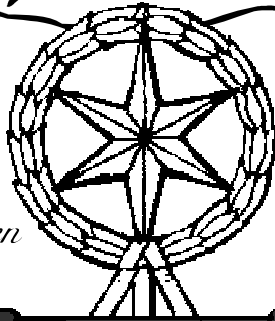




# Unterfelfer Kurier

## Wer folgt auf Berando Bofill?

Das sind die 13 Favoriten auf den Sieg bei der Corsa



**D**ie 288 Tage, in denen der Bomed *Bernardo Bofill* das Sternenbanner für sich gewinnen konnte, sind bald vorbei und die Stadt tuschelt bereits, wer wohl der nächste Sieger der *Corsa della Quartieri* werden könnte. Jeden Tag kommen neue Namen ins Spiel, deren baldiger Sieg von der eigenen Verwandtschaft proklamiert wird - egal wie unwahrscheinlich er sein mag. Doch was heißt das schon, auch *Bofill* war im Efferd sicher nicht der große Favorit, letztendlich aber derjenige, der sich am besten auf das fürchterliche Wetter im Efferdmond eingestellt hatte. Fast als einziger schien er zu ahnen, dass Efferd es so stark regnen lassen würde, dass das Wasser des *Yaquirs* vielerorts über die Ufer trat. Zudem waren die mit Stein gepflasterten Straßen der Stadt so glitschig, dass viele Läufer mehr Mühe damit hatten, überhaupt aufrecht zu stehen, denn wirklich schnell am Ziel an der *Piazza Darian* anzukommen.

So ging diese *Corsa* letztendlich als die „*Unterwasser-Corsa*“ in die Annalen ein und *Bofill* sicherte sich sein erstes Sternenbanner.

**E**tzt, da das Rennen am 29. *Rahja* stattfinden wird, gilt schlechtes Wetter aber als nahezu ausgeschlossen und so lohnt ein Blick auf diejenigen, die von ihrer Physis und Ortskenntnis sicher die besten Chancen haben dürften.

**W**enn Erfahrung einen Vorteil bringt, dann kann kein anderer Name als *Guicavanna* an erster Stelle



genannt werden. *Cavanna* gehört zu den Schiffslotsen im Unterfelfer Ortsteil *Tuffino* und ist unter diesen ein absoluter Anführer. Ganze viermal hat der Lotse die *Corsa* bereits gewonnen und hat jedes Mal seine Zeit im *Consilio* genutzt, um sich für eine Politik stark zu machen, die vor allem den Schiffern der Stadt große Vorteile verschaffte. Das sorgte unter anderem dafür, dass ihn bei seinem letzten Sieg bei der *Travia-Corsa* die Bewohner der flussnahen Stadtteile

### Magische Gewandschneiderei

## Flavira

Ein verzauberter Mantel, der extra warm hält?

Ein paar extra schnelle Schuhe?

Verzauberte Gewandungen gibt es nur bei *Flavira*!

Bewundert unsere Musterkollektion während der *Corsa della Quartieri*!

(Fortsetzung auf Seite 2)

**A**lle 288 Tage wandelt die *Corsa della Quartieri* die Stadt Unterfels von einer sonst gerne strengen Stadt voller Söldlinge und erschöpfter Pilger in eine vor Freude strahlende, lebendige und feierlaunige Stadt. Doch so sehr der Stadtlauf die folkloristische Freude einer solch opulenten Festivität in die Straßen trägt, so sind doch einige derer, die sich dort von ihrer besten Seite zeigen immer noch diejenigen, denen man sonst besser nicht in einer dunklen oder überfüllten Gasse begegnen. Gegenden wie das *Almadinviertel*, das *Rahjaviertel* oder *Ingerimatea* sind immer noch Stadtteile, die häufig von Flüchtlingen bewohnt werden, die während der *Taufzeit* ihr Hab und Gut, Heim und Familie verloren haben. Selbst ein Volksfest lässt sie oftmals nicht ihren Dereschmerz vergessen, womit sie eben auch in bunten Zeiten durchaus eine Gefahr für Geldkatze oder leibliches Heil bedeuten können. Gerade für die Gäste von Außerhalb ist es daher wichtig zu wissen, was man während einer *Corsa* ruhigen Gewis-

sens besuchen kann und was man besser sein lässt. Dazu haben wir die *Draconaria Lamea von Tuffino* zum Gespräch gebeten.

**Unterfelfer Yaquirkurier:** Seid gegrüßt, Euer Wohlgeboren. Vielleicht erst einmal vorab für unsere Leser von Außerhalb, wer sind sie und was ist eine *Draconaria*?

**Lamea von Tuffino:** Nun, mein



vollständiger Name lautet *Lamea von Treuffenau-Veliris-Tuffino*. Ich entstamme einem stolzen Adelsgeschlecht, teilweise benannt nach dem gleichnamigen Stadtteil in Unterfels, welcher vor vielen Jahrhunderten noch ein eigenständiger Ort im Besitz der Grafen von Bomed war, bevor er in den Zeiten der horasischen Unabhängigkeit rund um 750 nach *Bosparans Fall* vom Baron zu *Veliris*

## Das Geschäft mit dem Ellenbogen

Ein Gespräch mit der *Draconaria* zu Unterfels

den Ursupatoren aus dem Hause *Bregelsaum* entrissen wurde. Dem Baron zu *Veliris* gelang es damals zwar nicht, Graf von Bomed zu werden, aber zumindest *Tuffino* schien sein Herz mit so viel Stolz erfüllt zu haben, dass er den Namen des Geschlechts in *Veliris-Tuffino* abänderte. Zumal er auch nicht der direkten Linie des letzten Barons entstammte. Als mit dem spurlosen Verschwinden des *Barons Caelon IV.* die Ära der *Caelonischen Veliris-Tuffino-Dynastie* endete und mit dem *Blutkonvent* zu 1019 BF mit Baron *Ariano* von *Veliris* die sogenannte *Treuffenauische-Dynastie* die *Baronie* übernahm, wurden aus den *Veliris-Tuffino* nun die *Treuffenau-Veliris-Tuffinos*. Ich selbst bin die Enkeltochter eines Onkels des besagten *Arianos* von *Treuffenau-Veliris*, *Alricio* von *Treuffenau-Veliris-Tuffino*. Seit der Neuregelung der Familiennamen im *Lieblichen Feld* wurde aus dem Zweig der *Barone* das *Haus Veliris* und aus dem Seitenzweig meines Vaters das *Haus Tuffino*. Aber mit dieser

(Fortsetzung auf Seite 4)



liche Einflussnahme in die Politik. Mit Montemora scheint ihm dabei eine realistische Anwärterin auf jenes Ziel entstanden zu sein, denn gerade in bergigem Terrain legt sie ein geradezu erschreckend hohes Tempo vor, dem kaum ein anderer folgen kann.



nahezu über die Ziellinie trugen. Würde es das Haus Westerbeek noch geben, sie wären auf ihren Mann wohl sehr stolz gewesen. So aber wahrte er quasi den Nimbus des einfachen Mannes im Spiel der Hohen.



ben jene bürgerliche Nähe dürfte man bei einem Sieg von **Yerodin Ormea** nicht erwarten, das macht ihn aber nicht unbedingt unwahrscheinlicher. Yerodin nennen sie auch den „Blitz von Treuffenau“, was auch gleichzeitig seine Herkunft verrät. Ormea ist, wenn er nicht gerade an der Corsa teilnimmt, der wohl schnellste Botenträger des *Aricilian II. von Veliris* für jegliche Korrespondenz nach Unterfels. Und diese erfüllt er stets schnell und zuverlässig. Entsprechend hat der Baron von Veliris auch keine Kosten und Mühen gescheut, um Ormea auf jenes Rennen gezielt vorzubereiten.



och Ormea ist nicht der einzige Läufer, der eine solche großzügige finanzielle Zuneigung genießt. **Korelia Montemora** dient seit vielen Jahren dem Hause *Sirensteen* und wird von Comto Erlan schon seit vielen Wochen jeden Tag nach Irendor hin und zurück geschickt, um an ihrer Ausdauer zu arbeiten. All dies mit einem Ziel – Einzug in die Sternenkammer und zusätz-

Was ist allerdings nur eine von vielen Komponenten, die man benötigt, um die Corsa zu gewinnen. Und vor allem Almadaner werden nicht müde zu erwähnen, dass der Sieger des Rennens letztendlich in den unübersichtlichen Gassen des *Almadinquarteries* gekürt wird. Und tatsächlich wird dem Rennen auch auf der anderen Seite des *Urras* mit Erwartung entgegen geblickt, denn **Zurrito Ariéstolas Pilzán** ist mit von der Partie. Vor einem Jahr aus dem almadanischen *Dál* in die Grenzstadt gezogen, hat er wohl neben einer durchaus erwähnenswerten Ortskenntnis dieses Stadtteils die ultimativen körperlichen Eigenschaften, um solch ein Rennen zu gewinnen. Spurt, Ausdauer, eine gehobene Antipathie gegen alles horasische, Pilzán bringt alles mit, was es braucht, um viele andere Teilnehmer richtig alt aussehen zu lassen. Doch eben auch alles, um Teilnehmer und Beobachter links des *Urras* gegen sich aufzubringen.



och niemand soll glauben, dass er alleine wäre in seinem Kampf um den Titel des unbeliebten Favoriten. Die meisten Unterfelser würden einen Almadaner sicher ungern im Consilio sehen, doch Läufer von außerhalb der Stadt sind nicht minder ungern gesehen. Und dennoch nehmen sie häufig mit großen Ambitionen teil. So muss man **Caspian „Humpenschlepper“ Beek** sicher in den Kreis der Favoriten aufnehmen. Beek kommt,

wie der Name schon verrät, gebürtig aus Sewamund, auch seine ganze Art lässt daran wenig Zweifel. Bier statt Wein, Armdrücken statt Degenfechten, Travia statt Rahja und vor allem „Kondition über Spurt“. Was dieser Fischer alles an Kraft in seinen Armen und Beinen hat, sucht seinesgleichen und so dürfte vor allem bei den Yaquirüberfahrten der ein oder andere überraschte Blick auf seine Talente fallen.



twas filigraner kommt **Isdara Finetti** aus Shenilo daher. Aufgewachsen mit den Abenteuern von *Geron dem Einhändigen* war für sie eine gewisse Körperkultur genauso wichtig wie der in der Region verwurzelte Drang danach, Legenden zu schreiben. Und die Corsa kommt in ihrer derzeitigen Verfassung genau richtig. Sie ist drahtig und blitzschnell, gleichzeitig aber auch gut darin, das Publikum mit Gesten und reiner Körpersprache aufzuheizen oder auf ihre Seite zu bringen. Würde man ihr ein Schwert in die Hand drücken, würde sie wohl auch als eine dieser klassischen Heldinnen durchgehen, die ihren Tag damit verbringen, auf dem ganzen Kontinent böse Monster zu erschlagen.



nd wo wir schon bei Kontinenten sind – einer der Teilnehmer hat sich aus einem anderen Teil des Kontinentes irgendwann ins Horasreich verlaufen und findet seitdem nicht mehr heraus, dennoch hat er sich in diversen Städten einen Namen durch seine körperliche Vielseitigkeit gemacht. Die letzten Jahre verbrachte er in Efferdas und wurde dort ein gefeierter *Delphinocco*-Held. Die Rede ist vom Festumer **Litjew Drastic**. Nun versucht er sich also im Dauerlauf. Und auch hierfür bringt er alles mit, was es braucht, um ein gutes Rennen zu laufen. Vor allem für den Fall, dass es regnen sollte. Wenn nicht, geht's vermutlich dann zum Del-

phinocco-Spielen zurück nach Efferdas. Aber zumindest in der *Governra* haben viele, die ihn spielen gesehen haben, das Gefühl, dass Litjew zumindest für die nächsten 288 Tage den Yaquir nicht verlassen wird. Wird dann *Delphinocco* etwa *Unterfelsisch*?



ine der Personen, die das unter Garantie verhindern will, ist **Datames Casciana**. Die Dame aus der *Gerondrata* ist auf den ersten Blick nicht sehr viel mehr als eine gelangweilte Tochter eines Münzenpressers aus Urbasi. Doch die Mischung aus einem gewissen Wohlstand und schier unerträglicher Langeweile brachte Datames dazu, ihren Körper zu optimieren. Jeden Tag startet sie ihre morgendliche Routine. Zwei Stunden Dauerlauf bei Sonnenaufgang, dann ein Schönheitsbad in Eselsmilch, ein Magier in ihren Diensten berät sie sogar darin, wie sie ihre Ernährung so ändern kann, dass er einer perfekten Physis dienlich ist. Und so tritt mit ihr an der Corsa einer der wohl perfekten Körper an, welche die Stadt Unterfels und so manch andere Stadt jemals gesehen hat.



enn wir schon bei Körperkulten sind, auch ein Zyklopäer ist unter den Läufern und diese haben den Körperkult ja angeblich erfunden. Daran lässt **Rondrachilles A'Palakar dyll Palakar** auch keinen Zweifel. Vor allem sagt er jedem, dass er keinen Zweifel daran hat, den schönsten Körper des Kontinents zu haben. Der eitle Inselbewohner ist so fest von sich überzeugt, dass, laut seiner eigenen Angabe, er das Rennen mit großem Vorsprung gewinnen würde, auch wenn er wohl noch nie in Unterfels war. Wie viel Schau hinter diesen Worten steckt, ist schwer einzuschätzen. Sein argumentfreies Gehabe wirkt so Selbstbewusst, dass zumindest kein Zweifel da-

## MERCATORIS INSTITUTIS BOMEDUM

Sie haben bei Ihrem Kind eine magische Begabung ausgemacht? Das kann teuer werden! Sie suchen nun sicher eine Magierakademie und ächzen über die Kosten. Aber Ihr Kind muss kein Brabaker Schwarzmagier werden. Bei uns lernt es die bodenständigen, nützlichen und vor allem kostensparenden Dinge wie Buchhaltung statt peinlich werdenden Firtelanz auf dem Weg zum Jahrmarktzauberer. In Unterfels kann Ihr Kind einer wichtigen Aufgabe nachgehen! Versuchen Sie ihr Glück also doch mal beim:

Mercatoris Institutis Bomedum.

Nur echt mit Ledermantel  
und Bernsteinbrille.

P.S.

Pünktlichkeit ist Grundvoraussetzung.  
Auch wenn wir wissen, wann Sie kommen.

ran bestehen kann, dass er selbst an seinen Erfolg glaubt. Und Körperlich ist Rondrachilles definitiv ein Ausnahmepaket. Andererseits lassen Angewohnheiten wie eine grundsätzliche Vorstellung mit den Worten „Es ist euch eine Ehre, mich kennen zu lernen“ auch erahnen, dass irgendwo hinter all diesen Muskeln des selbsternannten Frauenhelden vielleicht auch genau so viel heiße Luft auf einen warten könnte.



Wo bei Casciana und Rondrachilles die körperliche Perfektion im Fokus steht, scheint es bei Leander Avestel eher umgekehrt gelaufen zu sein. Der Avesgeweihte aus Vainningen nahe der Nordmärkisch-Albernischen Grenze ist seit nun schon vier Jahren jeden Tag auf Reise. So kam er zufällig durch Unterfels und hörte dort das erste Mal von der Corsa della Quartieri. Kurzerhand dachte er sich „Das klingt doch mal Avesgefällig, da nehme ich dran teil.“

Das klingt insgesamt eigentlich nach einer miserablen Vorbereitung, aber die vielen, vielen Jahre, die Leander nun zu Fuß unterwegs ist, sorgten schon dafür, dass er körperlich alles mitbringt, was ein typischer Gewinner einer Corsa braucht. Und so landet auch der Mittelreicher Geweihte irgendwie im Kreise der Favoriten.



wei Seelen schlagen in des Unterfeler Brust hört er den Namen Juan Castelnuevo, Immanspieler bei den Puniner Skorpionen und jüngster uneheliche Spross des beliebten Lokalheiligen Orsino Romeroza. Gezeugt mit dessen Kerkermeisterin in Al' Muktur kurz vor seinem Tod ist Juan sowohl Außen-seiter (weil Almadaner) aber auch Unterfeler von Geblüt. Nur das Almadinviertel kann aus volstem Herzen anfeuern. Sowie natürlich seine Halbschwester Alegria Hesinda zu Donnerhall. Was der Rest der Romerozas dazu sagt, werden wir auf der Corsa

beobachten können.

Die Gesamtanzahl der Läufer ist natürlich deutlich höher. In der Regel versuchen zu Beginn des Wettlaufs immer um die einhundert Personen ihr Glück, meist halbstarke, die ihre Fähigkeiten völlig überschätzen. Andere laufen, um ihren eigenen Namen bekannt zu machen und manche wiederum einfach aus Spaß am Wettkampf, was erstaunlich ist, wo das Rennen gerade in vorderen Rängen ruppig werden kann und Läufern wie Unterstützern jedes Mittel recht ist, um ihren Favoriten voran zu bringen. Und dennoch sind es oftmals auch die Namen auf den hinteren Rängen, deren Geschichten man sich erzählt.



So ist dieses Mal auch der frisch gekürte Legendenkönig Zoltan Irrbrück unter den Läufern. „Nicht mal aus dem Horasreich stammt er...dieser Zoltan Irrbrück“, hört man dieser Tage, wenn die Unterfeler die Chancen der Läufer abwägen und ihre Wetten platzieren, bei Name von Phexgeweihtem. „Aber er ist der König der Legendensänger. Hast Du gehört, welche Abenteurer er schon bestritten hat? Das kann man seinen Versen entnehmen. Ließ es nach im Bosparanischen Blatt! Nur ein bisserl zugeknöpft isser - nicht so charmant wie der Rapiro Floretti.“, wägen die jungen Damen ab. „Nicht verwunderlich - ist ja auch Ga-rether.“ Vielleicht nimmt er teil, hoffend, während des Rennens die nächste Inspiration für eins seiner Dichtwerke zu erhalten. Apropos Dichtkunst - vielleicht heißt der neueste Roman aus dem Hause Graziani bald auch „Rapiro Floretti und die Corsa della Quartieri“!



Ja, Ihr lest richtig, der Held der Herzen kommt nach Unterfels und hat angekündigt, höchstselbst beim Wettlauf anzutreten. Wenn Rapiro Floretti vor Ort ist, können wir uns auf allerlei Abenteuer gefasst machen. Lange Pausen für ein Stelldichein kann sich Rapiro zwar nicht leisten, will er gewinnen und den Sitz in der Signoria von Unterfels antreten. Aber sind wir gewiss, wenn er in Unterfels weilt, haben dunkle Mächte keine Chance. Welchen besseren Schutz könnte man sich für die danach anstehenden Namenlosen Tage erträumen als die starken Arme von Rapiro Floretti? Und so fiebern unzählige Unterfeler und Unterfelerinnen dem Tag der Corsa entgegen, um den Tausendsassa anzufeuern und ihn hoffentlich für wenigstens 288 Tage „den ihren“ nennen zu können. ★



HAHNENKÄMPFE  
DER WOCHE

ERLHAHN	VS	ARIHAHNO	NOV
SIRENSTEHN		WELLIRIS	
FUCHSLAUF	VS	ERNESTO	
TELMHAHN		CUSORHAHN	
HERNHAWN	VS	DARTHAWN	
VON ARHAHNJUEZ		DI SALSHAHNVUR	
BASSHAHNO	VS	GULVHAHN	
BOHLBURRI		PINTHOR	



der Privilegien des Hauses Veliris-Treuffenau war.

Natürlich könnte der Gonfaloniere also auch ein anderes Haus als jemanden aus dem Haus Veliris zum Draconario ernennen, aber die Tradition zwischen diesem Amt und dem Hause Veliris ist so eng verwurzelt, dass nicht nur sämtliche Gardisten am Wappentier der Treuffenaus – einem Drachen – zu erkennen waren, sondern ich als ihre Kommandantin auch im Besitz einer eigens dafür geschaffenen Insignie, dem sogenannten *Drachenhelm* bin. Und zumindest jener Drachenhelm, der von unserer Urahnin Dracorina von Treuffenau vor etwa 1500 Jahren getragen worden ist, ist bis heute das Erkennungszeichen der ersten Stadtgardistin.

Stamm- baumerzählung will ich Euch gar nicht weiter aufhalten, viel wichtiger ist in der Tat die Frage, was eine Draconaria ist. Vereinfacht gesagt, ich bin die Hauptfrau der Stadtgarde zu Unterfels. Als solche führe ich eines der Bannerämter, zusammen mit dem *Capitan der Miliz* also der städtischen Bürgerwehr mit seinen neun Leutnants der jeweiligen Stadtteile, dem *Capitan-Profos*, welcher als Zeugmeister für die Wartung von Mauer und Waffen zuständig ist und der *Constablerin* als Anführerin der Büttel der Stadt.

**UY:** Sie unterstehen als solches also nur dem aktuell gewählten *Gonfaloniere* der Stadt?

**LvT:** Korrekt, von diesem wird man in der aktuellen Verfassung auch ernannt, wenngleich man sagen muss, dass das Amt des Draconarios schon vor der Wandlung Unterfels in eine Landstadt existierte und Teil

**UY:** Mit der Wandlung Unterfels in eine freie Landstadt wandelten sich also auch die Waffenröcke der Gardisten. Wieder gefragt für unsere zugereisten Gäste, wie sind diese denn heute zu erkennen?

**LvT:** Sie tragen das Wappen von Unterfels, doch auch ihr Wappenrock hat die Stadtfarben gold-schwarz, weswegen man sie stolz die Unterfelser Golddröcke nennt. Eine Änderung, die wir tatsächlich *Horasio della Pena* verdanken. Ich persönlich hätte den aufrechten Drachen als Erkennungszeichen gerne behalten und so mancher Gardist mag die alte Uniform noch im Schrank haben.

**UY:**

Dann kommen wir doch mal zu dem Einsatz der Golddröcke in der Stadt. Wie viel Betrieb können ihre Gardisten denn während der Corsa erwarten?

**LvT:** Ihr können davon ausgehen, dass jeder Gardist im Dienst ist. Unterfels hat in seinem Kern 2300 Einwohner, rechnet man Coriolenne, Ingerimatea und das Almadinquartier sowie stationierte Söldner und Reisende hinzu, sind es regelmäßig über 3000 Bewohner. Und während der Corsa gibt es dann noch einmal um die ein- bis zweitausend Besucher aus dem Umland, je nach Wetter. Und sie alle stehen an diesem Tag an den Straßen, um die Läufer zu bejubeln. Es mag eine große Feier sein, doch eben auch ein Fest für Beutelschneider und Trickbetrüger. An keinem anderen Tag sind wir so auf der Hut wie während der Corsa della Quartieri.

**UY:** Gibt es denn gewisse Warnungen, die sie diesbezüglich aussprechen können?

**LvT:** Nun, auch wenn diese Zahlen erst einmal massiv klingen, so darf man nicht vergessen, dass ein Großteil dieser Zuschauer friedliche Schaulustige sind. Wir können getrost sagen, dass im Großen und Ganzen die Stadt sicher ist und normalerweise keinem Schaden drohen dürfte. Die Ratschläge, die ich an dieser Stelle geben kann, gehören entsprechend eher zum gesunden Menschenverstand. Meiden sie dunkle und unübersichtliche Gassen, lassen sie sich nicht von Söldnern in Coriolenne zu einer Rauferei provozieren, am Fischmarkt sollte man im Gedränge verstärkt auf die eigene Geldkatze achten, meiden sie auf jeden Fall Hütchenspieler und noch viel mehr, wenn eine angebotene Wette oder ein Spiel das Siegel *Al'Mirantes* trägt. Sein Casino mag dem Glücksspieler dieses Landes viele Wünsche erfüllen können, doch der Besitzer des Raulspalastes ist gewieft und mit Vorsicht zu genießen, sehr schnell können seine Geschäfte unerwünschte Nebenwirkungen haben.

**UY:** Ihr spracht nun schon öfter über die Außenbezirke der Stadt, gibt es denn Stadtteile, in denen die Präsenz der Golddröcke stärker ist als in anderen Bezirken?

**LvT:** Es wäre natürlich fatal zu behaupten, dass der Einfluss der Garde in manchen Stadtteilen besser wäre als in anderen. Die Ganoven der Stadt würden uns dann ja auf der Nase herum tanzen, daher kann ich diese Frage guten Ge-

wissens mit Nein beantworten. Aber natürlich reagiert die Garde auch auf ein erhöhtes Aufkommen von Schaulustigen im Zuge des Rennens und weiß, wo sie als Ansprechperson wider jeglicher Gefahren sich präsent zeigen sollte. So raten wir den Zuschauern, das Rennen am besten an der Startlinie an der *Piazza Treuffenau*, dem Ziel vor dem *Palazzo della Signoria*, rund um den Alveranidendom und auf der *Brücke der Heiligen*, der *Piazza Darian*, am Theater im Stadtkern, der *Drachenesplanade* im Quartieri Tuffino, oder nahe des neuen Tsatempels an der *Piazza Simia* anzusehen. Sonst finden man aber auch Gebäude der Gardisten in der Bastion in Felsfelden und deren Hauptsitz nahe des *Veliriser Torres* in Yaquirella.

**UY:** Wie ist das mit dem Rennen selbst? Bei solch einer Menschenmenge sollten die Läufer selbst doch kaum zu beschützen sein?

**LvT:** Nun, das Rennen ist in der Tat nicht ohne Grund mehr als ein einfacher Stadtlauf und auch der Preis für den Gewinn ist verhältnismäßig hoch angesetzt, zieht man doch für eine Amtsperiode in den kleinen Rat der Stadt ein, wo man als Träger des Sternennanners Sitz und Stimme erhält. Es gibt Orte wie die am Theater oder an der *Piazza Simia*, wo wir in der Lage sind, einige Barrieren aufzustellen und die Laufstrecke zumindest ein wenig von der johlenden Menge zu trennen. Es kommt aber auch vor, dass manche Gebiete von anderen Wachen geschützt werden, so soll vor allem auf dem Monte Comitale, der sogenannten Grafenhöhe, durch die das Rennen führt der Herr des *Palazzo Arindellos* sehr penibel darauf achten, dass keine Schaulustigen die Grafengärten ruinieren. Gerüchten zufolge soll der aktuelle Bewohner *Schloss Tsadanjas* den dortigen Teledoranya-Garten sogar mit versteckten Bärenfallen gesichert haben, als wäre die Nähe zu Coriolenne nicht schon zuschauerfeindlich genug. Aber grundsätzlich ist es richtig, für die Sicherheit der Läufer können wir nicht garantieren – und wollen es auch nicht.

**UY:** Was kann einem solchen Läufer denn geschehen?

**LvT:** In einem praiosgefälligen Utopia natürlich gar nichts. Und wir sollten an dieser Stelle auch klarstellen, dass jeglicher körperliche Angriff auf einen Läufer – oder alles darüber hinaus – wie jedes normale Verbrechen von der Garde hart geahndet wird. Andererseits ist das Rennen auch ein Wettbewerb, in dem Helden für das Volk geboren werden. Sie wollen ihren Helden nahe sein, ihnen auch helfen und man würde den Charakter der Veranstaltung vernichten, würde man es den Zuschauern kurz vor dem Ziel auf der Brücke der Heiligen verbieten, ihre Favoriten anzufordern und nach vorne zu peitschen. Dort, wo der Schaden des Läufers in Schmähsängern oder



## VÄTERCHENS BRAGOSCH ALCHEMIKA & MINERALIA

AUS DER ZWERGISCHEN HAUSAPOTHEKE –  
GEHEIMNISSE DER LANGLEBIGKEIT:  
VON ARSEN BEI BAUCHGRIMMEN  
BIS ZINNOBER FÜR EINE GESUNDE HAUT  
IM ANGEBOT:

AUSDAUERPASTILLEN &  
GESCHWINDIGKEITSELIXIERE

MEISTER BRAGOSCH SOHN DES ARGOSCH  
EHRWÜRDIGE LOGE ZUR EWIGEN FLAMME

LvT  
(lächelt):

Oh ja, damit könnte ich eine eigene Ausgabe füllen. Ich erinnere mich an eine Person, die einen gegnerischen Läufer dadurch ausschalten wollte, dass er sich eine Hundemeute organisierte und sie auf eben jenen hetzen wollte. Als der Läufer dann den Trezzibrunnen passierte,

frenetischem Jubel besteht, werden wir garantiert nicht einschreiten. Und auch wenn ein Läufer mal in einem Kampf um eine Positionierung einen gezielten Ellenbogenschlag des Nebenläufers kassiert, so sehen wir das ganz korgefällig als bei Teilnahme in Kauf genommenen Angriff. In Anbetracht der Siegestrophäen muss man so etwas dann auch einfach mal aushalten können. Viele haben auch große Freude daran, auf den Ausgang des Rennens Wetten abzugeben. Wir sehen bei Phex keinen Grund, dies zu verbieten.

UY: Das klingt, als würden manche auch keinen Halt davor machen, nach getaner Wette sicher zu gehen, dass diese auch Erfolg haben wird.

LvT: Das ist in der Tat richtig. Viele der Läufer werden nicht nur mit Jubel unterstützt, oftmals finden sich auch Sponsoren, die – in Aussicht auf einen guten

Wettgewinn – den Läufer mit gutem Equipment ausrüsten, mit Tränken und Talismanen, auch ist uns nicht entgangen, dass immer mehr Scharlatane und Quacksalber in Zeiten des Rennens nahe der Wettstuben anzutreffen sind. Wir sagen an dieser Stelle, dass es so viele unterschiedliche Läufer und entsprechende Unterstützer gibt, dass sich jegliche Einmischung von Außen halb gegenseitig aufheben dürfte. Jeder macht das. Und wie gesagt, solange niemand dadurch dauerhaften körperlichen Schaden nimmt, sehen wir als Garde darin kein Problem. Auch wenn ich weiß, dass zum Beispiel Legat *Praiomarcellus Dunbari* das sicher anders sähe.

UY: Gibt es denn einen besonders dreisten Fall von Beeinflussung, der Euch in den vielen Jahren, die Ihr das Rennen nun schon als Hauptfrau der Garde begleiten in Erinnerung geblieben ist?

stellte sich die Hundemeute als ein Rudel Möpfe heraus, die im Stadtbild zwar gang und gebe sind, aber überhaupt nicht dafür taugten, den Läufer in Angst und Schrecken zu versetzen. Besagter Läufer schied später dann aber trotzdem aus, weil er nahe des Traviatempels versehentlich auf eine frei herumlaufende Ganz getreten ist und die wütend schnatternde Gänsemutter samt Küken den Läufer dann in den Yaquir vertrieb. Legendär ist auch der zwergische Läufer im Jahr 1038, der die Grafenhöhe in absoluter Rekordzeit meisterte und scherzhaft behauptete, dass ihm das nur möglich gewesen wäre, weil er mal beim Bau einer mechanischen, beweglichen Treppe beteiligt gewesen wäre, welche unterhalb des Sternbrunnens ihren Ausgang hätte und diese nun einfach genutzt habe. Natürlich absoluter Unfug, aber das Gerücht, dass diese Treppe wirklich

existieren soll und der Stern am Brunnen nur deswegen keine sechs Zacken hätte, weil *Erlan Sirensteen* den Bauherren der Treppe nicht bezahlt hätte und dieser deswegen einen Sternzacken als Tribut gestohlen hat, hält sich seitdem hartnäckig.

UY: Ich sehe schon, man bekommt einiges geboten bei der *Corsa della Quartieri*. Zum Abschluss, was wünschen sie sich denn für diese *Corsa*?

LvT: Ich wünsche mir ein friedliches Fest, bei denen die anwesenden Gäste uns weder brauchen, noch zu Gesicht bekommen müssen, dazu ein besseres Wetter als bei der Unter-Wasser-Corsa und dass ein jeder Gast die Besonderheiten dieses Rennens mit nach Hause nehmen und für immer in sein Herz einschließen kann.

UY: Da gehen wir gerne mit. Ich danke für das Gespräch. ★

## Firdana - Zentrum der Sterne Herrscherin der Sternfestungen

Im Zentrum Yaquirias wuchs im strahlenden Licht der Gestirne *Gylda*, *Bolburri* und des *Blutsterns* Firdana heran und wurde im Laufe der Jahre selbst zu einem funkelnden Stern der Region. Durch ihre günstige Lage am Ostufer der *Gugella* wurde Firdana eine große und bedeutende Stadt und galt als Scheitelpunkt zwischen den Kernlanden und Yaquiria Superior. Firdana er-

langte einst Bekanntheit als Zentrum der Sternkundigen und -deuter, Propheten und Deromanten. Manch Hofastrologe Bosparrans begann hier seine Karriere, manch Strategie befragte vor einer Schlacht einen Weisen aus Firdana. Die Wurzeln dieser Tradition reichen weit in die Siedlerzeit zurück, und es heißt, einzelne Astrologen wüssten noch immer um Stellare Geheimnisse aus der

(Fortsetzung auf Seite 16)

## Von Drachepferden und Flugechsen

»Es heißt, sie reiten auf Drachepferden, Flugechsen und gar Drachen selbst.«  
—Gerücht, gehört 400 v.BF in Firdana

Im Norden des Reiches, genauer am Yaquirbogen finden sich immer wieder Relikte eines mysteriösen Drachenordens, der in den Dunklen Zeiten erstmals der in der Provinz *Yaquiria Superior* in Erscheinung getreten ist. Seine Mitglieder verehren die Hohen und Alten Drachen und lassen sich durch kobaltblaue und scharlachrote Rüstungen, die mit Schuppen und Zacken verziert sind erkennen. Sie herrschen über weite Landstriche und erbauen verborgene trutzige Festungen. Funde aus den heutigen Tagen lassen vermuten, dass nicht nur Menschen Mitglieder dieser Orden waren, sondern gelegentlich sogar Echsenmenschen, die seit Jahrhunderten auf das Erstarken ihrer Reiche gewartet haben und nun Mithilfe dieses

Ordens die Rückkehr ihres Drachengottes vorbereiten.

Zuletzt gab es gar Gerüchte, dass man in *Mantrash'Mor* Überbleibsel dieses Drachenordens gefunden hat und dass das Felsenkloster dereinst eine der verborgenen Drachenfestungen gewesen sein soll.

Drachische Entitäten gab es jedenfalls immer wieder in dieser Region rund um das Kloster des Bundes des Wahren Glaubens, wie die Geschichte vom Kampf eines Schlingers mit einer Hornechse aus den Dunklen Zeiten beweist. Die Hornechse ist bis heute Wappentier des Hauses *Berisac* des *Mantrash* und auch das Haus *Treuffenau*, heute mit dem Baronshaus von *Veliris* verschmolzen, führt einen Drachen im Wappen. Insbesondere jenseits des Yaquirs sind die Reste dieses Drachenordens zu finden und es scheint gar, als halte der mächtige Strom das geschuppte Übel zurück, das dereinst aus der *Khôm* kam... ★





# UNTERFELS

## Söldnerstadt am Yaquir

**Einwohner:** 3.150, hinzukommen zahlreiche Söldner und Reisende, so dass die Stadt regelmäßig bis zu 3.500 Köpfe zählt

**Herrschaft/Politik:** Signoria mit einem Senescalio an der Spitze

**Garnisonen:** 6 bis 6 Banner Söldner, 120 Milizen, 10 Tempelwachen, 20 Gardisten

**Tempel:** Pantheon im Alveranidendom, Efferd, Travia (2x), Tsa (2x), Ingerimm, Kor, Schrein des Praios, Schrein der Hesinde, Schreine zahlreicher Lokalheiliger

**Wichtige Fest- und Feiertage:** 3. Efferd (Prozession des St. Timon, Fest Tuffinos), 20. Efferd (Maronenfest St. Orsinos, Fest des Almadinquartiers), 29. Travia (Tag der Feuerwacht, Fest Ingerimateas) 1. Tsa (Tag des Simia, Fest Nuovo Tsadanans), 12. Peraine (Taubenfest Velirias) 30. Rahja (Tag der Götter, Messe im Alveranidendom), Corsa della Quartieri

**Handel und Gewerbe:** Söldner, Plättner- und Rüstungsbauer, Lederwaren, Brillenwerkstatt Sfgiano, Flussschiffer, Lotsen

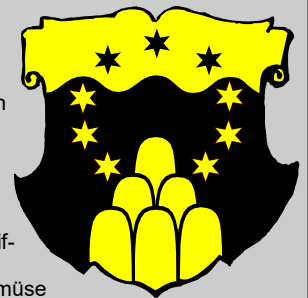
**Wichtige Märkte:** Fischmarkt (an allen Tagen außer Praiostags), Travia-Markt (Horas- u. Wassertag; Obst, Gemüse und Getreide), Krammarkt (an allen Tagen außer Horas- und Praiostag), Viehmarkt (Horastag; Tiere und Tierprodukte)

**Wichtige Gasthöfe/Schenken:** Hotel Esplanade (7/6/25), Haus der Krebse (8/7/0), Hotel Felsfelden (5/6/30), Raulspalast (8/9/30), Taverne Rememberanca Punin (4/3/20)

**Besonderheiten:** Zentrale Sternenfestung, großes Theater

**Wetter:** Mildes Klima, im Sommer warm, gelegentlich heiße Wüstenwinde aus der Khöm und im Winter feucht, mit Schneefall und Nebel

**Stimmung in der Stadt:** Unterfels ist ein Hort des Friedens inmitten des streitlustigen Yaquirbruchs, der jedoch selbst nie zur Ruhe kommt: Ständig ziehen Händler, Reisende und Pilger den Yaquistieg gen Vinsalt, Söldner kommen tagein tagaus in die Stadt und noch immer suchen Menschen aus der Umgebung hinter den Mauern der Stadt ihr Glück.

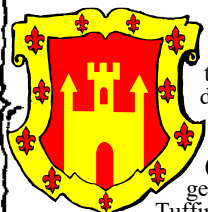


Unterfels liegt an der Mündung des Uras in den Yaquir und bestand einstmals aus den drei rechtsyaquirischen Orten Felsfelden, Tuffino und dem eigentlichen Unterfels, der Residenzstand der Barone von Veliris. Im Laufe der Jahrhunderte, insbesondere aber im Zuge des *Krieges des Drachen* entwickelten sich durch zahlreiche Zuzüge neun Stadtviertel rings um die alte Sternenzitadelle: Inmitten des alten **Castell Tuffinos**, der Sternenzitadelle der Stadt erhebt sich der **Alveranidendom**. Der riesige Rundbau mit seiner großen Kuppel besteht aus zwölf Toren, hinter denen die Kapellen der Zwölfgötter liegen. Die Finanzierung und Ausstattung dieser Kapellen haben die 12 mächtigsten Familien der Stadt übernommen, die sich nun in Pracht und Prunk zu überbieten versuchen.



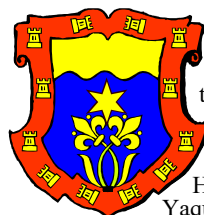
Nach der nahezu vollständigen Zerstörung der Sternenfestung von Unterfels während des Thronfolgekrieges, wurden zunächst die alten Gräben und Wälle niedergedrückt und zugeschüttet. Hier entstand das neue Zentrum **Campostella**. Heute prägen die großen Patrizierpaläste rings um die **Piazza Darian** mit ihrem Zwölfgötterbunnen, wie das Rathaus, der **Palazzo della Signoria** (1), die **Palazzi Veliris** (2), **Cantarra** (3), **Loriano** (4), **Romeroza** (5), **Ardismôr** (7), **Trezzi** (8), **Bolburri** (9), **Ründocca** (10) und **Westerbeek** (11), sowie prachtvolle Straßen und schöne Plätze das Viertel. Am Rande der **Faunsgärten** liegt das **Rahjaneum** (6) mit Arangeriesälen und einer Musikerschule.

Das **Theater** liegt genau im Scheitelpunkt der südlichen Stadtviertel, weswegen es auch nicht zu einem der anderen Stadtviertel gehört. Hier treffen sich die Bürger der Stadt, um miteinander zu diskutieren, kleinere Reibereien unter den Stadtvierteln auszutragen und an zahlreichen städtischen Fest- und Feiertagen.



**Tuffino**, ist heute die Altstadt von Unterfels. Um den **Fischmarkt** herum stehen die ältesten noch erhaltenen Bauwerke der Stadt. Besonders der säulengeschmückte **Tempel des Efferd** (2) zählt zu den ursprünglichen Bauwerken der Stadt, ebenso wie der kleine **Tempel der Tsa** (1) und das **Gildenhau** (4), das ehemalige Ratsgebäude. Tuffino war lange Jahre Sitz der Signorens von Treuffenau-Tuffino, bevor diese selbst vor einigen Jahren Barone von Veliris wurden. Beredtes Zeugnis dieser Herrschaft ist der **Palazzo Tuffino** (3), dessen schiere Größe die alten Barone von Veliris jedes Mal verärgerte, so sie seiner ansichtig wurden. Im alten **Palazzo Rinaldo** (5) residiert die gleichnamige Kaufmannsfamilie. Ihnen gehöre halb Unterfels, spotten die Bürger, wenn sie über den Reichtum des Hauses sprechen, und in der Tat gehören die Rinaldo zu den wohlhabendsten Familien der Baronie, wenn nicht gar der gesamten Grafschaft.

An der arkadengesäumten **Drachensplanade** erhebt sich das **Alte Nandus-Kloster** (6), das heute die Kontore kleinerer Kaufleute beherbergt. Etwas versteckt in den verwinkelten Gassen Tuffinos liegt das **Anwesen der Familie Rizzi** (7). Teilweise ist die Altstadt noch von einer hohen Mauer umgeben, die zur alten Stadtbefestigung gehörte. Einige der alten Stadttürme sind zu Toren umgebaut worden und führen nun in die anderen Stadtviertel.



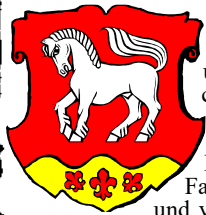
Direkt am Yaquir gelegen, haben sich in **Yaquirella** zahlreiche Einwohner des Yaquirbruchs niedergelassen. Neben Gefolgsleuten des Hauses Sirenstein, haben sich zahlreiche Flüchtlinge aus Coriolenne und anderen Teilen des Yaquirbruchs, die vor dem Krieg geflohen waren hier in Hoffnung niedergelassen, eine neue Heimat zu finden. Kein Wunder also, das die Yaquirbrucher ihre Häuser rings um den **Tempel der Travia** (1) angesiedelt haben. Der Tempel erhebt sich inmitten des **Platzes des Herdfeuers**, an dem auch das **Spital** (2) der Stadt liegt. Auf dem Platz findet Horas- und Wassertags der Traviemarkt statt, auf dem vor allem Obst, Gemüse und Getreide erstanden werden kann. Etwas abseits der Yaquirstraße liegt die **Piazza Yalsicor**, auf dem zahlreiche Händler Gänse, Hühner, Schafe, Ziegen und anders Kleingetier verkaufen. Der Platz trägt den Namen des zum Gefolge der Travia gehörenden ziegenköpfigen Drachens Yalsicor. Ob nun die Verulkung Ziegenmarkt auf den Hohen Drachen zurückzuführen ist, oder der Platz seinen Namen in Anlehnung an den Kleintiermarkt erhalten hat, ist unter den Bürgern der Stadt höchst umstritten und führt nicht selten zu handfesten Auseinandersetzungen. Im Zentrum der **Piazza Yalsicor** erhebt sich eine große monumentale Statue des berühmten **Marschalls Folnor Sirenstein** (3). Der Marschallstab in der Hand weist sehr zum Verdruß manch Almadaners nach Norden. Auf einem kleinen Platz, direkt an der alten Stadtmauer liegt der **Krammarkt**. Hier kann man fast an allen Tagen der Woche die unterschiedlichsten Waren erstehen und ersteigern. Denn neben dem **Santa-Beama-Schrein** (5) liegt das **Auktionshaus Aldubhor** (4). In Sichtweite des Theaters liegt die **Stadtswache** (6).



ris, sowie zahlreicher weiterer Patrizier und der **Lilienbrunnen (6)**, mit seinen verspielten Lilienfontänen ziert er den unteren Teil der sich den Hang emporsteigenden **Gärten der Adriana**. In der Mitte der **Piazza Ariano** erhebt sich ein übergroßes Standbild des letzten Barons von Veliris, dessen Ende selbst von wohlmeinenden Zeitgenossen als nicht sehr rühmlich bezeichnet werden kann. Dennoch haben es seine Nachfolger verstanden die Taten ihres Ahnen zu verklären und ihn als großen Kriegsherrn und Menschenfreund darzustellen. Für zahlreiche Bomeder und Yaquirbrucher Bürger in der Stadt dürfte es aber eine Genugtuung sein, dass das Standbild des Barons zum Anziehungspunkt zahlreicher Tauben geworden ist und der Baron als ihr Heiliger verehrt, oder besser verspottet wird.

Erhaben auf einem Hügel, thront auf dem **Monte Comitale** die alte Residenz der Grafen.

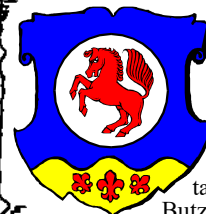
Das Anwesen besteht aus dem luftigen **Palazzo Arindello (1)** mit seinen diversen Sälen und Gemächern und dem **Haus des Haushofmeisters (2)**, der in Abwesenheit des Comtos über das große Anwesen auf dem Arindello gebietet.



Nördlich des Uras liegt auf Schradoker Seite das **Quartieri Felsfelden**. Die hohe Mauer und der Wassergraben schützten das beschauliche Viertel während der Kämpfe um die Stadt im Thronfolgekrieg, so dass hier das alte Ortsbild zu großen Teilen bewahrt werden konnte. Die Menschen leben in mit Blumen dekorierten Fachwerkhäusern, halten die Göttin Rahja hoch und verdrängen die beunruhigenden Umtriebe außerhalb ihres Ortes meist.

Von Norden nach Süden zieht sich die alte **Comturstraße** durch Felsfelden, an der neben dem **Stadthaus (1)** an der **Piazza Rahjana** auch der kleine **Tempel der Travia (2)** liegt, der bis heute von den Geweihten des viel größeren und bedeutenderen Tempels in Yaquirella betreut wird. Den Zugang zur Felsfelder Altstadt bewacht die **Bastion (3)**, die mit ihren schwarzen Mauern nicht so recht in der Bild des Ortes passen mag. Im **Alten Flusshafen** kann man Lotsen anheuern und Krebsfischern bei ihrer Arbeit zusehen. Auf der **Piazza Hesindia** steht an der Stelle des ausgebrannten Hesindetempels einen von sechs Säulen getragenen **Pavillon (4)**, in dem die in Stein gehauenen Geschwister Wissen und Weisheit die Menschheit lehren und ermahnen sorgsam mit dem Erlernten umzugehen. Hier liegt auch die **Brillenwerkstatt Sfagiano (5)**, in dessen Nähe das **Haus des Astronomen (6)** steht, in dem der Puniner Sternkundler **Rahjiano Amado Sfindini** seinen Studien nachgeht.

Viele Bürger verehren noch immer die alte Baronsfamilie Neethling, deren **Palazzo (7)** auf einer eigenen kleinen Insel liegt und für seine blumenreichen **Baronsgärten** bekannt war.



Ganz im Norden der Stadt hinter der vier Schritt hohen **Statue des Ascendear (1)** verbreitern sich die Gassen. Das Bild der Stadt wechselt zu mehrstöckige Lehmhäusern, die Dächer sind mit Schieferschindeln besetzt und zwischen den Häusern sind Schnüre angebracht, auf denen Wäsche trocknet. Nachts tauchen Laternen mit grünem, rotem und gelbem

Butzenglas die Gassen in ein buntes Licht. Besonders vor dem **Haus des Glasbläfers (2)** hängen zahlreiche dieser kleinen Laternen, deren Glas viele unterschiedliche Bilder zeigen und die Straße vor seinem Haus in ein Spiel aus Farben und Formen taucht. Dabei ist ein Symbol besonders häufig anzutreffen: Das des Almadanischen Rossbanners. Denn hier im **Almadinquarter** – vom Rest der Ortschaft auch abfällig Rossviertel genannt – wohnen die Familien der Söldlinge, die aus der Region östlich der Gugella stammen. Die meisten der hier lebenden Almadaner sind Söldlinge, die in den Konflikten dieser Region ihren festen Lohn sehen, aber auch Schmiede, Fischer, Händler und allerlei Handwerker und Dienstleister finden sich hier.

Zentraler Anlaufpunkt des Almadinquartiers ist der **Alte Viehmarkt**. Der Platz ist eine riesige zertretene Wiese, die in ihren Ausmaßen fast die Größe der Gärten Coriolennes erreicht.

Am Horastag, dem ehemaligen Markttag, scheint das Feld aber zu klein für die vielen Viehtreiber, Schafsherden, den unzähligen Ziegen und Maultieren. Es reihen sich Ochs an Kuh, Fasan an Hahnenkäfig. Honig und Milch findet hier genauso seine Abnehmer wie Eier und Fleisch. Hier liegen das **Werberhaus der Söldner (3)**, vor dem sich die **Fontana Cavalla (4)** erhebt, die eine aus Obsidian geschlagene Göttin Rahja, die in ihren Händen ein Tharfgefäß hält zeigt, aus dem Wasser in ein großes Becken, das von vier Stuten getragen wird sprudelt. Etwas versteckt im Häusergewirr südlich des Viehmarktes liegt der **Raulspalast (5)** des **Al Mirante** und seine **Hahnenkampf-Arena (6)**. Unweit der Arena und in direkter Nähe zum Palazzo Neethling, ist mit dem **Palazzo Culming (7)** ein großer prächtiger Bau halb in den alten Stadtgraben errichtet worden.



Die meisten Gebäude des **Quartieri Ingerimma** rund um den **Tempel des Ingerimm (1)** und dem **Schrein der Ingrimiane (2)** sind aus Stein gebaut oder tragen mindestens ein steinernes Fundament, allenthalben sind Brunnen und Zisternen zu finden, denn die Angst vor Feuer ist nicht unbegründet in einer Gegend, in der unentwegt mit diesem gefährlichem Element gearbeitet wird.

Der Rauch aus den allgegenwärtigen Essen der Schmieden, Drahtziehereien und Gießereien zieht unablässig durch das Viertel und der unglückliche Passant gerät mitunter auch in eine niederhöllisch stinkende Dampf Wolke, die aus einer Gerberei entwichen ist und sich träge durch die Gasse rollt. Weniger augenscheinlich, aber den meisten Schmieden sehr wohl ein Begriff ist die Umschlagstation des **Casa Commerciale (3)**. Hinter dem eher unscheinbaren Gebäude in einer Seitenstraße nahe des Zentrums des Viertels schließt sich ein ummauerter Hof an, der fast einem halben Dutzend Karren Unterstand gewährt und in den man nur durch einen durch das Gebäude führenden Torbogen gelangen kann. Unweit hiervon erhebt sich der **Palazzo Pintor (4)**, der gleichnamigen Patrizierfamilie, die mit dem Verkauf von Erz reich geworden ist. Kein Straßenzug ist mehr ohne eine Großschmiede, oftmals wurden einfach kleinere Schmieden von glücklosen Besitzern gekauft und umgebaut. Die Namen dieser Betriebe sind meist vom Gründer abgeleitet, gelegentlich aber sogar abenteuerlich. Aber ob **Rüstammer Saldinghus (5)**, **Schmiede ya Caelera** oder **Rüsthaus Dracheneisen**, allen gemein ist, dass hier oft nur ein einziger Schmiedemeister unter Sold steht dessen Arbeit nicht selten nur darin besteht, die schnelle Arbeit der zahlreichen Schmiedegesellen zu beaufsichtigen, die hier in Massenfertigung und Arbeitsteilung Plattenzeug, Kürasse, Helme, Schilde und sogar ganze Harnische anfertigen.

Etwas außerhalb liegt die **Casa Saldinghus (6)**, die Villa der Patrizierfamilie, sowie die ihr gehörenden **Winterkasematten (7)**, in denen Söldnern in der kühlen Jahreszeit Unterkünfte vermietet werden können.



Die Ursprünge der alten Siedlung **Coriolenne** stammen noch aus den Tagen des tausendtürmigen Bosparans, als eine feste Garnison der Horasarmee am linksyaquirischen Ufer dauerhaft Stellung bezog. Die Palisaden wichen bald Steinmauern und die Zelte kleinen Häusern. Mit der Verlegung der Sommerresidenz des Signors von Mantrash nach Coriolenne erlebte der Ort seine größte Blüte und zeitweise lebten bis zu 400 Einwohner im alten Horaslager und in den Höfen und Katen ringsum.

Mit dem Plünderungszug Graf Horasios endete der alte Ort Coriolenne und nur wenige Bewohner überlebten das Wüten der Söldner. Heute befindet sich im alten Horaslager ein **Tempel des Kor**, der insbesondere von den zahlreichen Söldnern aus Unterfels unterhalten wird. Über dem Eingang wird aus den Trümmern Coriolennes der **Hügel des Blutes (a)** errichtet, der sich über dem **Platz der Rache (b)** erhebt. Vier breite Treppen, an deren Abätzen in eherne Feuerbecken nächstens Flammen über die Region flackern, führen bis zur Spitze hinauf, auf der der eigentliche Tempel steht. Das kuppelgekrönte Bauwerk wird von mehreren mächtigen Säulen getragen und beherbergt eine große stählerne Kor-Statue.

Vom Hügel des Blutes bis zum **Schwarzen Tor** verläuft die **Straße des Kampfes (c)**. Neben wenigen Pilgerquartieren gibt es auch eine kleine Söldnerschule, sowie eine **Kampfarena (d)** und einen **Duellplatz (e)**.

Hoch über der Stadt thront noch immer das **Schloss Tsadanja** der Signorens von Mantrash, das derzeit von der Familie **Aranjuez** bewohnt wird. Die riesige Residenz ist ein prunkvolles Bauwerk in eslamidischem Stil. Nach der Eroberung durch Graf Horasio trägt das Schloss den Namen seiner verstorbenen Gemahlin Tsadanja. Am Rande des Schlosses liegt das **Alte Draconiterinstitut (2)**.

Baronin Varosja II. verbannte vor vierhundert Jahren sämtliche Kurtisanen und Freudenjungen aus den Städten. In dieser Zeit ließ Signor Rhadyon Berisac das Rahjaviertel rings um ein **Badehaus (1)** ansiedeln. Seither gibt es in Unterfels das geflügelte Wort von **über den Fluss setzen** und jeder Einheimische weiß, wovon die Rede ist. Manch ein Zugereister verwechselt dies leicht mit „er ist über den Fluss“ gefahren, was bedeutet, dass gerade jemand verstorben ist. So kommt es immer wieder vor, dass eine Rückkehr von den Freudenhäusern Tote zum Leben erwecken konnte...

Dieses Schicksal ist den wenigstens Besuchern des **Anlegers des Golgari (3)** beschieden, von wo aus man zur **Boronhalle (4)** geleitet wird, an den sich der große **Boronanger** von Unterfels anschließt. Etwas abseits liegt ein **Schrein der Marbo (5)** und durch die **Uthar-Pforte** gelangt man über den **Weg des Schweigens** zu den **Nasuleen der Patrizier (6)**, die sich unterhalb der **Bishdariesspitze (7)** in einen kleinen Hang schmiegen. ★

# DER PALAZZO DELLA SIGNORIA - SYMBOL DER PATRIZIERMACHT

Als Zeichen der neuen Patriziermacht erhebt sich dort, wo einst das Schloss der Barone von Veliris in den Himmel ragte, der Palazzo della Signoria von Unterfels. Der mächtige Sandsteinbau wird in seiner Front von den durch marmornen Säulen getragenen Arkaden und Loggien, sowie dem hochaufragenden *Torre della Signoria* dominiert, unter dessen hohen Turmgiebeln sich eine große, volltönende Bronzeglocke befindet, die nur zu ausgewählten Anlässen geschlagen wird. Rings um den an drei Seiten freistehenden Palazzo sind die Schilde der wichtigen Patriziergeschlechter im Wechsel mit den Wappentafeln der Stadtviertel an der reich verzierten Fassade angebracht.

Betreten werden kann der Palazzo durch die im untersten Stockwerk des Turms liegende **Eingangshalle**, von der aus man ins **Vestibül** gelangt, das zum säulengeschmückten **Innenhof** führt. Hier im Erdgeschoss befinden sich im hinteren Bereich **Marstall** und **Remise**.

Von der *Piazza Treuffenau* führt ein Seiteneingang direkt in die Amtsstuben des **Ufficio della Consiliere**. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich zur *Piazza della Signoria* ein weiterer Eingang, durch den der *Bargello* die verurteilten Straftäter zum Richtplatz führt.

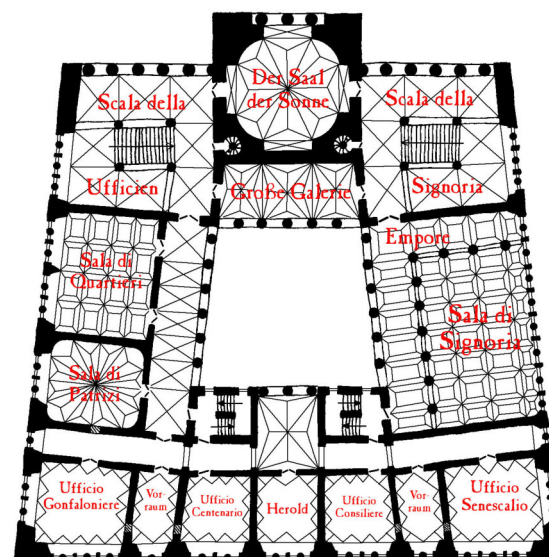
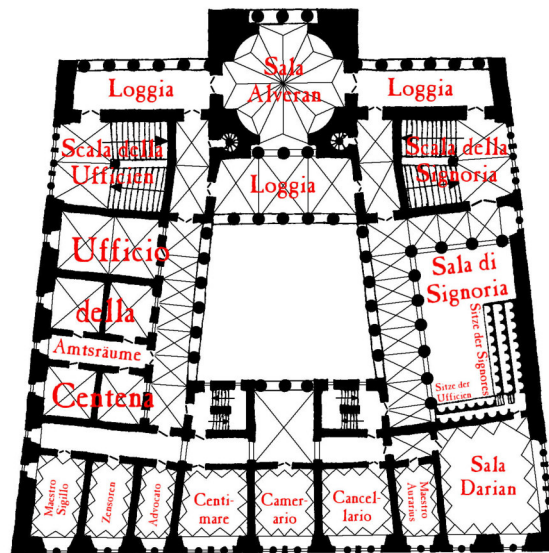
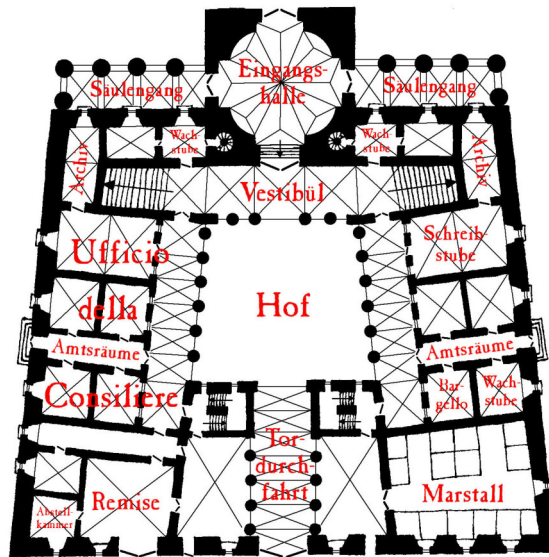
Über die *Scala della Ufficien* gelangt man in die Amtsstuben des **Ufficio della Centena** und im obersten Stockwerk zu den großen Ratssälen. Die *Scala della Signoria* hingegen führt in erster Linie zur gewaltigen **Sala di Signores**. In diesem über zwei Stockwerke ragenden größten Saal des Palazzos trifft sich alle 144 Tage die Signoria von Unterfels.

Neben einem prächtigen, kunstvoll verzierten Gestühl für die Patrizier, deren Rücklehnen geschnitzte Symbole der Familien, Stadtviertel und Gottheiten tragen, gibt es an der Frontseite der Halle das Gestühl für die neun Amtsträger der Stadt. Eine kleine Tür am Rande der Sitze führt in die **Sala Darian**, wo das *Consilio della Ufficio* tagt.

Im hinteren Bereich dieses Stockwerks liegen die **Amtsräume** einiger niedriger Stadtämter.

Eingerahmt von luftigen **Loggien** liegt im Turm die **Sala Alveran**, die regelmäßig für städtische Feste benutzt wird. Das hohe Gewölbe zeigt ein Zwölfgötter-Fresko des berühmten Unterfelser Malers *Simianda Saldinghus*.

Im obersten Stockwerk zeigen die beiden großen **Treppenhäuser** ihre ganze Pracht: Vier Marmorsäulen, die in den unteren Stockwerken noch aus dunklem, fast schwarzem Gestein bestehen, wechseln in der *Scala della*



*Signoria* ihre Farbe in reines Weiß, wo sie in eine neunfach geschachtelte Gewölbedecke übergehen, die den strahlend, blauen Morgenhimmel mit dem hellen Praioslicht im Osten, weißen Schäfchenwolken, Vögeln und anderen Flugwesen zeigt. Die *Scala della Ufficien* hingegen ist zwar architektonisch identisch, allerdings sind ihre Säulen rötlich und die Gewölbedecke zeigt einen malerischen Abendhimmel, mit dem roten Praiosmal im Westen.

Zwischen diesen prächtigen Treppenhäusern liegt der **Saal der Sonne**, dessen hohe Gewölbedecke Praios Auge in seiner ganzen Kraft zur Mittagszeit zeigt und gleißend und machtvoll von der Mitte des Deckenfreskos herabscheint. Am Rand des wolkenfreien Himmelsbildes huldigen Greifen und Alveraniare dem Fürsten der Götter, darunter auch die Regionalheiligen *Sanct Aldigon* und *Santa Beama*.

Diese optischen Meisterwerke der Malerei wurden ebenfalls von Unterfelser Werkstätten erschaffen, die sich für dieses Großprojekt monatelang zusammengeschlossen hatten.

Im Turm über dem Saal der Sonne liegt die **Sternenkammer**, in der das Gericht der Stadt Unterfels tagt.

Zwischen den Treppenhäusern liegt die **Große Galerie**, in der die Gemälde der verschiedenen *Senescalios* hängen.

Während man von der *Scala della Signoria* lediglich auf die **Empore** des Saals der Signoria gelangt, führt die *Scala della Ufficien* zu zwei weiteren Prunksälen des Palazzos: Die **Sala di Quartieri** wird für offizielle Empfänge der Stadt genutzt. Direkt benachbart liegt die **Sala di Patrizi**, deren sternförmige Gewölbedecke den Meisterwerken der Baukunst ein weiteres hinzufügt. Hier finden gelegentlich Ratsversammlungen, aber auch Feste und Bälle statt.

Im hinteren Bereich des Stockwerks liegen die **Amtsräume** der hohen Ämter der Stadt. In den prächtigen Ecksäulen residieren der *Senescalio* und der *Gonfaloniere*, während dazwischen die *Ufficien* von *Consiliere*, *Centenario* und *Herold* liegen.

Das **Untergeschoss** des Palazzos della Signoria besteht weitgehend aus den Fundamenten des alten Veliriser Stadtschlusses. Gerüchte besagen, dass sich zahlreiche geheime Gänge zwischen dem neuen *Palazzo Veliris* und den alten Kellern ihres Schlusses befänden.

Der mächtige **Glockenturm** ragt noch etliche Schritt über den Rest des Palazzos und ist in mehrere Stockwerke unterteilt. In einem ist eine **Kapelle** untergebracht. ★

# DER ALVERANIDENDOM - SYMBOL DER EINHEIT DES YAQUIRBRUCHS

Wo sich einst eine trutzige Burg des Hauses Veliris in der Mündung des Uras in den Yaquir erhob, die in den ruhmreichen Tagen König *Therengar Firdayons* in eine Sternenzitadelle umgebaut wurde, erstrahlt heute zwischen den fünf Zacken der Zitadelle, eines der prunkvollsten Gotteshäuser des Horasreiches: Der Alveranidendom zu Unterfels.

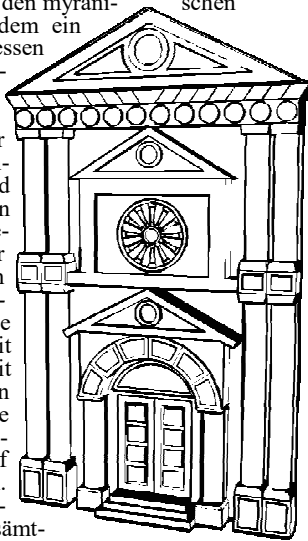


ganz aus Steineiche gefertigt ist. Sie bieten schon alleine die unterschiedlichen Farben und Maserungen der Holzarten der ansonsten identisch gefertigten zwölf Außenportale ein imposantes Bild.

Zu den Kapellen gehören noch ein Andachtsraum, sowie jeweils eine ovale Wendeltreppe, benannt nach Halbgöttern die der jeweiligen Gottheit zugeordnet sind (z.B. Marbestiege, Ucuristiege, etc.). Über diese Stiegen sind die oberen Stockwerke, das Dachgeschoss und eine Krypta zu erreichen. Während die unteren Hallen meist auch Altäre und Kultgegenstände beinhalten, dienen die oberen Säle und Zimmer im Dach reisenden Geweihten Mitgliedern des Bundes des Wah-

Zwölf Kapellen reihen sich kreisförmig um die große Bethalle mit ihrer riesigen Kuppel, die von zwölf mächtigen Pfeilern getragen wird. Vom Zwölfkreis aus, einem Wandelgang rings um die Kuppel, der diese von den Kapellen trennt, führen zwölf kunstvoll geschmiedete Pforten in das große Rund. Die **Halle der Zwölfgötter**. Die Kuppel der Halle bildet sowohl in Umfang, wie auch Ausmaß einen perfekten Kreis. Zwölf Fensterokulare tauchen das Rund in vielfarbiges Licht, sind die bleigefassten Fensterbilder aus bunten Gläsern gestaltet, die die jeweilige Gottheit in einer ihrer bekannten Erscheinungsformen vom Oberkörper an darstellen. Mit gestrengem Antlitz blicken die Zwölfe direkt in die Halle, in deren Mitte sich ein kleines, über mehrere Stufen erreichbares, Podest erhebt. Darauf findet sich ein Zwölfkreis in dessen Mitte ein großes wassergefülltes Becken steht. Bei dem Wasser handelt es sich um geweihtes Wasser des Yaquirs, das für zeremonielle Anlässe verwendet wird.

Über zwei grobe in den Fels geschlagene Treppen gelangt man in eine Krypta, die unterhalb der großen Halle der Zwölfgötter liegt. Hier findet man einen uralten Altar, in den myranischen Schriftzeichen geritzt sind und auf dem ein schwarzer, völlig glatter Stein ruht, dessen Ursprung und Zweck bis heute ungeklärt ist.



Portale der Götter

**Praios** - Bosparanienholz  
**Rondra** - Steineichenholz  
**Efferd** - Zedernholz  
**Travia** - Buchenholz  
**Boron** - Ebenholz  
**Hesinde** - Blutulmenholz  
**Firun** - Firunsföhrenholz  
**Tsa** - Kirschbaumholz  
**Phex** - Eibenholz  
**Peraine** - Apfelbaumholz  
**Ingerimm** - Tannenholz  
**Rahja** - Rosenholz

Rings um die Halle der Zwölfgötter bildet der **Zwölfkreis** die Verbindung zwischen dem großen Hallerund und den einzelnen Kapellen. Die in zwölf Rundgewölbe auslaufenden Decken des Zwölfkreises zeigen Abbilder der jeweiligen Zwölfgötter, die vom unteren Künstler *Simianda Saldinghus* gestaltet worden sind. Die schmiedeeisernen Tore sind jeweils mit dem Symbol der zugehörigen Gottheit versehen und mit stilisierten Aspekten zwischen den Gitterstäben verziert. Die Pforten sind üblicherweise verschlossen, so dass man nur einen Blick auf die Halle der Zwölfgötter werfen kann. Da der Zwölfkreis umlaufend durchgängig ist, kann man durch Öffnung sämtlicher Götter-Pforten das große Hallerund deutlich vergrößern. Dieses Schauspiel erfolgt jedoch nur an drei Tagen im Jahr: An den hohen Feiertagen des Zwölfgötter-Bundes, am 24. Boron, nach 12 mal 12 Tagen, am 18. Peraine, nach weiteren 144 Tagen und am 30. Rahja nach 12 Monaten. An diesen Tagen kommen auch die Priester des Bundes des Wahren Glaubens nach Unterfels, um eine der seltenen Messen ihres Ordens abzuhalten.

An den Zwölfkreis schließen sich die **Kapellen der Zwölfgötter** an. Die eigentlichen Kapellen bestehen aus einem großen Außenportal und einem darüber liegenden Rundfenster, *Oculus* genannt. Die hohen doppelflügeligen Tore, sind im neo-bosparanischen Stil gefertigt, der sich durch gleichmäßige Kassettenelemente auszeichnet, wie man sie auf den Zeichnungen alter Bosparanischer Tempel sehen kann. Das bemerkenswerte an den Türen ist jedoch zweierlei: Zum einen ist immer nur das dem jeweiligen Göttermond zugeordnete Tor geöffnet, zum anderen sind die Türblätter aus unterschiedlichen Holzarten gefertigt, die einem der Götter zugeordnet sind. So besteht das Tor des Praios aus Bosparanienholz, während das Tor Rondras

ren Glaubens, aber auch Künstlern und Handwerkern als Unterkünfte.

Die Kapelle des Praios liegt im Süden, während die Kapelle des Firun sich gen Norden öffnet, so dass die Kapellen der anderen Zwölfgötter in der üblichen Reihenfolge angeordnet sind.

Die Innenausstattung dieser zwölf Kapellen werden von den zwölf reichsten und mächtigsten Familien der Stadt gestiftet, die neben der Ehre und dem Prestige diese Aufgabe übernommen zu haben, vor allem auch die Ausgestaltung der jeweiligen Kapelle selbst bestimmen können. Diese zwölf Stifterfamilien werden *Portalherren* genannt. Die Portalherren wählen den Dombaumeister, der die Aufsicht über das Gesamtprojekt des Alveranidendoms ausübt. Derzeit ist *Antonio di Monte-Fuori* Dombaumeister zu Unterfels.

## Portalherren des Alveranidendoms

Folgende Portalherren gibt, bzw. gab es bei der Ausgestaltung der Kapellen. Verbannung, Wegzug und Aufgabe führten in der Vergangenheit zu Wechseln unter den Stifterfamilien.

**Praios** - Haus *Veliris*  
**Rondra** - *vakant*, vormals *Pena*  
**Efferd** - Haus *Rinaldo*, vormals *Loriano*  
**Travia** - Haus *Sirensteen*  
**Boron** - Haus *Culming*  
**Hesinde** - Haus *Monte Fuori*  
**Firun** - Haus *Aranjuez*, vormals *Cantarra*  
**Tsa** - Haus *Trezzi*  
**Phex** - Haus *Telmian*  
**Peraine** - Haus *Rundocca*  
**Ingerimm** - Haus *Saldinghus*  
**Rahja** - Haus *Romeroza*, vormals *Neethling*

Die **Kapelle des Praios** wird vom Haus *Veliris* gestaltet, dessen Geschichte eng mit dem Götterfürsten verknüpft ist. So verwundert es auch nicht, dass die kleine Seitenkapelle dem Schutzheiligen der Familie *Sankt Aldigon* gewidmet ist. Der Boden der Hauptkapelle ist mit reinweißen Marmorplatten verlegt, in denen sich das Licht aus dem Okular spiegelt. Im Kontrast zum weißen Boden steht das tiefblaue Deckengewölbe, in dessen Zentrum das vergoldete, strahlenverzierte Auge des Götterfürsten streng auf die Gläubigen herab blickt.

Die **Kapelle der Rondra** ist bis zum Tode Graf *Horasios* vom Haus *della Pena* gestaltet worden. Die Seitenkapelle ist der Hausheiligen der Familie *Santa Luitiana von Kullbach* gewidmet. Die Arbeiten an der Kapelle sind derzeit ins Stocken geraten, da noch nicht entschieden worden ist, welche Familie als neue Portalherren nachfolgt.

Die **Kapelle des Efferd** wurde vom Haus *Loriano* begonnen und nach deren Rückzug aus der Signoria der Stadt der alteingesessenen Patrizierfamilie *Rinaldo* anvertraut. Während in der Seitenkapelle ein Altar für den Flussvater *Yaquir* errichtet worden ist, dominiert in der zentralen Kapelle ein wunderschöner Springbrunnen, in dessen Mitte sich der fischschwänzige *Efferd* aus einem Schwarm Flussbewohner, wie *Yaquirforellen*, *Flusskrebse* und *Goldwelse* emporhebt.

Die **Kapelle der Travia** wird vom Haus *Sirensteen* ausgestaltet. An den Wänden der Kapelle findet sich in rund anderthalb Schritt Höhe ein durchlaufender Sims, auf dem verschiedene Figurinen aus Porzellan stehen, die sinnbildlich für die Heiligen der *Traviakirche* stehen. Mitten in der Kapelle stehen zwei große Statuen, die den *Alveranischen Vater* und die *Alveranische Mutter* darstellen. Ob es sich hierbei um *Praios* und *Travia* oder aber um *Horas* und *Lamea* handelt, liegt im Auge des Betrachters. Vier Gänse streifen durch die Kapelle und beleben durch ihr Geschnatter den ganzen Alveranidendom.

Für die **Kapelle des Boron** zeichnet das Haus *Culming* verantwort-



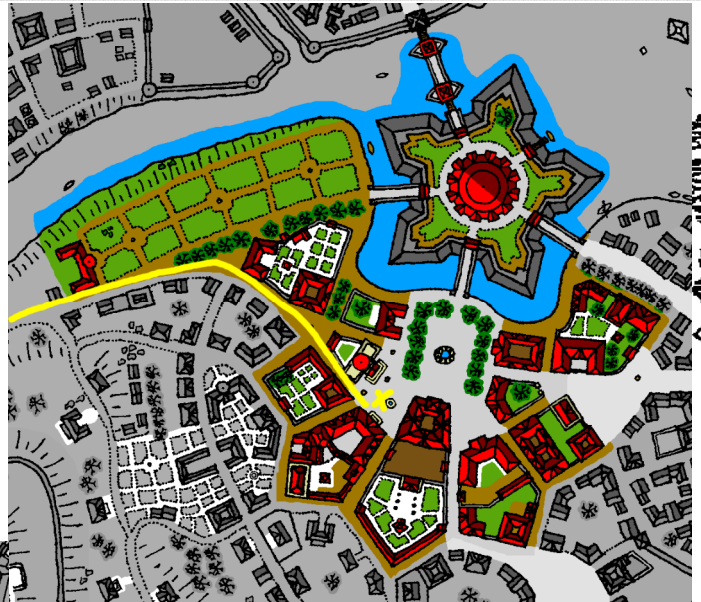
# Die Corsa della Quartieri

Die Corsa della Quartieri ist ein Wettlauf durch die horasische Stadt Unterfels am Yaquir. Alle 288 Tage laufen die schnellsten Männer und Frauen des Landes durch die neun bunt geschmückten Stadtteile der Söldnerstadt mit der Absicht, das sogenannte Sternenbanner zu gewinnen. Mit diesem zieht der Gewinner in das *Consilio della Ufficio* ein und erhält in den Sitzungen der Stadtverwaltung Wort und Stimme.

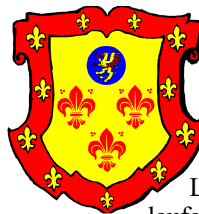
## Campo Stella



Die Reise der Läufer beginnt traditionell im Stadtteil Campo Stella. Man trifft sich vor dem Rennen auf der *Piazza Darian*. Der östliche Teil, die *Piazza della Signoria*, sonst auch als Richtplatz genutzt, ist während des Festes voll mit Marktständen. Der Start des Rennens ist aber im westlichen Teil, am Brunnen der *Piazza Treuffenau*. Von dort aus sprinten die Teilnehmer Richtung *Piazza Montefuori* zu den **Faunsgrärten** am *Urasufer*.



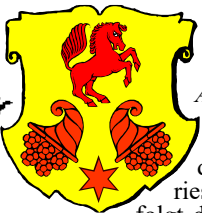
## Veliria



Hinter dem **Rahjaneum** betreten die Läufer dann den Stadtteil Veliria. Dort geht es die *Viale Folnor* entlang in Richtung **Velirial-Tor**, es geht dann aber auf halber Höhe links ab, auf den Hügel des **Monte Comitale** hinauf. Die Läufer durchqueren die Grafengärten und laufen am anderen Ende den Berg wieder Richtung **Fuchstor** zur *Piazza Viapenta* hinab. Die Läufer werden einen kleinen Umweg laufen, vorbei am praiosgefälligen **Sanct-Aldigon-Tempel** und der **Villa Dunbari**, um beim **Palazzo Cirrention** die *Via Varosja* zu betreten. Dieser folgt man bis zum *Platz der Morgenröte*, damit betreten die Läufer den dritten Stadtteil ihrer Reise, das Quartieri Nuovo Tsadana.



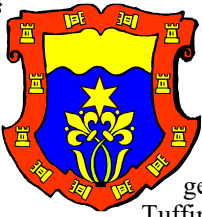
## Nuovo Tsadana



Der Lauf führt dort einmal um die **Graf-Vascal-Statue** herum Richtung Stadtmitte, durch die enge *Via Vascal* zur *Piazza Ariano* und dann durch die *Via Caelon* zum Stadtkern, dem *Platz vor dem Theater* wo auch die **Stadtwache** ihr Quartier hat. Um dieses runde Gebäude rennt man durch eine riesige, feiernde Menschenmasse hindurch. Es folgt der wohl prunkvollste Teil des Rennens, denn kurz laufen die Teilnehmer noch durch die *Via Beama*, bevor sie rechts abbiegen Richtung *Piazza Simia*. Beim neuen **Tsa-Tempel** geht es wieder rechts ab über die *Piazza Simia* und dann über die prunkvolle, von großen Bäumen gesäumte *Vistellano-Allee*. Auf Höhe des **Palazzo Telmian** geht es dann links vorbei am **Trezi-Brunnen** über die *Piazza Aemiliano* und den **Santa-Rovena-Schrein**. Wenn die Läufer die *Via Aurum* Richtung *Piazza Yalsicor* kreuzen, betreten sie Stadtteil Nummer vier, Quartieri Yaquirella.



## Yaquirella



Vorbei an der **Marschall-Folnor-Statue** geht es bis zum **Travia-Tempel** am *Platz des Herdfeuers*. Erst hier biegt man wieder nach links, wo die Gassen wieder ehrwürdiger und die Zuschauer zahlreicher werden. Denn es geht durch das **Tuffino-Tor** in das Quartieri Tuffino, die Altstadt.



## Tuffino



Hier wird es nun richtig interessant, denn dort rennen die Läufer erst einmal die *Drachenesplanade* hin zum **Flusshafen** Ruderboote vor, mit denen sie über den *Yaquir* übersetzen müssen. Es gilt, vorbei an den Pfeilern der alten Brücke bis zum **Schwarzen Tor** des sechsten Stadtteils zu rudern, das Quartieri Coriolenne.



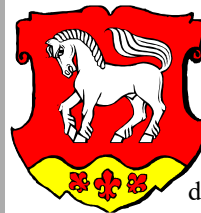
## Coriolenne



Den dortigen **Hügel des Blutes** passiert man rechts, über die *Straße des Kampfes* und der **Kampfarena**, um beim **Duellplatz** das Areal des Kortempels zu verlassen. Durch das *Rahjaviertel* hindurch geht es dann den Berg hinauf durch ein kleineres Waldstück, an dessen Ende das **Alte Draconiterinstitut** und vor allem das **Schloss Tsadanja** zu finden ist. Es geht durch dessen *Teledoranya-Gärten* zum höchsten Punkt der Reise. Abwärts rennen die Läufer dann den *Platz der Hornechse* und die *Stiege des Schlingers* hinab zurück zum Kortempel, passieren das **Tor des Schwertes** und den **Platz der Rache**



## Felsfelden

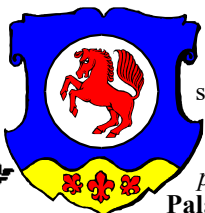


Jetzt aber steuern die Läufer, bzw. Ruderer, den **Alten Flusshafen** im siebten Stadtteil der Stadt an, dem Quartieri Felsfelden. Den kleinen **Tsatempel** links liegen lassend, rennen die Läufer rechts durch die **Bastion** in den achten Stadtteil - das **Almadin**quartier.

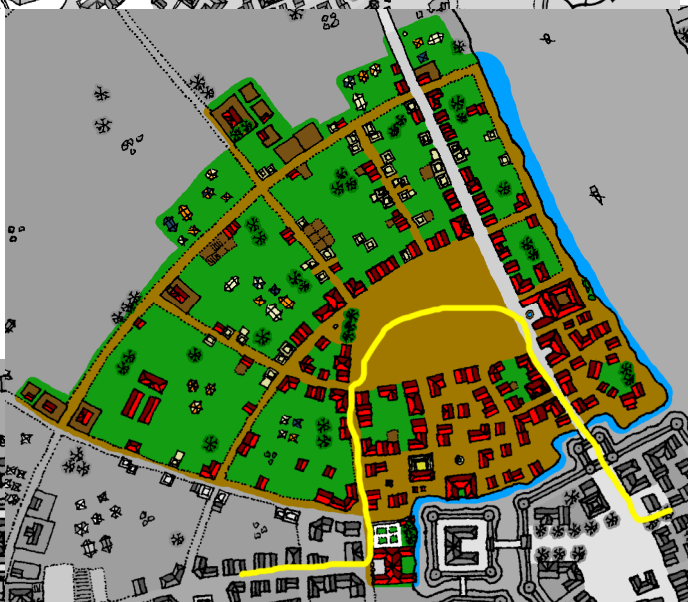


# UNTERFELS AM YAQUIR

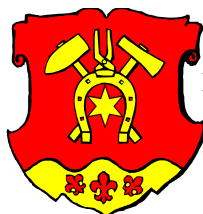
## Almadinquartier



Die vielen engen Gässchen bieten die Gefahr, sich zu verirren, der Kurs ist so gesteckt, dass man **Fontana Cavalla**, **Rossgasse**, **Viehmarkt**, **Hahngasse**, **Madagasse**, den **Raulspalast** am **Madaplatz** und **Via Orsino** passiert, bevor es am **Palazzo Culming** letztendlich durch den neunten und letzten Stadtteil geht: Ingerimatea.



## Ingerimatea



Und wenig überraschend geht es dazu die **Straße des Erzes** entlang bis zum **Ingerimm-Tempel**. Vorbei am **Schrein der Ingrimiane** und der **Casa Commerciale**, geht es dann ab der **Plätnergasse** zum Schlussspurt des Rennens über.

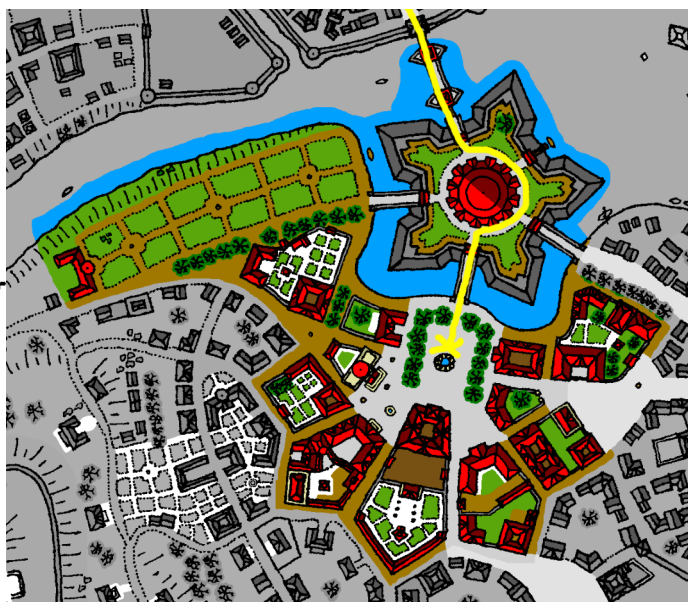


Man steuert die **Baronsgärten** an und passiert den **Palazzo Neetling**, um über die **Neetling-Allee** in Felsfelden am **Stadthaus** vorbei die **Piazza Rahjana** zu überqueren und am **Haus der Astronomen** vorbei die **Brücke der Heiligen** anzusteuern.



## Endspurt

Die Läufer betreten die **Sternenzitadelle**, wo der **Alveranidendom** das große Finale ankündigt. Diesen umrundet man fast komplett bis zur **Ponte Darian**, rennt weiter geradeaus über die **Piazza Darian** und ans Ziel am **Palazzo della Signoria**. Dort wird sich inzwischen die halbe Stadt versammelt haben und dem Sieger ein Bad in der Menge gewähren, bevor ihm sein Vorgänger, aktuell der Almadaner **Bernardo Boffill** dann stolz das schwarzgoldene Sternbanner übergibt.



# IRDISCHE INSTRUKTIONEN

## Generelles zur Corsa

Der Gewinner der Corsa della Quartieri wird Träger des Unterfelser Sternbanners und damit für 288 Tage Mitglied in der im Kleinen Rat von Unterfels. Generell kann jeder, wirklich jeder, mitmachen bei der Corsa della Quartieri! Aber natürlich handelt es sich um einen eher volkstümlichen Wettbewerb. Für viele Adlige eher ein Anlass zu Flanieren, Wein zu trinken und Wetten abzugeben auf den Favoriten. Nur sehr selten wird eine Dame oder ein Herr aus edlem Hause ein Lauftrikot überwerfen und das Wagnis eingehen, als unterlegener Läufer ihr oder sein Gesicht zu verlieren. Oder sich gar bei einem Sturz der Lächerlichkeit preiszugeben. Dementsprechend sind es meist Personen aus dem Volk, die an diesem Wettbewerb teilnehmen. Manch ein Adliger versucht als Mäzen einen Läufer zu protegieren und im Falle eines Sieges, so eine Mirhamionette im Rat zu haben, die im Sinne des Mäzen stimmt.

### Laufstrecke

Es gibt insgesamt neun Etappen, je eine pro Unterfelser Quartier. Durchlaufen werden die Quartiere in folgender Reihenfolge:

1. Quartieri Campo Stella
2. Quartieri Veliria
3. Quartieri Nuova Tsadana
4. Quartieri Yaquirella
5. Quartieri Tuffino
6. Quartieri Coriolenne
7. Quartieri Felsfelden
8. Almadinquartier
9. Quartieri Ingerimatea

Nach der neunten Etappe, findet ein **Endspurt** statt, um zu sehen, wer als erster oder erste die Ziellinie erreicht.

## Läuferinnen und Läufer

Spielercharaktere, die mitlaufen wollen, bekommen ein zufälliges "Läuferprofil". Dieses wird verdeckt gezogen aus einem Set. Läufer haben zwei Werte: "Durchschnittliche Laufstrecke" (min. 5 bis max. 10) und "Konzentrationsstärke/ Ablenkbarkeit" (min. 1 bis max. 4).

**Durchschnittliche Laufstrecke, Beeinflussung und Abwehrreaktionen:** Die durchschnittliche Laufstrecke jedes Läufers kann in jeder Etappe durch Con-Teilnehmer positiv oder negativ beeinflusst werden. Beispiele: Mit der Beeinflussung "Axxeleratus" oder "Movimento" wird der Läufer schneller oder ausdauernder und erhöht somit die durchschnittliche Laufstrecke in dieser Etappe. "Anfeuern" gibt den Läufern einen Motivationsschub. Die Beeinflussung "Plumbumbarum" verlangsamt den Läufer, ebenso wie "Schmährufe". Einige Beeinflussungen, insbesondere Zauber, können abgewehrt werden mit Abwehrreaktionen. Beispiele sind "Bewegungsmagie stören", "Beeinflussung aufheben". Con-Teilnehmer werfen ihre Beeinflussungs- und Abwehrreaktionskarten in die Box des Läufers, dem sie helfen oder schaden wollen. Pro Läufer werden alle auf ihn gewirkten Aktionskarten, die die durchschnittliche Laufstrecke

beeinflussen, verrechnet und die vorläufige Laufstrecke der Etappe festgelegt.

**Konzentrationsstärke, Ablenkungen und Abwehrreaktionen:** Läufer können durch Aktionen abgelenkt werden. Ablenkungen haben einen bestimmten Punktwert. Überschreiten die kumulierten Punkte aller auf einen Läufer gewirkten Ablenkungen die "Konzentrationsstärke" des Läufers, werden die übrigen Punkte von der zuvor ermittelten Laufstrecke für die Etappe abgezogen.

**Beispiel:** "Plötzlich entleert über dem Läufer jemand einen Nachtopf"; "Blitz Dich find", "Rahjan Bader winkt dem Verfolgerfeld zu".

Einige Ablenkungen, insbesondere Zauber, können abgewehrt werden mit Abwehrreaktionen. Con-Teilnehmer werfen ihre Ablenkungs- und Abwehrreaktionskarten in die Box des Läufers, dem sie helfen oder schaden wollen. Pro Läufer werden alle auf ihn gewirkten Aktionskarten, die die Konzentrationsstärke beeinflussen, verrechnet und ein eventueller Überschuss von der ermittelten Laufstrecke abgezogen.

-> Daraus ergibt sich die tatsächliche Laufstrecke jedes Läufers in einer Etappe.

## Das Rennen - Rollenspielphasen, Laufphasen und Endspurt

**Ablauf:** Jeder Con-Teilnehmer besitzt die Beeinflussungskarten "Anfeuern" und "Schmährufe". Manche SCs haben besondere Fähigkeiten (magische, karmale, charismatische) und besitzen daher noch weitere Beeinflussungs-/ Ablenkungs-/ Abwehrkarten ganz unterschiedlicher Art. Zudem kann man bei NSCs Beeinflussungs-/ Ablenkungs-/ Abwehrkarten kaufen, erpressen, verhandeln, tauschen, erspielen, erschmeicheln oder sonst wie im Rollenspiel erringen. Der Abend beginnt mit einer Rollenspielphase. Danach können die Spieler die erspielten Karten in der Laufphase einsetzen. Die erste Laufphase beinhaltet drei Etappen (Campo Stella, Veliria, Nuovo Tsadana). Dann wechseln sich wieder Rollenspielphase und Laufphase (Yaquirella, Tuffino, Coriolenne) ab. Letztlich noch einmal ein Rollenspielphase für die letzten drei Etappen (Felsfelden, Almadinquartier, Ingerimatea) plus dem Endspurt.

**Etappenergebnis:** Basierend auf den Ergebnissen jeder Etappe werden die Läufer aufgeteilt in "Spitze" (drei Läufer), "Verfolgerfeld" (drei Läufer) und "Mittelfeld" (alle übrigen Läufer). In jeder Etappe kann ein Läufer maximal eine Kategorie nach vorne kommen (z.B. vom Verfolgerfeld zum Mittelfeld; aber nicht zur Spitze). Läufer können aber von der Spitze ins Verfolgerfeld zurückfallen, sich also zwei Kategorien verschlechtern.

**Wie komme ich an Karten?:** Manche Spieler haben Geld, andere Einfluss, oder wichtige Informationen. Ihr könnt also Karten kaufen, das Gegenüber überreden oder erpressen, ihm etwas versprechen oder vielleicht etwas tauschen. Probiert es aus! ★





*Bardenspiel Mythienweber  
nun auch in Unterfels!*

*Das große Fest zur Corsa della  
Quartieri ist dir zu langweilig?  
Wir eilen zur Rettung!*

*Genieße die Klänge Albertrias  
aus den Instrumenten von  
Malwine, Markus, Mathilda und  
Miranda, der Bardengruppe Mythienweber.  
Garantiert ohne Hausboot!*

*Wir spielen die heißesten Treffer dieser Zeit, ob  
»Blaue Flaggen«, »Iranische Königin« oder »Beleidigter Ehemann«.*

*Nutzt auch jetzt noch die Zeit, Miranda in ihrer  
Süßholzfüßigen Gewandung zu bewundern,  
bevor sie dann das neueste Mitglied der  
Mythienweber im Gesang ausbildet.*

alten Heimat. In den Dunklen bald die Geschicke der Stadt lenkt, in dem örtliche Tempel- Grenze zum Emirat Al'Mada ein Hochgeweihte und Schmelztiegel der Region, in der sich nun Bosparaner und Tulamiden kulturell austauschen. Stern- deutung und -beobachtung hat die obersten Orakel- deuter

bei den des Blutsterns, Tulamiden des Bolburri eine lange und der Gylda. Tradition Firdana wächst und zieht und gedeiht, man errichtet als Verteidigungsanlagen die Sternenzitadellen von Oberfels und Unterfels, und den großen Tempel der Himmelsdiamanten. Als ein verrirter Schlinger, einige Jahre das Umland Firdanas verheert und schließlich sogar auf die Stadt zieht wird er noch vor den Mauern von einer wilden Hornechse getötet, die zuvor selbst eine Bedrohung darstellt. Ihre Schildplatte ziert, nachdem sie von einigen Helden erlegt wird, bald die Halle des Sternennrats. Ein Dutzend Jahrzehnte später steht Firdana Punin an Größe kaum nach. Begehrlichkeiten wachsen, Neid und Missgunst lodern auf, denn weder das alte Bosparan, noch das aufstrebende Punin können einen Rivalen zwischen sich dulden. Schleier und Schatten vernebeln die Sinne der Sterndeuter Firdanas und aus dem undurchdringlichen Nebel der Un-



wissenheit wird der beißende Rauch des Feuers: Firdana, die Sternengleiche vergeht in einer dämonischen Feuersbrunst und von der einst so strahlenden Metropole an der Gugella bleiben nichts als Asche und rußgeschwärzte Trümmer. Oberfels- und Unterfels, die Außenposten der einstmals mächtigen Herrschaft Firdana werden Zufluchtsorte der letzten Einwohner der Stadt, die ihre Heimat nie wieder sehen werden. \*

## Magische Gewandschneiderei

# flavira

Graue Kutte adel!

Feinste Couture für die modebewusste Magistra! Auf den Leib gezauberte Garderobe für den Adeptus! Hüllt Euch in Seide und Brokat. Schnitte und Stickereien streng nach Codex Albyricus und trotzdem modern und glamourös. Bewundert unsere Musterkollektion während der Corsa della Quartieri!

Na, mal wieder am Palazzo Komeroza vorbei gewandert und unplötzlich von einem Hexenfluch getroffen worden? Ich fühle mit Ihnen, es reicht!

In der Tat kann da nur einer helfen:

### Die Praioskirche!

Doch im Schatten des Alveranidendoms scheint keiner mehr ein Auge für den Schrein Sanct Aldigons zu haben, dabei ist es wirklich an der Zeit, ihn endlich zu weihen.

Für das Licht des Praios, gegen alles Hexische!

Besucht im Schrein seine Hochwürden, Legat Praiomarcellus Dumbari!



IHNEN GEHT DIE FERTIGSTELLUNG DES ALVERANIDENDOMS ZU LANGSAM!

DER PFUSCH AM BAU STOERT SIE SIE SIND DER MEINUNG DIE MONTE FUORIS SOLLTEN LIEBER WIEDER BRUECKEN BAUEN?

MIT DIESER MEINUNG SIND SIE NICHT ALLEINE! ICH HABE VOR DIESEM GROSSPROJEKT

ENDLICH ABZUSCHLIEßEN BEVOR ES FEINLICH WIRD!

DAZU RÜFE ICH SIE AUF MICH ZU UNTERSTÜTZEN!

ICH HABE IM RAULSPALAST EINEN TRESOR

AUFGESTELLT UND BIETE MICH AN IHRE SPENDEN ENTGEGEN ZU NEHMEN UND

KORREKT ZU VERWALTEN. DAMIT DIESES

DUKATENGRAB NICHT MEHR NUR ZEICHEN VON KORRUPTION UND INKOMPETENZ IST

SONDERN ENDLICH DAS WIRD WAS ES SEIN

SOLL EIN ZEUGNIS DER GROEBE UNSERER GOETTER

ALSO: UNTERSTUETZT AL'MIRANTE DIE GOETTER WOLLEN DAS!

### Feinste Tuche, beste Mode.

so etwas gibt es in Unterfels natürlich nur am

### Tuchhof Kalman Arrenio

in Nuovo Tsadana!

Ob Nostrianische Wolle, Mirhamer Seide,

Dröler Spitze oder Siburer Brokat!

Ob Ballkleid oder Flusslotsengewand,

hier finden man alles zum kleinen Preis!

Jetzt auch mit Not-Dienst, falls Ihnen beim

Sternenball jemand auf die Schleppe tritt!

### DIE INITIATIVE FUER SATUARISCHE GLEICHBERECHTIGUNG

ruft zur Unterstützung auf!

Die Ungerechtigkeit muss ein Ende haben!

Es kann nicht sein, dass im Alveranidendom der Herrin Satuaria nicht gehuldigt werden kann!

Wir fordern einen Anbau und eine entsprechende

Dreizehnte Kapelle für alle

Diener der Göttin des Lebens!

Die Governischen Freunde in Coriolenne laden Sie zum Tag des offenen Flusses ein. Kommen Sie zu uns an den Yaquirstrand nah am Kortempel und erleben Sie die Lebensart zu Sfferdas. Wir, Soeldlinge, die nach getaner Arbeit am Sikramsmund nun neuen Abenteuern in Unterfels entgegen gehen, wollen die Kultur unserer Heimat auch hier vorstellen und bieten daher einen

### Gandkurs im Delphinocco an.

Werfen sie den Fisch in den Renz, so wie es einst Glik Binder viermal gelang! Anfragen an den Letzten Loewen, Malheuran D'Oro.

HAHNENKÄMPFE DER WOCHE

OHAHN	VS	HANSVINO
BASSO		RIZZI
HESINDIAHNO	VS	RADIOR
DELLA TRETSIE		FLORHENNI
RIMON	VS	HAHNASIO
HAHNINGOR		DELLE PENHAHN
HANROLF	VS	PRAHANIO
VON KÜHLMING		DUNRAHANI