelgrün und aufmerksam.



Das auffälligste Merkmal sind ihre langen, dunkelbraunen Haare. Wie es der amazonischen Tradition entspricht, trägt sie die für ihren Rang und ihre gesellschaftliche Stellung passenden Zöpfe, auch wenn sie diese an Bord häufig enger zusammenbindet, damit sie bei der Arbeit nicht stören. Fremde, die mit amazonischen Zopfzeichen nicht vertraut sind, erkennen lediglich, dass die Frisur offensichtlich mehr bedeutet als Schmuck.

Nerayas Kleidung ist funktional: feste Stiefel, wetterfeste Stoffe, ein breiter Gürtel und ein kurzer Mantel, der auf See nicht unnötig im Wind schlägt. An Land trägt sie ihre Waffe sichtbar, ohne damit demonstrativ aufzutreten.

Sie handelt seit Jahren über den Portáo und kennt Ostia deshalb gut genug, um sich nicht mehr wie eine Fremde zu verhalten. Hafenbeamte kennen ihr Schiff, Werftmeister kennen ihre Ansprüche und einige Wirte wissen bereits, was sie bestellt, bevor sie sich setzt.

Neraya besitzt eine direkte Art, die leicht mit Unfreundlichkeit verwechselt werden kann. Sie hält nichts davon, ein Problem durch besonders höfliche Formulierungen kleiner erscheinen zu lassen. Wenn ihr Schiff nicht auslaufen darf, fragt sie weshalb. Wenn die Antwort überzeugt, akzeptiert sie sie.

Genau deshalb verweigert sie während der Weißen Pest eine heimliche oder voreilige Abfahrt. So sehr sie nach Espera zurückkehren möchte, wird sie nicht riskieren, eine unbekannte Krankheit nach Nuntia zu bringen.

Für Cassandra wird die Begegnung mit Neraya besonders bedeutsam. Nach Jahren außerhalb ihrer Heimat hört sie mit ihr nicht nur Esperati, sondern begegnet einer Frau, für die der Portáo, Nuntia und die amazonischen Sitten gewöhnlicher Alltag sind.



Neraya ist damit weniger eine Questgeberin als ein erster lebendiger Vorbote dessen, was auf der anderen Seite des Wassers wartet.

O-14.11 Ilyon Marr – Hüter des Daches

Rasse: Mensch

Funktion: Oberster weltlicher Verwalter des Tempels der Vielen Stimmen

Ilyon Marr ist ein menschlicher Mann Anfang fünfzig, von mittlerer Größe und schlanker, beinahe drahtiger Statur. Sein dunkelbraunes Haar ist inzwischen deutlich von Grau durchzogen und wird meist sorgfältig nach hinten gekämmt. Er trägt einen kurzen, gepflegten Bart, dessen graue Strähnen stärker auffallen als diejenigen in seinem Haar. Seine Gesichtszüge wirken freundlich, ohne weich zu sein; besonders seine ruhigen dunklen Augen vermitteln häufig den Eindruck, dass er einem Gespräch erheblich länger zuhört, als sein Gegenüber eigentlich beabsichtigt hatte.

Seine Kleidung unterscheidet sich bewusst von derjenigen der Priesterschaften. Ilyon trägt weder ein heiliges Gewand noch die Farben eines bestimmten Kultes. Meist besteht seine Kleidung aus hellen, gut gearbeiteten Stoffen, über denen er einen dunkelblauen Überwurf mit schmalen goldenen Borten trägt. An seinem Gürtel hängen Schlüssel, Schreibgriffel, kleine Siegelkapseln und meist mehrere zusammengerollte Notizzettel. Bei offiziellen Anlässen trägt er auf der Brust ein rundes Abzeichen, dessen Symbol ein stilisiertes Dach über mehreren unterschiedlich geformten Schreinen zeigt. Es ist kein religiöses Zeichen, sondern das Amtszeichen der Hüter des Daches.



Dass Ilyon Marr kein Priester ist, gehört zu den wichtigsten Voraussetzungen seines Amtes. Der Tempel der Vielen Stimmen besitzt keine Hohepriesterin und keinen Oberpriester, der den zahlreichen Kulturen vorsteht. Die einzelnen Schreine bewahren ihre eigene Lehre, ihre eigenen Rituale und ihre eigenen religiösen Autoritäten. Die Hüter des Daches kümmern sich stattdessen um all jene Dinge, die entstehen, sobald sehr unterschiedliche Glaubensgemeinschaften dasselbe Gebäude benutzen: Raumaufteilung, Schreinrechte, Reparaturen, Prozessionswege, gemeinsame Höfe, Reinigungs-

dienste, Besuchszeiten, Brandschutz und die zahllosen kleinen Konflikte des täglichen Zusammenlebens.

Ilyon übt dabei keine theologische Autorität aus. Er darf einem Priester nicht vorschreiben, wie er seinen Gott zu verehren hat, und er entscheidet nicht darüber, welche Glaubenslehre richtig ist. Er kann jedoch sehr wohl festlegen, dass eine Prozession nicht durch einen Gang ziehen darf, wenn dort gleichzeitig die Totenwache eines anderen Kultes stattfindet. Er kann einen Schrein vorübergehend schließen lassen, wenn eine beschädigte Öllampe einen Brand verursachen könnte, und er kann einer Priesterschaft erklären, dass die Heiligkeit ihres Festtages sie nicht davon entbindet, den reservierten Innenhof zum vereinbarten Zeitpunkt wieder freizugeben.

Gerade deshalb besitzt er innerhalb des Tempels einen Einfluss, der sich nur schwer an einem Titel messen lässt.

Ilyon kennt die Gewohnheiten der Kultgemeinschaften mit erstaunlicher Genauigkeit. Er weiß, welcher Schrein bestimmte Speisen in seiner Umgebung nicht duldet, welche Rituale völlige Stille verlangen, welche Priesterschaft ihren Feiertag nach dem Stand eines bestimmten Mondes berechnet und warum beim Ognior-Schrein zusätzliche Löschgefäße bereitstehen müssen. Selbst kleine Eigenheiten, die Außenstehende für belanglos halten würden, nimmt er ernst, weil er gelernt hat, dass ein scheinbar nebensächlicher Brauch für einen Gläubigen ein unverzichtbarer Bestandteil seiner Religion sein kann.

Seine besondere Begabung besteht jedoch weniger darin, Regeln auswendig zu kennen, als darin, Konflikte zu entgiften. Wenn zwei Priesterinnen einander wütend vorwerfen, der jeweils andere Kult habe eine heilige Grenze verletzt, fragt Ilyon zunächst nicht nach der Größe ihrer Götter. Er fragt, wo genau diese Grenze verläuft, wer sie zuletzt verändert hat, wann der betroffene Gang benutzt wurde und ob darüber ein schriftliches Schreinrecht existiert. Aus einem Streit über Glaubenswahrheiten macht er Schritt für Schritt eine Frage nach Türen, Uhrzeiten, Schlüsselrechten und zwei Ellen gemeinsam genutztem Boden.

Das wirkt gelegentlich fast absurd.

Es funktioniert erstaunlich oft.

Ilyon selbst hält seine Tätigkeit nicht für besonders heroisch. Nach seiner Auffassung besteht der Tempel gerade deshalb seit so langer Zeit, weil niemand versucht, aus jedem Streit eine Frage von Gut und Böse zu machen. Viele Konflikte seien viel einfacher, sagt er, sobald man herausgefunden habe, ob die Beteiligten tatsächlich um einen Glaubenssatz streiten oder lediglich beide denselben Innenhof zur selben Stunde benutzen wollen.



Auch sein Verhältnis zum Covendo ist dadurch ungewöhnlich. Die Hüter des Daches sind Teil der weltlichen Ordnung Ostias, doch Ilyon achtet sorgfältig darauf, den Tempel nicht zu einem Verwaltungsgebäude des Covendo werden zu lassen. Er akzeptiert dessen Recht, bei gefährlicher Magie, Gewalt, verbotenen Opfern oder anderen Verstößen gegen die Stadtordnung einzugreifen. Ebenso entschieden widersetzt er sich jedoch jedem Versuch, aus verwaltungstechnischer Bequemlichkeit religiöse Fragen zu entscheiden, für die der Covendo keine Zuständigkeit besitzt. Gerade diese klare Grenzziehung verschafft ihm sowohl unter den Schreinen als auch bei vielen Beamten Respekt.

Mit den Jahren hat Ilyon außerdem ein bemerkenswertes Archiv aufgebaut. Dort liegen Abschriften alter Schreinrechte, Baupläne, Prozessionsordnungen, Beschwerden, Genehmigungen, Reparaturberichte und Aufzeichnungen über längst verschwundene Kultgemeinschaften. Manche Dokumente reichen so weit zurück, dass selbst die heutigen Priester nicht mehr wissen, weshalb bestimmte Regeln ursprünglich eingeführt wurden. Ein verschlossener Wanddurchgang kann deshalb für einen Priester nur ein alter Bauteil sein, während Ilyon weiß, dass er vor achtzig Jahren zugemauert wurde, nachdem zwei Kultgemeinschaften sich wiederholt darüber gestritten hatten, wer ihn benutzen durfte.

Für eine Heldengruppe kann dieses Wissen überraschend wertvoll sein. Wer wissen möchte, welche fremde Priesterschaft vor einigen Wochen in Ostia eingetroffen ist, wer regelmäßig Räume unterhalb eines bestimmten Schreins benutzt oder weshalb ein kaum beachteter Seitengang seit Jahrzehnten verschlossen bleibt, sollte Ilyon Marr fragen. Er kennt nicht jedes Geheimnis des Tempels, aber er weiß gewöhnlich, **wer Zugang hatte, wer sich beschwert hat und wer dafür eine Genehmigung benötigte.**

Während der Weißen Pest kann er deshalb eine besonders interessante Nebenrolle erhalten. Wenn sich Erkrankungen auch unter Tempelbesuchern zeigen, weigert sich Ilyon, vorschnell einzelne Kulte verantwortlich zu machen. Stattdessen lässt er Besuchszeiten, Prozessionen und genutzte Zugänge vergleichen. Seine Aufzeichnungen können zeigen, dass Erkrankte verschiedener Glaubensrichtungen zwar niemals denselben Schrein besucht haben, wohl aber denselben Seitengang, Kellerzugang oder Versorgungshof. Gerade weil er religiöse Deutungen nicht bekämpft, sondern konsequent von räumlichen und organisatorischen Fragen trennt, kann er dazu beitragen, eine drohende Schuldzuweisung zwischen den Kulturen zu verhindern.

Ilyon ist kein besonders mutiger Kämpfer und besitzt auch keine außergewöhnlichen magischen Fähigkeiten. Wird der Tempel bedroht, greift er nicht als Held zur Waffe. Seine Stärke besteht darin, auch dann noch zu wissen, welche Tür geöffnet werden muss, durch welchen Hof Verwundete

gebracht werden können und welche drei Priesterschaften man besser nicht gleichzeitig über denselben Fluchtweg schicken sollte.

Sein größtes persönliches Anliegen ist der Erhalt des gemeinsamen Daches. Ilyon glaubt nicht, dass alle Religionen im Grunde dasselbe sagen. Im Gegenteil: Nach Jahrzehnten im Tempel ist er mehr als jeder andere davon überzeugt, dass manche Glaubensvorstellungen tatsächlich unvereinbar sind.

Für ihn folgt daraus jedoch nicht, dass ihre Anhänger unvereinbar sein müssen.

Sein bekanntester Satz bringt diese Haltung auf den Punkt:

„Über die Ewigkeit kann ich nicht entscheiden. Über den Innenhof schon.“

SL-Ansatz: Ilyon sollte nicht als komischer Bürokrat gespielt werden. Seine Geduld, seine Detailkenntnis und seine scheinbare Fixierung auf Abläufe sind der Grund dafür, dass der Tempel der Vielen Stimmen überhaupt funktioniert. Sobald religiöse Spannungen, unbekannte Besucher, alte Raumrechte oder ungewöhnliche Bewegungen innerhalb des Tempelbezirks wichtig werden, kann er zu einer der wertvollsten Informationsquellen Ostias werden. Sein eigentliches Geheimnis ist kein dunkles Verbrechen, sondern sein Archiv: Dort befinden sich ältere Pläne und Schreinakten, die zeigen, dass Teile des heutigen Tempels auf wesentlich älteren Gebäuden und Versorgungsgängen errichtet wurden. Welche dieser alten Zugänge noch existieren, weiß selbst Ilyon nicht vollständig.

O-14.12 Das Geflecht der wichtigen Personen

Die bedeutenden Personen Ostias sollten nicht unabhängig nebeneinanderstehen. Gerade die Beziehungen zwischen ihnen machen die Stadt glaubwürdig.



Dora Felano steht über den meisten institutionellen Konflikten und muss Entscheidungen treffen, bei denen Serana Vell Gesundheit, Corven Arlas Sicherheit und Caldra Venn wirtschaftliche Folgen jeweils aus völlig nachvollziehbaren Gründen unterschiedlich gewichten. Keiner von ihnen muss dabei im Unrecht sein.



Lessa Morin wiederum besitzt formal deutlich weniger Macht als diese Personen, kann aber mit einem einzigen Frachtregister eine Behauptung widerlegen, auf der ihre gesamte Diskussion beruht. Dorn Karsil besitzt überhaupt kein wichtiges Amt mehr und kann trotzdem der einzige Fühlende sein, der weiß, weshalb ein Keller drei Meter tiefer liegt, als der aktuelle Bauplan behauptet.

Borra Tinhand und Caldra Venn vertreten zwei große Wirtschaftszweige, die enger miteinander verbunden sind, als Außenstehende zunächst vermuten. Salz, Schiffe, Speicher, Wagen und Hafeninfrastruktur hängen voneinander ab. Jessen Palto und Serana Vell wiederum bilden zwei unterschiedliche medizinische Blickwinkel, deren Zusammenarbeit bei ungewöhnlichen Krankheiten besonders wertvoll wird.

Marek Salven bewegt sich zwischen all diesen Bereichen. Er kennt Händler, Speicherhalter, Werften und Hafenverwaltung und erscheint deshalb zunächst wie eine Person, die den Helden helfen kann, Ostias komplizierte Strukturen zu verstehen.

Und Neraya Sovan steht ein wenig außerhalb dieses Geflechts. Sie gehört nicht zu Ostia, kennt die Stadt aber gut genug, um darin handeln zu können. Gleichzeitig weist ihre bloße Anwesenheit bereits nach Süden.

Über den Portáo.

Nach Espera.

O-15 Die Priora und die Heldengruppe

Wenn die Gefährten zu Beginn der Amazonensaga in Ostia eintreffen, sind sie für Diora Felano keine unbekannte Schar bewaffneter Reisender mehr. Ihre Beziehung begann bereits vor den Ereignissen in Febre, als Diora ihnen den Auftrag gab, den Comte zu untersuchen und ihn nach Möglichkeit lebend nach Ostia zu bringen.



Die Gruppe nahm diesen Auftrag nicht aus blinder Loyalität gegenüber dem Covendo an. Die Bezahlung spielte eine Rolle, und Diora dürfte von Beginn an bewusst gewesen sein, dass sie keine Beamten schickte.

Gerade deshalb besitzt die erfolgreiche Rückkehr Gewicht.

Die Helden haben bewiesen, dass sie eine politische und gefährliche Aufgabe zu Ende bringen können, auch wenn ihr Weg dorthin nicht immer derjenige ist, den eine Verwaltung auf einem Formular vorgesehen hätte.

Diora behandelt sie deshalb mit einer Mischung aus Respekt und Vorsicht. Sie wird ihnen wichtige Informationen eher anvertrauen als einer beliebigen Abenteurergruppe, ohne deswegen zu vergessen, dass einige Mitglieder der Gruppe durchaus dazu neigen, Regeln kreativ auszulegen.

Umgekehrt müssen die Helden Diora nicht mögen, um sie ernst zu nehmen.

Das Verhältnis funktioniert gerade deshalb gut, weil beide Seiten wissen, dass die andere nicht leicht zu beeindrucken ist.

O-16 Ostia und Febre

Febre und Ostia stehen politisch in enger Verbindung und wirken dennoch wie zwei unterschiedliche Antworten auf dieselbe Welt.

Febre liegt dort, wo das Unbekannte unmittelbar vor der Stadt beginnt. Eine Expedition kann am Morgen durch das Ruinentor aufbrechen und am Abend mit einem Gegenstand zurückkehren, dessen Funktion niemand versteht. Die Stadt hat gelernt, mit dieser Unsicherheit zu leben, sie zu handeln und manchmal sogar von ihr zu profitieren.

Ostia steht einen Schritt weiter hinten in dieser Kette.

Was Febre findet, erreicht irgendwann einen Schreibtisch, ein Lager oder einen Untersuchungsraum in Ostia. Hier versucht man, dem Unbekannten einen Namen zu geben, es einzuordnen und zu entscheiden, was damit geschehen soll.

Das Verhältnis zwischen beiden Städten ist deshalb nicht das von Ordnung und Chaos, sondern von zwei unterschiedlichen Aufgaben. Febre besitzt Erfahrung mit unmittelbarer Gefahr und improvisierter Lösung. Ostia besitzt Archive, Spezialisten und die politische Möglichkeit, aus einem Einzelfall eine Regel zu machen.

Ein Fund kann deshalb in Febre als große Entdeckung gefeiert werden und einige Wochen später in Ostia unter drei Siegeln in einem Magazin liegen, während mehrere Magier darüber streiten, ob er überhaupt jemals wieder geöffnet werden sollte.

O-17 Ostia bei Nacht

Vorlesetext – Ostia nach Sonnenuntergang

Mit der Dunkelheit wird Ostia nicht still. Es verändert nur seinen Klang.

Vom Hafen schlagen Taue gegen Masten, Laternen spiegeln sich langgezogen im Wasser und irgendwo arbeitet eine Werft noch bei Fackelschein. Über den



Mauern hinaus liegen die Salinen wie schwarze Flächen im Mondlicht; nur einzelne Lichter bewegen sich an den Schleusen.

In den Gassen riecht es nach Essen, Rauch und Meer.

Am Tage zählt Ostia Waren und Menschen.

Nachts zählt die Stadt ihre Lichter.

Nach Sonnenuntergang verändert sich Ostia, ohne vollständig zur Ruhe zu kommen. Die Märkte leeren sich, die Werkstätten schließen nach und nach, und in den Wohnvierteln füllen sich die Höfe mit jenen, die den Tag anderswo verbracht haben.



Außerhalb der Mauern liegen die Salinen nun dunkel am Portão. Bei Mondlicht wirken ihre flachen Becken wie unzählige kleine Spiegel, getrennt durch schmale Dämme und Wege. An manchen Stellen brennen noch einzelne Laternen, wenn Arbeiter wegen einer besonderen Tide Schleusen kontrollieren oder eine wertvolle Salzernte vor angekündigtem Regen sichern müssen.

Vom Hafen aus sind diese Lichter nur undeutlich zu erkennen. Für Seeleute gehören sie dennoch zum Bild Ostias. Wer oft genug hier einläuft, weiß, dass die vereinzelt Lichter westlich und östlich der Stadt nicht zu Dörfern gehören.

Im Hafen selbst wird weitergearbeitet. Laternen spiegeln sich im Wasser, Wachen gehen über die Kais, und irgendwo wird noch eine letzte Salzladung unter Planen gebracht, weil der Wind gedreht hat und ein Kapitän nun doch vor Sonnenaufgang auslaufen will.

So bleibt selbst in der Nacht sichtbar, wovon Ostia lebt:

vom Wasser, von den Schiffen und von dem weißen Gut, das der Portão zurücklässt, wenn Sonne und Wind ihm das Wasser nehmen.

O-18 Gerüchte aus Ostia

Die Salinen haben selbstverständlich ihre eigenen Geschichten hervorgebracht. Manche Salinenarbeiter behaupten, die besten Ernten entstünden nach einem bestimmten Nordwind, während andere darauf schwören, dass ein plötzlich bitterer Geschmack in der Sole einen Wetterumschwung ankündigt. Händler lachen über solche Vorstellungen – und erkundigen sich dennoch danach, wenn sie eine große Lieferung planen.

Seit Generationen hält sich außerdem das Gerücht, eine der ältesten westlichen Salinen liege über den Resten einer früheren Hafenanlage. Bei besonders niedrigem Wasserstand sollen zwischen zwei Becken alte Steinsetzungen sichtbar werden, die niemand zu den heutigen Dämmen rechnet.

Wirtschaftlich brisanter ist eine andere Geschichte. Immer wieder heißt es, manche Händler mischten billigeres Salz fremder Herkunft unter ostianische Ware und verkauften anschließend alles gemeinsam unter dem bekannten Namen der Stadt. Die Hafenverwaltung bestreitet nicht, dass solche Versuche vorkommen. Sie weist lediglich darauf hin, dass die Betroffenen gewöhnlich nur einmal erwischt werden müssen, bevor sie sehr lange über die Bedeutung eines guten Rufes nachdenken können.

Unter Salinenarbeitern existiert daneben ein alter Spruch, der in verschiedenen Fassungen erzählt wird:

„Der Portão schenkt nichts. Er lässt nur etwas zurück.“

Gemeint ist damit das Salz.

Manchmal meint der Sprecher allerdings auch etwas anderes.

O-18.1 W20 Gerüchte aus Ostia

Gerüchte verbreiten sich in Ostia schnell, aber nicht gleichmäßig. Eine Geschichte, die am Vormittag noch unter Salinenarbeitern erzählt wird, kann am Abend bereits in einer Hafentaverne ausgeschmückt worden sein und am nächsten Morgen in einer Schreibstube des Covendo als ernst gemeinte Anfrage landen. Wie in Febre sollte die Spielleitung nicht jedes Gerücht als Abenteuerhinweis verstehen. Manche Aussagen sind wahr, manche beruhen auf Missverständnissen und manche sind gerade deshalb interessant, weil jemand möchte, dass sie geglaubt werden.

W20	Gerücht	SL-Wahrheitsgrad
1	Priora Locales Diora Felano kennt den Namen jedes Schiffes, bevor es überhaupt in die Bucht einläuft.	deutlich übertrieben; ihre Verwaltung ist allerdings erschreckend gut informiert
2	Unter dem Covendo führt ein geheimer Gang unmittelbar bis in den Alten Hafen.	verkürzt; alte Versorgungs- und Wartungswege existieren, aber kein bequemes Geheimtor



W20	Gerücht	SL-Wahrheitsgrad
3	Caldra Venn kann an einem einzigen Salzkorn erkennen, aus welchem Becken es stammt.	übertrieben, aber bei größeren Proben erstaunlich nahe an der Wahrheit
4	Im Wyramfar-Schrein hängt eine kleine Glocke von einem Schiff, das zweimal untergegangen sein soll.	unbewiesen
5	Die Amazonen am Ava-Schrein gehorchen Nuntia und nicht den Gesetzen Ostias.	falsch; religiöse Bindung und städtisches Recht werden verwechselt
6	Unter einigen westlichen Salinen liegen Reste eines Hafens, der älter ist als der heutige Alte Hafen.	möglich; alte Steinsetzungen sind bei extremem Niedrigwasser tatsächlich sichtbar
7	Lessa Morin hat noch nie eine Fracht vergessen.	falsch; sie erinnert sich jedoch ungewöhnlich gut an Abweichungen
8	Borra Tinhand erkennt morsches Holz schon am Klang eines einzigen Hammerschlags.	im Kern wahr
9	Dorn Karsil besitzt einen vollständigen Plan aller unterirdischen Anlagen Ostias.	falsch und gefährlich; gerade er weiß, wie unvollständig die Pläne sind
10	Einige der alten Gezeitentore bewegen sich noch immer, obwohl seit Jahrzehnten niemand sie bedient.	wahr
11	Jessen Palto kann eine Pilzerkrankung riechen, bevor der Betroffene überhaupt Symptome zeigt.	stark übertrieben; er achtet aber auf Gerüche, Feuchtigkeit und Umweltspuren
12	Im Alten Hafen existiert ein Keller, der sich bei Flut mit Meerwasser füllt, obwohl sämtliche Zugänge vermauert sind.	wahr bei bestimmten Wasserständen
13	Ein weißes Zeichen an einer Speichertür bedeutet, dass Schmuggler für diese Nacht ungestört arbeiten dürfen.	regionaler Untergrundcode in mehreren Varianten; keineswegs zuverlässig
14	Im Tempel der Vielen Stimmen gibt es keine Bettler, weil der Covendo sie aus dem Viertel entfernen lässt.	falsch
15	Die Freie Mitte des Tempels ist in Wahrheit der Schrein eines Gottes, dessen Namen niemand aussprechen darf.	falsch, aber sehr beliebt
16	Marek Salven besitzt insgeheim die Hälfte aller Schiffe und Speicher Ostias.	stark übertrieben; sein wirtschaftlicher Einfluss ist dennoch beträchtlich
17	Eine gute amazonische Kapitänin kann den Portáo von Ostia nach Nuntia an einem einzigen Tag überqueren.	Seemannsgarn; unter normalen Bedingungen dauert die Überfahrt länger
18	Priester müssen in Ostia keine Hafengebühren bezahlen.	falsch
19	Der beste haltbar gemachte Fisch Ostias wird überhaupt nicht in der Stadt gegessen, sondern vollständig exportiert.	teilweise wahr; Spitzenware erzielt auswärts besonders gute Preise
20	Ostia steht auf so vielen alten Kanälen und Kellern, dass man die halbe Stadt zum Einsturz bringen könnte, wenn man nur die richtige Mauer entfernt.	maßlos übertrieben – mit einem unangenehmen Wahrheitskern

O-19 Begegnungen in Ostia

Die Bedeutung der Salinen sollte auch in gewöhnlichen Straßenszenen sichtbar werden. So kann eine Kreuzung blockiert sein, weil drei schwer beladene Salzfuhrwerke gleichzeitig versuchen, in dieselbe Speicherstraße einzubiegen, während ein Schreiber darauf besteht, dass nur zwei davon auf seiner Liste stehen.

An einem anderen Tag kommt eine Gruppe Salinenarbeiter durch das Tor, deren Kleidung von einem hellen Salzfilm überzogen ist. Einer von

ihnen trägt eine verletzte Hand, weil eine kleine Wunde während der Arbeit in der Sole zu einem überraschend schmerzhaften Problem geworden ist.

Vor einem Speicher streiten zwei Händler über die Qualität einer Lieferung. Für die Helden sehen beide Salzproben vollkommen gleich aus. Die Händler behandeln den Unterschied, als ginge es um Gold und gewöhnlichen Sand.

Nach einem heftigen Regenschauer kann die Stimmung eine andere sein. Wagen bleiben leer, weil die Ernte verzögert wurde, und mehrere Arbeiter aus den Salinen suchen plötzlich in der Stadt nach



kurzfristiger Beschäftigung. Böttcher und Lagerhalter rechnen bereits damit, dass sich die nächsten Lieferungen verschieben.

Gerade solche kleinen Begegnungen machen sichtbar, dass die Salinen nicht nur außerhalb der Stadt liegen.

Ihre wirtschaftlichen Folgen laufen jeden Tag durch Ostias Straßen.

O-19.1 W20 Begegnungen in Ostia

Die Begegnungstabelle sollte nicht ständig Abenteuer beginnen. Ihr Hauptzweck ist, Ostia zwischen wichtigen Szenen lebendig zu halten. Manche Ergebnisse verursachen lediglich einige Minuten Verzögerung; andere können zu einer Nebenhandlung anwachsen, wenn die Gruppe nachfragt.

W20	Begegnung
1	Zwei schwer beladene Salzfuhrwerke verkeilen sich in einer engen Speicherstraße. Ein Zwerg behauptet, der andere Wagen sei falsch beladen; der halblingische Schreiber daneben behauptet, beide stünden auf unterschiedlichen Listen.
2	Drei Szoths tragen einen noch lebenden, außergewöhnlich großen Fisch durch das Hafenviertel. Das Tier schlägt so heftig mit dem Schwanz, dass Passanten Deckung suchen.
3	Eine Covendo-Wache bittet einen fremden Magier sehr höflich und sehr bestimmt zu erklären, weshalb gerade seine Tasche von selbst leuchtet.
4	Zwei Prozessionen aus dem Tempel der Vielen Stimmen treffen an derselben Kreuzung aufeinander. Beide haben laut schriftlicher Genehmigung Vorrang.
5	Eine amazonische Mannschaft aus Nuntia entlädt Waren. Zwischen Esperati, Xolteca und Händlersprache entsteht ein Streit darüber, ob eine Kiste bereits verzollt wurde.
6	Ein junger Schreiber jagt mehreren vom Wind erfassten Frachtzetteln hinterher. Einer klebt plötzlich am Stiefel eines Helden und trägt einen ungewöhnlichen Sperrvermerk.
7	Eine Gruppe Salinenarbeiter kommt durch das Tor. Kleidung, Haare und Haut sind mit einer feinen Salzkruste überzogen; einer von ihnen flucht über eine beschädigte Schleuse.
8	Borra Tinhand lässt eine ganze Wagenladung Bauholz zurückweisen. Der Händler fordert lautstark eine zweite Meinung und bekommt sofort fünf.
9	Caldra Venn prüft mitten auf der Straße mehrere Salzproben. Zwei Händler versuchen gleichzeitig zu erklären, weshalb ihre Säcke dasselbe Herkunftssiegel tragen.
10	Zwei Helfer des Heilhauses transportieren einen verletzten Hafenarbeiter. Jessen Palto läuft daneben und fragt ihn hartnäckig, wo genau er in den letzten sechs Stunden gearbeitet hat.
11	Ein Priester Wyrarfars segnet eine auslaufende Besatzung. Dabei bespritzt er versehentlich einen vorbeigehenden Covendo-Schreiber mit Meerwasser. Beide reagieren so, als wäre der jeweils andere schuld.
12	Eine Iialví-Übersetzerin versucht, zwischen einem Händler und einem Kapitän zu vermitteln. Beide behaupten, dasselbe Wort bedeute etwas völlig anderes.
13	Hafenwachen versiegeln einen Kellereingang, nachdem Anwohner dort bei jeder Flut Wasser hinter einer trockenen Wand rauschen hören.
14	Kinder sammeln verschüttete Salzkristalle von der Straße. Ein älterer Arbeiter verscheucht sie hastig, weil sich zwischen dem Salz Glassplitter befinden.
15	Ein kelkurischer Reisender steht im Tempelbezirk und verlangt mit zunehmender Verzweiflung zu erfahren, weshalb Telpets Schrein nicht der größte des Gebäudes ist.
16	Ein Vingari-Bote erreicht kurz vor Einbruch der Dunkelheit den Ankunftshof und besteht darauf, ein versiegeltes Schreiben noch in derselben Nacht beim Covendo abzugeben.
17	Vor einem Fischhändler streiten eine Wirtin und ein Schiffsausrüster darüber, ob eine Charge Trockenfisch hervorragend haltbar oder bereits ungenießbar ist. Der Geruch hilft bei der Entscheidung kaum.
18	Eine kleine Trauergemeinschaft zieht zum Wyrarfars-Schrein. Sie trägt ein Stück zerbrochenen Mastes, aber keinen Leichnam.
19	Marek Salven vermittelt scheinbar beiläufig einen Streit zwischen Hafenarbeitern und einem Kapitän. Innerhalb weniger Minuten schulden ihm beide Seiten einen Gefallen.
20	Ein außer Atem geratener Stadtbote sucht Zeugen eines ungewöhnlichen Vorfalles. Die Helden stehen zufällig genau dort, wo er zuerst fragt.



O-20 Ostia am Spieltisch

Die Salinen erweitern Ostias Möglichkeiten als Abenteuerschauplatz erheblich, ohne den Charakter der Stadt zu verändern. Sie bieten einen Bereich, der gleichzeitig Teil der Stadtwirtschaft und doch räumlich außerhalb der Mauern liegt.

Eine Ermittlung kann dort beginnen, weil eine Salzlieferrung falsch gekennzeichnet wurde. Eine beschädigte Schleuse kann zunächst wie ein gewöhnlicher Unfall aussehen und sich später als Sabotage herausstellen. Schmuggler können Salzfahren nutzen, um andere Waren zu verbergen. Ein ungewöhnlicher Rückgang der Ernte kann Händler unter Druck setzen und plötzlich wirtschaftliche Interessen sichtbar machen, die ansonsten im Hintergrund bleiben.

Auch für die Weiße Pest ist diese Wirtschaftsstruktur interessant, gerade weil sie eine falsche Spur anbieten kann. Wenn eine Krankheit im Hafen ausbricht und überall mit Salz gehandelt wird, liegt

der Verdacht nahe, dass Salz, Sole oder Salinen etwas damit zu tun haben könnten. Dieser Verdacht muss nicht lächerlich sein. Er kann medizinisch untersucht und nachvollziehbar ausgeschlossen werden.

Gerade das stärkt später die eigentliche Erkenntnis.

Das Salz ist sauber.

Das Wasser der offenen Salinen ist nicht die Ursache.

Die Gefahr wächst dort, wo Sonne und Wind nicht hinkommen.

Unter Ostia.

O-20.1 Zwölf kurze Aufhänger

Diese Aufhänger bestehen jeweils nur aus einem Titel und einem starken Ausgangsproblem. Die Spielleitung kann daraus eine einzelne Szene, einen Abend oder ein größeres Abenteuer entwickeln.

Titel	Aufhänger
Das Salz ohne Becken	Mehrere Säcke tragen ein einwandfreies ostianisches Qualitätssiegel. Caldra Venn bestätigt sogar die hervorragende Ware – doch die angegebene Saline hat an diesem Tag überhaupt kein Salz geerntet.
Der dreizehnte Liegeplatz	In den Hafenregistern werden seit Jahren Gebühren für Liegeplatz 13 bezahlt. Vor Ort liegen zwischen Liegeplatz 12 und 14 nur eine Mauer und tiefes Wasser.
Drei Schreine, ein Zeichen	Über Nacht erscheint dasselbe unbekannte Symbol am Schrein Avas, Wyrarfars und Nemeias. Jede Priesterschaft beschuldigt zunächst eine andere.
Die Glocke unter dem Kai	Bei außergewöhnlichem Niedrigwasser hören Hafenarbeiter unter einem alten Kai eine Glocke. Dorn Karsil besteht darauf, dass dort niemals ein Glockenraum existierte.
Die falsche Tiefgangslinie	Ein Handelsschiff liegt wesentlich tiefer im Wasser, als es seine ordnungsgemäß eingetragene Fracht erklären kann. Papiere, Siegel und Besatzung wirken vollkommen glaubwürdig.
Der siebte Speicherraum	Ein Inventar nennt regelmäßig Waren in „Raum Sieben“. Das betreffende Speicherhaus besitzt seit mindestens sechzig Jahren nur sechs Lagerräume.
Die zweite Ernte	Caldra erhält eine Probe außergewöhnlich reinen ostianischen Salzes, die keiner bekannten Saline zugeordnet werden kann. Jemand gewinnt Salz im Verborgenen – aber wo?
Wyrarfars stummer Bote	Am Morgen steht ein sorgfältig geschnitztes Schiffsmodell vor dem Wyrarfars-Schrein. An seinem Kiel haften noch feuchte Muscheln und Tang.
Das ungleiche Gewicht	Eine versiegelte Kiste besitzt auf der Hafenwaage ein anderes Gewicht als auf einer geeichten Waage im Marktviertel. Beide Geräte funktionieren fehlerfrei.
Der fehlende Anhang	Mehrere alte Bauakten verweisen auf „Plan C – Untere Wasserführung“. In sämtlichen erhaltenen Abschriften fehlt ausgerechnet dieser Plan. Dorn Karsil erinnert sich daran, ihn als Lehrling gesehen zu haben.
Das namenlose Schiff	Ein kleines Segelboot treibt aus Richtung Portáo in die Bucht. Bauweise und Ausrüstung deuten auf Espera, doch Mannschaft und Fracht fehlen, und der Name wurde sorgfältig aus dem Rumpf geschabt.
Die Gabe in der Freien Mitte	Jemand legt nachts einen unbekannten Gegenstand in die Freie Mitte des Tempels. Jeden Morgen liegt er vor einem anderen Schrein, obwohl die Hüter des Daches alle Zugänge überwachen.



O-20.2 W20 Komplikationen im Untergrund Ostias

Der Untergrund Ostias ist grundsätzlich relativ neuer Bauart, nicht wie in Febre eine jahrhunderte-

alte fremdartige Elfenruine. Seine Gefahren entstehen vor allem aus Alter, Wasser, Gezeiten, Luft, falschen Plänen und jahrhundertelangen Umbauten.

W20	Komplikation
1	Das Wasser steigt deutlich früher als nach der Gezeitentabelle erwartet. Ein unbekannter Nebenkanal muss offen sein.
2	Die Luft wird innerhalb weniger Schritte merklich schlechter. Eine Flamme brennt kleiner, lange bevor jemand Atemnot spürt.
3	Ein alter Holzbalken bricht nicht unter Gewicht, sondern erst nachdem die Gruppe darunter hindurchgegangen ist.
4	Ein Wartungsgang endet an einer Wand, hinter der deutlich Stimmen zu hören sind. Auf der anderen Seite liegt ein bewohnter Keller.
5	Der Plan stimmt grundsätzlich, aber eine Mauer liegt fast zwei Schritt weiter südlich als eingezeichnet. Dadurch muss irgendwo ein unbekannter Hohlraum existieren.
6	Salzhaltiges Wasser sickert über den Boden und macht Stein und Holz gefährlich glatt.
7	Eine große Zahl Ratten kommt der Gruppe entgegen. Sie fliehen offensichtlich vor etwas – möglicherweise nur vor steigender Flut.
8	Aus einem Seitenstollen erklingt regelmäßiges Hämmern. Es sind tatsächlich Arbeiter, aber keiner von ihnen sollte laut Plan hier sein.
9	Mit dem Umschlagen der Tide beginnt ein längst stillgelegtes Schleusengestänge langsam zu arbeiten.
10	Lampen und Kerzen verlöschen beinahe gleichzeitig. Die Ursache ist keine Magie, sondern schlechte Luft.
11	Ein plötzlicher Wasserstoß zieht einen losen Ausrüstungsgegenstand durch ein altes Gitter in einen tieferen Kanal.
12	Hinter einer später eingezogenen Mauer findet sich ein deutlich älteres Türgewände. Jemand hat beim Zumauern absichtlich den ursprünglichen Zugang verborgen.
13	Auf morschem Holz wächst ein ungewöhnlicher Pilz oder Schimmel. Ob er gefährlich ist, lässt sich nicht durch bloßes Ansehen feststellen.
14	In einem Fundament steckt ein alter geweihter Stein aus einem längst verlegten Schrein. Niemand weiß, ob seine Entfernung religiöse oder bauliche Folgen hätte.
15	Ein sorgfältig verstecktes Schmugglerlager ist leer – bis auf frische Fußspuren und eine noch warme Laterne.
16	Die alten Hochwassermarken an der Wand liegen erheblich höher, als die heutigen Hafenunterlagen behaupten.
17	In einem abgeschlossenen Wasserbecken schwimmen lebende Fische. Es muss eine Verbindung zum Portáo geben.
18	Durch eine angeblich massive Wand dringt eine spürbare Strömung kalter, salziger Luft.
19	Eine magische Untersuchung zeigt keinerlei ungewöhnliche Wirkung. Gerade an diesem Ort hatten alte Akten ausdrücklich vor Restmagie gewarnt.
20	Nichts bricht, steigt, leuchtet oder bewegt sich. Die Gruppe erreicht problemlos die nächste Kammer. Erfahrene Ostianer werden genau deshalb nervös.

O-20.3 W12 Funde, die keine einfachen Schätze sind

Solche Gegenstände sollen weniger durch ihren unmittelbaren Geldwert interessant sein als durch die Fragen, die sie aufwerfen. Ein alter Schlüssel ist spannend, wenn niemand weiß, welches Schloss noch zu ihm gehört. Ein Gebührenbuch gewinnt

Bedeutung, wenn es einen Kai verzeichnet, den es nach allen heutigen Plänen nie gegeben hat. Ein Stück Werkzeug kann wertlos erscheinen und dennoch beweisen, dass eine Anlage tiefer unter der Stadt weiterreicht, als selbst Dorn Karsil vermutet.

In Ostia führen solche Funde selten sofort zu einem Schatz. Häufig führen sie zunächst zu Registern, alten Bauplänen, widersprüchlichen Zuständigkei-



ten, vergessenen Besitzrechten oder gefährlichen Orten, an denen weitere Antworten verborgen liegen. Manche Gegenstände verbinden die heutige Stadt mit früheren Bauphasen des Hafens, andere werfen Fragen nach Handel, Religion, Salinen oder alten Gezeitenanlagen auf. Wieder andere sind gerade deshalb bedeutsam, weil sie nicht zu dem passen, was die Verwaltung über Ostias Vergangenheit zu wissen glaubt.

Die Spielleitung sollte einen solchen Fund daher möglichst nicht als bloße Beute behandeln, sondern

als Spur mit mehreren möglichen Richtungen. Sein Wert entsteht daraus, wen die Helden damit aufsuchen, welche Person ihn wiedererkennt, welche Akte plötzlich wichtig wird und welches neue Problem sich aus seiner Existenz ergibt. In einer Stadt, die fast alles registrieren möchte, kann gerade ein Gegenstand ohne erklärbare Herkunft besonders beunruhigend sein.

W12	Fund
1	Eine bronzene Hafenmarke mit dem Zeichen einer Behörde, die seit mehr als hundert Jahren nicht mehr existiert.
2	Ein alter Gezeitenmessstab, auf dem mehrere Hochwasserstände eingeritzt sind, die nach heutigen Karten unmöglich erscheinen.
3	Ein versiegeltes kleines Fass. Darin befindet sich nur sauberer Sand und ein einzelner eiserner Schlüssel.
4	Ein stark korrodiertes Kettenring mit einem amtlichen Siegel. Das Siegel wurde erst Jahrzehnte nach Herstellung der Kette eingeführt.
5	Ein empfindliches altes Messgerät zur Bestimmung der Konzentration von Sole, erstaunlich gut erhalten und deutlich präziser als erwartet.
6	Eine Liste alter Schiffsnamen. Drei dieser Namen werden noch heute von Schiffen Ostias getragen.
7	Eine kleine steinerne Kulttafel, auf der vier verschiedene Göttersymbole gemeinsam eingearbeitet wurden.
8	Ein fast vollständig erhaltenes Salzsäckchen mit dem Zeichen einer Familie, die in keinem gegenwärtigen Salinenregister mehr auftaucht.
9	Ein schweres bronzenes Handrad für eine Schleuse oder ein Ventil. In keinem bekannten Gang findet sich die zugehörige Achse.
10	Ein Gebührenbuch für einen Kai, dessen Standort niemand mehr kennt. Die Einträge enden mitten in einem gewöhnlichen Arbeitstag.
11	Ein großer Angelhaken aus ungewöhnlicher Metalllegierung. Er besitzt kaum Geldwert, aber Borra Tinhand möchte unbedingt wissen, wer ihn hergestellt hat.
12	Ein kleines hölzernes Spielzeugschiff, das in einer Mauernische mehrere Schritte oberhalb der höchsten bekannten Hochwasserlinie steckt.

O-20.4 W12 Reaktionen Ostias auf einen bedeutenden Fund

Diese Tabelle eignet sich immer dann, wenn die Gruppe unter Ostia eine unbekannte Anlage entdeckt, eine ungewöhnliche Fracht sicherstellt, einen gefährlichen Gegenstand findet oder eine Informa-

tion ans Licht bringt, die mehrere Institutionen gleichzeitig betrifft.

Anders als in Febre sollte Ostias Reaktion dabei meist nicht chaotisch sein. Das Problem besteht eher darin, dass **mehrere kompetente Stellen gleichzeitig gute Gründe besitzen, zuständig zu sein.**

W12	Reaktion
1	Diora Felano verlangt einen knappen, belastbaren Bericht und entscheidet zunächst nur, wer weiterarbeiten darf.
2	Der Covendo ordnet bei möglicher Magie Untersuchung, Siegelung und vorläufige Verwahrung an.
3	Corven Arlas sperrt den Fundort, bis ausgeschlossen ist, dass Einsturz, Wasser oder Fremdzugriff eine unmittelbare Gefahr darstellen.
4	Lessa Morin möchte keine Beschreibung des Fundes hören, sondern Namen, Datum, Fundort und jeden Transportweg – und beginnt anschließend in alten Registern zu suchen.



W12	Reaktion
5	Dorn Karsil fragt als Erstes: „Wo genau?“ Danach will er Maße, Mauerstärken und die Richtung jedes Wasserlaufes wissen.
6	Borra Tinhand interessiert sich nicht für Alter oder Schönheit, sondern dafür, ob die Entdeckung Kais, Speicherfundamente oder Werftanlagen gefährdet.
7	Caldra Venn prüft, ob Grundwasser, Solekanäle oder Salinen betroffen sein könnten. Wenn ja, wird aus einem Fund sehr schnell eine wirtschaftliche Angelegenheit.
8	Serana Vell und Jessen Palto verlangen Proben und Zugang, sobald Pilze, Tiere, ungewöhnliche Gerüche, Flüssigkeiten oder andere biologische Risiken beteiligt sind.
9	Ilyon Marr überprüft alte Schreinrechte und Tempelakten, sobald der Fund unter dem Tempelbezirk liegt oder religiöse Symbole trägt.
10	Priester Nemeias oder betroffene Händler wollen zunächst klären, wem der Fund rechtlich gehört und unter welchen Verträgen er entdeckt wurde.
11	Marek Salven bietet überraschend schnell Lagerraum, Arbeiter, Transport oder Finanzierung an. Seine Hilfe ist tatsächlich nützlich – und schafft Abhängigkeiten.
12	Mehrere Stellen erklären sich gleichzeitig für zuständig. Niemand handelt irrational; gerade deshalb kann der Fund stunden- oder tagelang festliegen, bis jemand eine Entscheidung trifft.

O-21 Der Zeitstand der Amazonensaga

Vorlesetext – So nah an Espera

Der Auftrag ist erfüllt. Der Comte befindet sich in Ostia.

Vor euch liegt endlich der Hafen und dahinter der Portáo.

Kassandra könnte ihre Heimat in wenigen Tagen erreichen.

Doch an den Kais herrscht eine Unruhe, die nicht zum gewöhnlichen Hafenbetrieb passt. Ein Schiff wird nicht entladen. Vor einem anderen stehen Wachen. Händler sprechen leiser als sonst, und dort, wo normalerweise nach Passagieren gerufen wird, hängt eine Tafel mit einem frisch angebrachten Siegel.

Dann hört ihr zum ersten Mal die Worte:

Weißer Pest.

Für den Zeitstand der Weißen Pest gewinnt der Salzhandel zusätzliche Bedeutung. Die Hafensperre betrifft nicht nur Reisende und fremde Schiffe, sondern einen der wichtigsten Exportzweige Ostias. Salz wird weiterhin gewonnen, doch die Speicher füllen sich zunehmend, weil weniger Ware die Stadt verlassen kann.

Schon nach wenigen Tagen beginnen Händler nervös zu werden. Nicht weil das Salz verderben würde, sondern weil Lagerplatz gebunden ist, Verträge nicht erfüllt werden können und immer neue Ernten aus den Salinen nachrücken. Arbeiter, Fuhrleute und Speicherhalter hängen wirtschaftlich daran, dass der Warenstrom nicht dauerhaft abreißt.

Dadurch steigt der Druck auf Diora Felano, den Hafen wieder zu öffnen.

Dieser Druck darf im Abenteuer wichtig werden.

Diora verhängt die Sperre nicht leichtfertig, doch sie weiß, dass eine zu frühe Öffnung eine unbe-

kannte Krankheit über den Portáo und entlang der Handelswege verbreiten könnte. Händler wiederum sehen jeden weiteren Tag, wie ihre Waren in den Speichern liegen und ihre Schiffe Geld kosten.

Damit erhält die Weiße Pest eine wirtschaftliche Dimension, ohne dass Ostias Behörden deshalb irrational handeln müssen.

Die Frage lautet nicht einfach, ob die Quarantäne richtig oder falsch ist.

Sie lautet:

Wie lange kann eine Hafenstadt, deren Wohlstand vom Weitertransport lebt, stillstehen, bevor die Folgen selbst zu einer Krise werden?

Und über allem liegen die weißen Salzflächen westlich und östlich der Stadt, auf denen weiter gearbeitet wird, als gäbe es keine Pest.

Denn das Meer wartet nicht darauf, dass Ostia seine Probleme löst.

O-22 Ostia als dauerhafter Schauplatz

Auch wenn die Helden nach Espera weiterreisen, sollte Ostia nicht gemeinsam mit der Weißen Pest aus der Kampagne verschwinden. Die Stadt ist zu vielseitig, um lediglich eine Zwischenstation zu bleiben.

Der Covendo kann immer wieder Anlass für Abenteuer bieten, besonders wenn ungewöhnliche magische Gegenstände untersucht oder gefährliche Funde verwahrt werden müssen. Im Hafen können Schiffe verschwinden, Frachten vertauscht oder Besatzungen in politische Konflikte verwickelt werden. Die alten Anlagen unter der Stadt ermöglichen Expeditionen, ohne dass Ostia dadurch zu einer zweiten Ruinenstadt wird.

Gerade diese Mischung ist ihre besondere Stärke.



Oberhalb des Bodens wirkt Ostia kontrolliert, registriert und beinahe beruhigend vernünftig. Unter dieser Oberfläche liegen die Spuren jener Generationen, die dieselbe Stadt längst vor dem heutigen Covendo gebaut haben. Und jenseits der Mauern warten die Straße nach Febre, die Küsten Selocs und der Portáo mit seiner Verbindung nach Espera.

Dadurch kann Ostia Ausgangspunkt, Zwischenstation oder Schauplatz einer ganzen Kampagne sein.

Febre blickt nach Westen auf Tsa'Saril und fragt, was aus der Vergangenheit zurückkehren wird.

Ostia blickt nach Süden über den Portáo und fragt, was sie in die Welt hinauslassen darf.

Zwischen beiden Städten verläuft eine Straße.

Und auf dieser Straße reisen nicht nur Waren und Fühlende.

Dort reisen auch die Folgen dessen, was beide Städte entdecken.

O-23 Handouts, Schnellreferenz und Quellenbasis

Ostia ist ein Schauplatz, in dem die Spielleitung häufig nicht deshalb viele Informationen benötigt, weil die Stadt chaotisch wäre, sondern weil sie erstaunlich viele funktionierende Institutionen besitzt. Hafenwache, Hafenverwaltung, Covendo, Heilhaus, Tempel, Salinenverwaltung, Speicher und Werften können gleichzeitig von demselben Ereignis betroffen sein und dennoch völlig unterschiedliche Fragen stellen.

Die folgenden Handouts und Schnellreferenzen sollen deshalb vor allem eines leisten: Sie halten die wichtigsten Abläufe und Zuständigkeiten Ostias griffbereit, ohne dass während des Spiels immer wieder mehrere Kapitel durchsucht werden müssen.

Die Formulare können direkt als Handouts verwendet werden. Sie müssen dabei nicht in jeder Szene vollständig ausgefüllt werden. Oft reicht bereits die Tatsache, dass ein ostianischer Beamter beginnt, entsprechende Fragen zu stellen, um den Charakter der Stadt deutlich zu machen.

O-23.1 Handout: Einreise- und Frachtmeldung

Ostia unterscheidet sehr genau zwischen einer Person und dem, was diese Person mit in die Stadt bringt. Wer durch das Landtor kommt, wird am Ankunftshof registriert; wer über den Hafen einläuft, durchläuft vergleichbare Kontrollen der Hafenverwaltung. Gewöhnliche Reisende erleben dies meist als kurze Formalität. Bei ungewöhnlicher Fracht, gefährlichen Tieren, Magica oder ungeklärten Krankheitssymptomen kann aus einigen Fragen jedoch schnell eine Angelegenheit für mehrere Behörden werden. Die bestehenden Stadtregeln sehen ausdrücklich vor, dass Landtor und Ankunftshof Reisende, Wagen, Tiere und Fracht kontrollieren und Auffälligkeiten an Covendo oder Heilhaus weiterleiten können.

Einreise- und Frachtmeldung der Stadt Ostia

Name / verwendeter Name:

Rasse / Herkunft, soweit freiwillig oder erforderlich:

Herkunftsort / letzter Aufenthaltsort:

Art der Einreise:

☐ Landtor

☐ Schiff

☐ anderes: _____

Reisezweck:

Geplanter Aufenthaltsort in Ostia:

Weiterreiseziel:

Mitgeführte Handelsware:

Tiere / lebende Fracht:



Magische Gegenstände oder Magica:

Gefährliche, unbekannte oder versiegelte Gegenstände:

Waren, die besonderer Kühlung, Trockenheit oder Sicherung bedürfen:

Bekannte Erkrankungen / auffällige Symptome innerhalb der Reisegruppe:

Zuständige Kontaktperson / Handelshaus / Kapitän:

Erforderliche Weiterleitung:

- ☐ keine
- ☐ Hafenverwaltung
- ☐ Hafenwache
- ☐ Covendo
- ☐ Heilhaus
- ☐ Speicheraufsicht
- ☐ andere Stelle: _____

Unterschrift / Zeichen / Zeuge:

Für die Spielleitung ist das Formular besonders nützlich, wenn die Helden etwas besitzen, dessen Bedeutung ihnen selbst noch nicht klar ist. Ostia muss einen verdächtigen Gegenstand nicht sofort beschlagnahmen. Es genügt häufig, dass ein Schreiber nachfragt, wie genau er in den Besitz der Gruppe gelangt ist – und anschließend einen weiteren Schreiber holt.

O-23.2 Handout: einfacher Fracht- und Transportvertrag

Wo Febre Expeditionsverträge benötigt, weil Gruppen gemeinsam in die Ruinen ziehen und anschließend über Funde streiten können, braucht Ostia vor allem eindeutige Vereinbarungen darüber, **wer eine Ware besitzt, wer sie transportiert, wer für**

Schäden haftet und wann Verantwortung von einer Partei auf die nächste übergeht.

Bei gewöhnlichen Kleinwaren wird darüber nicht jedes Mal ein umfangreicher Vertrag geschlossen. Sobald jedoch ganze Schiffsladungen, wertvolle Güter, Salz, haltbar gemachter Fisch, seltene Materialien oder gefährliche Gegenstände betroffen sind, wird aus einer mündlichen Zusage schnell ein schriftlicher Vertrag.

Mindestpunkte eines ostianischen Fracht- und Transportvertrags

1. Auftraggeber, Eigentümer und Transporteur.
2. Art, Menge und erkennbare Qualität der Ware.
3. Herkunft und vorgesehener Bestimmungsort.
4. Übernahmeort und Zeitpunkt der Übergabe.
5. Transportweg beziehungsweise benanntes Schiff oder Fuhrwerk.
6. Kosten, Gebühren und vereinbarte Vergütung.
7. Verantwortung für Verpackung, Kühlung, Trockenheit oder sonstige Lagerbedingungen.
8. Haftung bei Verlust, Verderb, Beschädigung oder verspäteter Lieferung.
9. Umgang mit behördlicher Sperrung, Quarantäne oder Beschlagnahmung.
10. Angabe besonderer Gefahren, Magica oder unbekannter Eigenschaften.
11. Zuständige Schlichtungsstelle beziehungsweise anwendbare Stadtordnung.
12. Zeugen, Siegel und Unterschriften.

In Ostia kann ein scheinbar nebensächlicher Vertragspunkt zum Abenteuer werden. Wenn beispielsweise ein Händler laut Vertrag erst **nach Übergabe im Speicher** Eigentümer einer Ware wird, ist plötzlich entscheidend, ob die beschädigte Kiste noch auf dem Kai oder bereits hinter der Speichertür stand.

Das ist genau die Art von Streit, die Ostia liebt.

Zumindest seine Schreiber.



O-23.3 Schnellreferenz: Wer hilft wobei?

Ostia funktioniert am besten, wenn nicht eine einzige allwissende Institution alle Probleme löst. Die Stadt besitzt vielmehr mehrere Fachstellen, die

unterschiedliche Teile desselben Problems erkennen. Ein ungewöhnlicher Krankheitsfall kann deshalb gleichzeitig medizinische, bauliche und verwaltungsrechtliche Bedeutung besitzen.

<i>Problem</i>	<i>Erste Anlaufstelle</i>	<i>Zweite Anlaufstelle</i>
Verletzung / Krankheit	Städtisches Heilhaus / Serana Vell	Jessen Palto bei ungewöhnlicher Umwelt- oder Pilzursache
unbekannte Krankheit / mögliche Ansteckung	Serana Vell	Hafenwache / Covendo bei größerer Gefahrenlage
Pilz / Schimmel / ungewöhnlicher organischer Befall	Jessen Palto	Heilhaus
unbekannte oder gefährliche Magie	Covendo	zuständiger Cevereges
fremder Magier / magische Genehmigung	Covendo	Stadt- oder Hafenverwaltung je nach Anlass
verdächtige Fracht	Hafenverwaltung / Lessa Morin	Hafenwache
Schmuggel / verschwundene Ware	Hafenwache / Corven Arlas	Lessa Morin
Frachtregister / alte Lieferung	Lessa Morin	Speicheraufsicht
beschädigter Kai / alte Mauer / unbekannter Gang	Dorn Karsil	Hafenwache / Werften
Schiffsschaden / Seetüchtigkeit	Borra Tinhand	Hafenwache
Speicherbestand / Lagerproblem	Speicheraufsicht	Lessa Morin
Salzqualität / Herkunft / Salinen	Caldra Venn	Hafenverwaltung
Fischqualität / verdorbene Fischware	Fischhändler bzw. Verarbeiter	Heilhaus bei Gesundheitsgefahr
religiöser Streit im Tempel	Ilyon Marr	Stadtverwaltung bei Rechtsbruch
Frage zu einem bestimmten Kult	zuständige Priesterschaft	Ilyon Marr
Vertrag / Besitz / Beglaubigung	Stadtschreiberei	Nemeia-Schrein
Schiff nach Espera / Nuntia	Hafenverwaltung	erfahrene Portáo-Kapitänin, etwa Neraya Sovan
politisch bedeutsame Angelegenheit	Priora Locales Diora Felano	zuständige Stelle des Covendo
unbekannter Keller / alter Hafenuntergrund	Dorn Karsil	Corven Arlas
benötigtes Schiff / Lagerraum / Handelskontakt	reguläre Hafenhändler	Marek Salven – sofern die Gruppe seinen Einfluss nutzen möchte
Problem ohne erkennbare Zuständigkeit	zuständige Registerstelle	Covendo beziehungsweise Priora, wenn mehrere Ämter betroffen sind

Die Tabelle soll nicht bedeuten, dass ausschließlich diese Personen helfen können. Sie zeigt vielmehr, **wer ein Problem wahrscheinlich als Erstes richtig einordnen kann**.

Gerade bei komplexeren Abenteuern lohnt es sich, die zweite Anlaufstelle ernst zu nehmen. Serana Vell kann feststellen, dass mehrere Personen an derselben Krankheit leiden. Jessen Palto kann erkennen, dass die Erkrankten denselben feuchten Arbeitsort besucht haben. Dorn Karsil kann anschließend erklären, welcher vergessene Hohlraum genau darunter liegt.

Keiner von ihnen besitzt allein die ganze Lösung.



O-23.4 Schnellreferenz: erste Sitzung in Ostia

Eine erste Spielsitzung in Ostia sollte nicht sofort den tiefsten Untergrund, die Piora und eine große

Verschwörung gleichzeitig präsentieren. Besser ist es, die Gruppe zunächst erleben zu lassen, wie die Stadt im Normalzustand funktioniert.

1. Die Gruppe erreicht Ostia über Land oder See.

Landreisende kommen durch das Landtor in den Ankunftshof, Seereisende durchlaufen die Kontrollen des Hafens.

2. Eine kleine Verzögerung zeigt Ostias Ordnung.

Eine falsche Frachtangabe, ein fehlendes Siegel, ein blockierter Wagen oder eine ungewöhnliche Ladung reicht völlig.

3. Die Gruppe erhält einen konkreten Grund, sich durch die Stadt zu bewegen.

Unterkunft, Weiterreise, Auftrag, Handel, Schiffssuche oder die Übergabe eines Schreibens.

4. Mindestens zwei Institutionen betrachten dieselbe Sache unterschiedlich.

Hafenwache denkt an Sicherheit, Händler an Geld, Covendo an Magie, Heilhaus an Gesundheit.

5. Die Stadt zeigt ihre Besonderheiten.

Hafen, Salinen, Tempel der Vielen Stimmen oder Covendo sollten früh sichtbar werden.

6. Eine kleine Unstimmigkeit weist auf das alte Ostia hin.

Ein falscher Plan, Wasser unter einem Keller, ein ungewöhnlicher Registereintrag oder eine zugemauerte Öffnung genügt.

7. Die Sitzung endet mit einer Frage, nicht mit einer Erklärung.

Wer hat die Ware tatsächlich geliefert? Warum stimmt der Plan nicht? Wohin führt der alte Abfluss? Weshalb waren mehrere Erkrankte am selben Ort?

Eine erste Sitzung muss den Untergrund nicht betreten.

Es reicht, wenn die Spieler danach wissen, **dass er existiert.**

O-23.5 Namensregister der wichtigsten Ostia-Begriffe

Begriff	Kurzdefinition
Alter Hafen	ältester Hafenbereich Ostias; mehrfach umgebaut, überbaut und teilweise aufgegeben
Ankunftshof	großer Registrierungs- und Verteilplatz unmittelbar hinter dem Landtor
Ava-Schrein	bedeutender Schrein der amazonischen Göttin Ava im Tempel der Vielen Stimmen
Caldra Venn	Salzmeisterin und Vorsteherin der Salinenverwaltung
Cevereges	große fachliche Abteilungen beziehungsweise Spezialbereiche des Covendo
Corven Arlas	Hauptmann der Hafenwache
Covendo Mageo Cevereges Lidrales	höchste Magierinstitution im Süden Selocs und zugleich zentrale Staatsgewalt Ostias
Diora Felano	Piora Locales und Leiterin des Covendo; „Piora Locales“ ist ihr Amtstitel
Dorn Karsil	ehemaliger Hafenbaumeister und wichtigster Kenner alter Bauzustände Ostias
Freie Mitte	kultisch neutraler gemeinsamer Bereich im Tempel der Vielen Stimmen
Hafenwache	zuständig für Sicherheit, Schiffskontrollen, Sperrungen und Schmuggelbekämpfung im Hafen
Händlersprache	verbreitete Brückensprache des Handels; neben Xolteca und Tell besonders im Hafen häufig
Heilhaus	städtische Einrichtung für Krankheiten, Verletzungen und medizinische Untersuchung
Ilyon Marr	Hüter des Daches und oberster weltlicher Verwalter des Tempels der Vielen Stimmen
Jessen Palto	szothischer Heiler und Spezialist für Pilze, Schimmel und ungewöhnliche Infektionen
Küstentor	kontrollierter Übergang zwischen Stadt und Hafenanlagen
Lessa Morin	halblingische Frachtregistrarin mit außergewöhnlichem Gedächtnis für Unstimmigkeiten



Begriff	Kurzdefinition
Nemeia – die Goldene Hand	Handels-, Vertrags- und Münzgöttin mit bedeutendem Schrein im Tempel der Vielen Stimmen
Neraya Sovan	amazonische Kapitänin aus Nuntia und regelmäßige Fahrerin über den Portáo
Ognior	oberster Gott der Zwerge; sein feuergesicherter Schrein gehört zu den großen Heiligtümern Ostias
Portáo	Meeresarm zwischen dem südlichen Seloc und Espera; wichtigste Seeverbindung Ostias nach Nuntia
Priora Locales	Amtstitel der Herrscherin Ostias und Leiterin des Covendo
Salinen	flache Verdunstungsanlagen westlich und östlich Ostias zur Gewinnung des besonders reinen ostianischen Salzes
Salzmeisterin	Vorsteherin der Salinenverwaltung; gegenwärtig Caldra Venn
Schreinordnung	Regeln für das Zusammenleben der zahlreichen Kulte im Tempel der Vielen Stimmen
Speicher	große Lagerhäuser insbesondere für Salz, Fisch, Getreide und Handelsware
Tempel der Vielen Stimmen	gemeinsamer Großtempel Ostias, in dem zahlreiche unterschiedliche Gottheiten unter einem Dach verehrt werden
Hüter des Daches	weltliche Verwaltung des Tempels der Vielen Stimmen; entscheidet organisatorische, nicht theologische Fragen
Wyramfar	Gott der Seefahrt und der Meere; einer der großen Schreine des Tempels
Xolteca	Hauptsprache Ostias und Sprache des städtischen Alltags
„Salz • Handel • Wacht“	verbreitetes Motto Ostias und knappe Zusammenfassung seines Selbstbildes

Hier würde ich bewusst **keine Personen und Begriffe aus der späteren Weißen-Pest-Handlung aufnehmen, deren Bedeutung ein Spoiler wäre**. Das Register soll für den allgemeinen Quellenband verwendbar bleiben.

O-23.6 Redaktionelle Quellenbasis

Dieser Quellenband führt die Informationen zur Hafenstadt Ostia aus der Weltbeschreibung Orotas, den vollständigen Regeln und dem Anhang, den bestehenden Ostia-Ausarbeitungen, der Febre-Beschreibung, den Reise- und Romantexten zwischen Febre, Ostia und Espera sowie den später entwickelten Ergänzungen zu Hafen, Salinen, Tempelbezirk, Untergrund und Amazonensaga zusammen.

Dabei wurden ältere Angaben dort angepasst, wo spätere Ausarbeitungen einen eindeutigeren oder inzwischen verbindlichen Stand festlegen. Insbesondere wurde Ostia von einem kurzen Übergangsort zu einem eigenständigen Schauplatz ausgebaut: als Hafenstadt am Portáo, Sitz des Covendo Mageo Cevereges Lidrales, Zentrum des Salzhandels und wichtigstes Tor des südlichen Seloc zur See und nach Espera. Die ältere Ostia-Fassung bildete nur einen sehr knappen Ausgangspunkt; der gegenwärtige Quellenband beschreibt Stadt, Institutionen und Personen erheblich umfassender.

Widersprüche werden zugunsten des jüngeren bestätigten Kanons behandelt. Dazu gehört insbesondere, dass die Ursachen und Ereignisse des späteren Abenteuers „Die Weiße Pest von Ostia“ nicht mehr mit älteren Entwürfen gleichgesetzt werden

dürfen. Der dauerhafte Quellenband beschreibt Ostia grundsätzlich unabhängig vom konkreten Abenteuerzeitpunkt; der besondere Zustand während der Amazonensaga wird gesondert behandelt.

Auch dieser Quellenband versucht jedoch nicht, jede Lücke zu schließen.

Nicht jeder Keller unter dem Alten Hafen besitzt einen bekannten Verlauf. Nicht jede Gottheit im Tempel der Vielen Stimmen benötigt einen ausgearbeiteten Priester. Nicht jeder Händler braucht einen Namen, und selbst Dorn Karsil kennt nicht jeden zugemauerten Gang unter der Stadt. Gerade diese offenen Stellen geben der Spielleitung Raum, neue Abenteuer einzufügen, ohne den bestehenden Schauplatz zu widersprechen.

Ostia sollte deshalb nicht zu einer Stadt werden, in der bereits alles vollständig katalogisiert ist.

Das wäre ausgerechnet hier besonders ironisch.

Die Stadt **möchte**, dass alles erfasst ist.

Der Quellenband darf wissen, dass es nicht so ist.

O-23.7 Ostia – Spielleiterschirm in einer Seite

Diesen Abschnitt würde ich unbedingt aufnehmen. Im Febre-Band steht nach der eigentlichen Quellenbasis ebenfalls noch eine kompakte Tabelle



dieser Art, obwohl sie nicht als eigener Punkt im

ursprünglichen Inhaltsverzeichnis erscheint.

<i>Wenn die Gruppe ...</i>	<i>Dann antworte mit ...</i>
Geld braucht	Hafendienst, Begleitschutz, Frachttransport, Untersuchung, Werftarbeit oder ein Handelsproblem.
Information braucht	Register, Hafenarbeiter, Tempel, Händler und Fachleute – möglichst nie nur eine einzige Quelle.
eine verdächtige Fracht findet	Lessa Morin + Hafenwache + Frage nach Herkunft und Eigentum.
Magie findet	Covendo + fachlich zuständiger Cevereges + rechtliche Frage nach Besitz oder Gefahr.
eine Krankheit findet	Serana Vell + Jessen Palto + Aufenthaltsorte der Betroffenen vergleichen.
ein Schiff braucht	Hafenverwaltung, Kapitäne, Reeder und Zustand des Portáo prüfen.
Salz wichtig wird	Caldra Venn + Herkunft + Reinheit + Lagerung.
einen unbekannten Gang findet	Dorn Karsil + alten Plan suchen + Tide prüfen.
ein Schiff beschädigt ist	Borra Tinhand fragen, was der Schaden wirklich erzählt.
religiösen Streit erlebt	Ilyon Marr fragen, welches Schreinrecht, welcher Raum und welche Zeit tatsächlich betroffen sind.
mit einer Behörde streitet	nicht automatisch Inkompetenz spielen; Zuständigkeit und Risiko bestimmen.
mehrere Behörden beteiligt sind	jede soll einen nachvollziehbaren Teil des Problems sehen.
im Hafen feststeckt	Tide, Register, Fracht, Reparatur, Wache oder fehlendes Siegel als Ursache verwenden.
unter die Stadt steigt	Wasser, Luft, Statik, alte Umbauten und Gezeiten wichtiger machen als Monster.
Schmuggler sucht	kleine Boote, falsche Fracht, Keller, Beziehungen und Bestechung statt riesigem Untergrundreich.
zu sicher wird	ein Widerspruch zwischen Plan und Wirklichkeit, eine falsche Frachtangabe oder Wasser hinter einer trockenen Mauer.
gar nicht weiterweiß	Ostia fragen: Wer ist zuständig? Wer hat es registriert? Wer verdient daran? Wo war es vorher? Was verändert die nächste Tide?