

BELHANKA, DIE SERENISSIMA



»In der Ferne wird Belhanka es stets verstehen, deine Sehnsüchte zu wecken. Doch anders als andere Städte, wird sie dir diese auch erfüllen, wenn du sie besuchst.«

—Tarona, reisender Abenteurer, neuzeitlich

Um die Stadt Belhanka in all ihrer schillernden Pracht am Spieltisch lebendig darstellen zu können, widmen wir diesen Abschnitt der Serenissima. Die Heiterste beschreibt die Besonderheiten der belhankanischen Republik und der einzelnen Stadtteile.

Die Heiterste

»Es gibt kein Wort, um Belhanka als Ganzes zu beschreiben, allenfalls ›berauschend‹, doch scheint mir dieses zu platt, zu oberflächlich, um diesen Stadt gewordenen Sinnesrausch würdig zu erfassen. Wer kennt Belhanka nicht als die Stadt der Liebe, hat doch die heitere Göttin Rahja hier ihren alveranischen Hain auf Deren gepflanzt? Und zweifelsohne ist ihr Geist des Genusses und der Freiheit in jeder Gasse und auf jedem Platz zu spüren. Das Leben in Belhanka kann ein einziges Fest sein! Doch auch ihr himmlischer Sohn Aves scheint seinen Gefallen an den Belhankanern gefunden zu haben, denn nirgendwo ist der neugierige Geist des Aufbruches so deutlich zu spüren wie in der Serenissima.«

—Edil Finsterbinge, Entdecker und Abenteurer aus Rommilys, in einem Schreiben an seinen Mentor nach seinem ersten Besuch in Belhanka, neuzeitlich

Seit über 1.900 Jahren siedeln Menschen auf den großen und kleinen Inseln im Mündungsdelta des Sikram, dessen Arme und künstlich angelegte Kanäle das Stadtbild

prägen. Dabei verbinden nur wenige Brücken, vor allem im Stadtzentrum, die einzelnen Inseln. Der überwiegende Verkehr zwischen den Inseln findet mit Booten und Gondeln statt, die unentwegt unterwegs sind.

Die Stadt der Liebe, auch Serenissima genannt, beherbergt mit dem Palast Rahjas auf Deren nicht nur den aventurischen Haupttempel der heiteren Göttin, sondern hat sich 1028 BF während des horasischen Thronfolgekrieges als Republik durchgesetzt und die Herrschaft des Adels abgestreift. Doch Belhanka ist nicht nur für seine Freiheit und seine raffinierten Zerstreuungen berühmt: Als bedeutendster Kolonialhafen des Liebliche Feldes und Heimat der größten Reederei Aventuriens ist die Hafenstadt auch das Tor zu fremden und unbekannten Gestaden.

Das Selbstverständnis als Republik, der Einfluss der Rahjakirche und die merkantilen Interessen der Stadt prägen die Stimmung in Belhanka, die von Sinnesfreuden und einer großen Leichtigkeit beherrscht wird.

Belhanka für den eiligen Leser

Region: Horasreich, Covernia

Einwohner: 15.000 (während des Festes der Freuden auch einige Tausend mehr)

Wappen: geviert von Silber und Rot, oben rechts ein grüner Rosenkranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein steigendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube

Fahne zur See: goldener Granatapfel auf Rot

Herrschaft: Republik unter Führung des Patriziats, repräsentiert durch Primesta Pervalia ya Terdilion

Aufgebot: 1 Regiment Republikanische Miliz (Spießbürger und Armbrustiere), 7 Eskadronen Stradioten (Schützen zu Pferd und auf Schiffen), 3 Banner wechselnde Söldner, je 1 Banner Stadt- und Hafengardisten, zu jeder Zeit mind. 100 Seesoldaten

Tempel: Rahja (Haupttempel), Aves (Tempel und Schreine), Efferd (zweimal), Nandus, Peraine, Tsa, Wandelsternempel, Ingerimm- und Levthanschreine

Lokale Fest- und Feiertage: Tag der Befreiung (9. Efferd), Wein- und Galanteriewarenmesse (12. bis 25. Travia), Sta. Xaviera (Rahjaheilige und Schutzpatronin der Stadt und der Kurtisanen, 15. Boron), Turnier von Belhanka (19. bis 24.

Tsa), Fest der Rosenblüte (zweite Woche im Peraine), Fest der Freuden (1. bis 7. Rahja, Wahl der obersten Rahjageweihten), Fahrt der Seestute (8. bis 15. Rahja, Prozession des Heiligen Kelchs der Rahja nach Teremon und zurück)

Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Uthuria, dem Südmeer und der Zyklopendee, v. a. durch die Familie Terdilion (größte Reederei Aventuriens); Schiffbau, Duftwasserherstellung, Brokat- und Leinenweberei, Gewandschneiderei, Glaskunst, Fischfang

Wichtige Gasthäuser: Hotel Imperial, zahlreiche Tavernen, Gasthöfe und Freudenhäuser auf der Insel Penumbra

Besonderheiten: Haupttempel der Rahja, Akademie der Geistreisen (Magierschule, grau), Kapitänsschule, Fechtschule, Kurtisanenschulen

Stimmung in der Stadt: Die Bürger der jungen Republik sind selbstbewusst und freiheitsliebend, durch den Einfluss der Rahjakirche und als größter Kolonialhafen des Horasreiches ist man sinnenfroh und weltoffen. Gleichzeitig wird von manchem der rasche Fortschritt als bedrohlich empfunden und man sehnt sich nach beschaulicheren Zeiten zurück.

Was die Belhankaner über ihre Stadt denken: „Wir sind das Tor zur Welt und die Welt kommt zu uns.“

Die Stadt als Republik

Die Belhankaner sind stolz auf ihre errungene Freiheit und haben in den letzten Jahren zahlreiche Gesetze erlassen, um die Republik zu schützen und die Macht einer einzelnen Person zu beschneiden. Durch zu allen möglichen Anlässen durchgeführte Volksentscheide haben die Bürger großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt. Daran können alle Einwohner teilnehmen, die seit mindestens sieben Jahren Steuern entrichten. So bestimmen die Bürger, welche Patriziergeschlechter in den aristokratischen Kreis der Würdigen Familien aufgenommen werden, aus denen sich wiederum die Anwärter für die höchsten Ämter zur Wahl stellen.

Die oberste Repräsentantin ist die auf Lebenszeit gewählte *Primesta*, deren faktische Macht aber stark eingeschränkt ist. So darf sie nur dann Gesandte privat empfangen oder die Stadt verlassen, wenn dies vorher durch das *Consilium*, ihren fünfköpfigen Rat, genehmigt wurde. Die Beschlüsse des Consiliums sind für die Primesta bindend. Die Ratsherren werden jährlich aus den Reihen der Würdigen Familien gewählt.

Weitere Institutionen sind der *Senat* (als Vertretung der Würdigen Familien; jede Familie entsendet einen Vertreter), die *Tribune* der Stadtgerichte, die *Delegierten* für den Kronkonvent, die *Magistrate* der einzelnen Stadtbezirke und die fünf *Volksadvokaten* (als Mahner und Schlichter ohne Amtsbefugnisse). So ist es kein Wunder, dass immer irgendwo in der Stadt gewählt wird.

Gefürchtet ist das *Siebengericht*, dessen Angehörige *Schwarze Sieben* (wegen ihrer schwarzen Kutten) genannt werden. Es besteht aus der Primesta sowie je zwei Consilieri, Tribunen und Volksadvokaten. Die Schwarzen Sieben spüren Hochverräter, Falschmünzer, Deserteure und korrupte Beamte auf. Wer jemanden denunzieren will, der kann einen anonymen Brief in einen der *Münder der Wahrheit* werfen, steinerne Münder, die sich an jedem Amtsgebäude befinden.

Eine Auswahl republikanischer Gesetze

- Wer sich als Bürger als Comto anreden lässt oder eine Perücke trägt, wird für zwölf Jahre aus der Stadt verbannt.
- Verschwörungen wider die Republik, Sklavenhandel und Piraterie sind mit teils drakonischen Strafen belegt, von Züchtigungen und Brandmalen über Verstümmelungen und Verbannung bis hin zur Hinrichtung.
- Sexualdelikte jeder Art werden streng geahndet. Der Prostitution dürfen nur die Lyceum-Kurtisanen innerhalb der Stadt nachgehen. Dafür können Prostituierte vor Gericht aber ihr Recht einfordern, ohne abschätzig behandelt zu werden.
- Betteln ist verboten. Wer dabei erwischt wird, kann im günstigsten Fall mit einer Ermahnung rechnen, wahrscheinlicher sind jedoch der Pranger und Züchtigungen.

Glossar

Calimala	eine Sholinga (übersetzt: Der Pfad des Bösen)
Capo	der Anführer einer Sholinga (Mehrzahl: Capi)
Consilier/a	Mitglied des Stadtrats (männlich/weiblich)
Consilium	Rat der Stadt Belhanka
Der/Die Geliebte/r der Göttin	oberste/r Geweihte/r der Rahja
Femen	Sammelbezeichnung für fremdländische Sholingas
Fest der Freuden	heiliges Fest in Belhanka, dass vom 1-7. Rahja eines jeden Jahres stattfindet; am Ende des Festes wird das Oberhaupt der Rahjakirche für ein Jahr gewählt
Höfe der Abendröte	siehe Lyceum
Lyceum	einer der Höfe der Abendröte
Picaros	eine Sholinga (übersetzt: Gauner)
Primesta	Erste Bürgerin der Stadt Belhanka
Serenissima	Die Heiterste, ein Beiname Belhankas
Sho Tacása	eine Femen-Sholinga (übersetzt: Vereinigung der flinken Hände)
Sholinga	Bezeichnung der verschiedenen Unterweltbanden in Belhanka (übersetzt: Versammlung)
Süd-Aventurien-Rat	Kolonialverwaltung des Horasreiches
Würdige Familien	alteingesessene Patrizierfamilien in Belhanka, deren Namen im Goldenen Buch der Stadt verzeichnet sind
Seestute	Schiff der Rahjakirche
Kelch der Rahja	Heiliger Talisman der Rahjakirche, der alle Flüssigkeiten in Wein verwandeln kann

Die Unterwelt der Serenissima

Belhanka wird von drei großen sogenannten Sholingas beherrscht: die Picaros, die Calimala und die Femen. Die Picaros sind vor allem Diebe, Hehler, Fälscher und Schmuggler. Von allen Sholingas sind sie diejenigen, die der romantischen Vorstellung des phexgefalligen Handwerks am nächsten kommen.

Die wichtigsten Daten der Stadtgeschichte

um 881 v. BF: Prinz Belen von Bosparan gründet Belhanka durch die Errichtung eines Palastes auf der Insel Paradisela.

um 580 v. BF: Die Magierschule der Akademie der Geistreisen wird eröffnet.

101 v. BF: Die erste Kurtisanenschule wird durch Lycea, einer Unterhalterin Kaiser Silems, gegründet.

Boron 0 BF: Die Heilige Xaviera verhindert durch die Verführung des Heerführers der Garther die Plünderung der Stadt durch dessen Truppen.

97 BF: Der Kelch der Rahja gelangt nach Belhanka. Dadurch wird die Stadt Hauptsitz der Kirche.

999 BF: Der hochverschuldete Graf Mondino Torbenias von Crasulet verkauft seine Privilegien an die Stadt Belhanka.

10. Rahja 1022 BF: Unter der Führung der Friedlosen Olgerda überfallen Thorwaler Piraten die Seestute und töten dabei Patrizier und Rahjageweihte. Für kurze Zeit gelangt der Kelch Rahjas in deren Hände, aber tapfere Helden können ihn wiederbeschaffen.

1028 BF: Belhanka wird Republik, nachdem Graf Mondino eine Tyrannenherrschaft errichtet hat und gestürzt wird. Am 15. Ingerimm besiegen die Truppen der Republik ein Adelsheer aus Efferdas in der Schlacht auf den Rosenfeldern.

Deutlich härter gehen die *Calimala* vor. Sie werden von mindestens vier Capi geleitet und kontrollieren das Baugewerbe, erpressen Handwerker und Grundstückseigentümer, und verdingen sich als Schläger und Leibwächter. Auch für den einen oder anderen Auftragsmord sind sie zu haben. Die meisten Mitglieder sind ehemalige Maurergesellen.

Die *Femen* stammen hingegen nicht aus Belhanka, sondern sind Bündnisse von Hinzugezogenen. Die bekannteste Gruppe ist die Sho Tacása, eine Gruppe von Albernern. Sie begehen Diebstähle, Einbrüche, Sklaven- und Rauschkrauthandel und schrecken auch vor Mord nicht zurück.

Stadt der Inseln

Belhanka erstreckt sich über sieben größere und zwei Dutzend kleinere Inseln, von denen jedoch nicht alle bebaut sind. In den letzten Jahren, in denen die Stadt rasant angewachsen ist, hat sie zudem zu beiden Uferseiten nach dem Festland gegriffen. Nur die Inseln Belenora, Belhamèr, Simiavilla und Penumbra, die zusammen das Stadtzentrum bilden, sind durch Brücken miteinander verbunden und zusätzlich noch die Garteninsel Jardinata über Spada mit dem Festland. Wer daneben nicht die fest eingerichteten Fähren – die zudem mitunter mit langen Wartezeiten verbunden sind – nutzen will, greift auf die Dienste der zahllosen Gondolieri zurück, die den Reisenden mit allerlei Geschichten, Klatsch und Liedern zu unterhalten wissen.

Dienstleitung und Preise der belhankanischen Wasserwege

Dienstleistung	Preis
Fähre	2 H / Person
Lastenfähre	1 H / Stein
Gondelfahrt mit Personen	3 H / Person
Gondelfahrt mit Lasten	2 H / Stein
Gondoliero zur exklusiven Verfügung	3 S / Stunde oder 18 S / Tag

Belenora, das Herz von Belhanka

Belenora mit der *Piazza Bender-Horas* und dem *Sternenobelisken* ist das Zentrum der Stadt. Hier sind die wichtigsten Institutionen der Verwaltung von Stadt und Republik angesiedelt, ebenso die hiesige Magierakademie und viele wichtige Kontore und Handwerker. Die *Via Vestigia* lädt zum Flanieren ein und bietet mit den Ateliers der teuersten Gewandschneider, Handschuhmacher, Hutmacher, Schuster und Bortenhändler alles für den gehobenen Geschmack und den prallen Geldbeutel. Auch die berühmten Parfümerien und allerlei kleine Spezialgeschäfte sind auf Belenora zu finden.

Gebäude auf Belenora

Nr.	Name	Anmerkungen
BE01	Loggia Gloriosa	Ruhmeshalle der Republik
BE02	Bankhaus ya Strozza	betreibt Geldverleih und Handel mit Südaventurien
BE03	Turm der Stadtgarde	verfügt über eine Uhr und ein Glockenspiel
BE04	Justizpalast	Sitz der Gerichte, des Wahlausschusses, der Steuerbehörde und des Stadtarchivs
BE05	Gewandschneider Savilo ya Rovani	Q5/P5; dezente Eleganz, Leibschneider des Großsiegelbewahrers
BE06	Süd-Aventurien-Rat	entscheidet über die Geschicke aller horasischen Südkolonien
BE07	Blütenbörse	Q4/P5; Umschlagbörse für Blumen und exotische Gewürze
BE08	Parfümerie ya Baltari	Q3/P4; kräftige Amazonenparfüms aus Einhornöl und Bittermandel
BE09	Parfümerie Folbermann	Q3/P3; Nelkenöl für die Küche
BE10	Auktionshaus Commarion	wöchentliche Pfandversteigerungen
BE11	Parfümerie Sybelstern	Q3/P3; exotische Düfte
BE12	Parfümerie ya Aranori	Q4/P4; 1001 Rausch aus Malomisblüten

BE13	Akademie der Geistreisen	Magierschule
BE14	Damenschneiderin Ninara von Vinsalt	Q3/P3; aufreizende Damenmode
BE15	Hauptkontor Terdilion	beherbergt im Erdgeschoss einen Kolonialwarenladen (Q3/P5)
BE16	Parfümerie ya Taranelli	Q4/P4; feine Blütendüfte
BE17	Parfümerie ya Duridanya	Q5/P5; feinstes Rosenöl; im Familienbesitz von Malrizio ya Duridanya
BE18	Haraldsons zauberhafte Zuckerwaren	Q5/P4; ehemals Luminoff & Morcalino
BE19	Gewandhandel Orlan Hunggardner	Q3/P2; An- und Verkauf von gebrauchten Gewändern
BE20	Schuhmacher Nasul Ricorsi Nachfahren	Q4/P4; feines Schuhwerk
G04	Hotel Imperial	Q6/P6/S25; bestes Hotel Belhankas
T08	Sta.-Xaviera-Kapelle	der Schutzheiligen der Stadt gewidmet

Belhamèr, Insel der Seefahrer

Im Gegensatz zum geschäftigen Belenora kommt Belhamèr, das traditionelle Seefahrerviertel, eher bieder und bodenständig daher. Rustikale Tavernen und kleine Handwerksbetriebe prägen das Bild, aber auch viele Künstler schätzen die Atmosphäre der pittoresken Gassen und die bezahlbaren Preise. Über die König-Dettmar-Docks wird der Seehandel mit dem restlichen Lieblichen Feld und der Zyklopensee abgewickelt.

Gebäude in Belhamèr

Nr.	Name	Anmerkungen
BH01	Palazzo Sphaerico	Sternenwarte; markante Sonnenuhr über dem Eingang
BH02	Garnison der Miliz	Unterkunft der Speißbürger und Armbrustiere
BH03	Werft Cabazzo	auf Schnellseglerkaravellen und Schivonellas spezialisiert
BH04	Werkstatt Vardari	Q6/P6; Mutterhaus der berühmten Instrumentenbauerdynastie
BH05	Odeon	kreisrunde Halle für Rezitation, Gesang, Musik und Tanz, Schule der Künste; tagsüber Probevorstellungen
BH06	Kapitänsschule	renommiert für seine Ausbildung und namhafte Absolventen
BH07	Logenhaus der Schiffergesellschaft	Loge der angesehensten Handelskapitäne Belhankas
BH08	Viktualienmarkt	Q3/P3; bis zur Mittagsstunde geöffnet
G07	Weinlokal Aves Netz'	Q4/P4; abhörsichere Lauben
T05	Wandelsternempel	Kuppelsaal aus bosparanischer Zeit, den Wandelsternen und Halbgöttern Horas, Ucuri, Simia, Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan gewidmet



T06	Obstgarten der Peraine	kleiner Perainetempel mit großem Birnbaumhain, dessen Früchte an Kinder und Pilger verschenkt werden
T07	Haus der vier Ozeane	Efferdtempel

Simiavilla, Herz des Handwerks

Auf der Halbinsel **Santino**, eine Halbinsel, die bei Flut nur per Brücke oder Boot erreichbar ist, liegen die *Glaswerkstätten (SI08)*, die durch das Gläserne Tor (ein Tor, welches mit bunten Glasstückchen verziert ist) nur von angesiedelten Handwerkern betreten werden dürfen. Der Rest der Insel wurde erst in den zurückliegenden zweihundert Jahren bebaut und wird eher von ärmeren Bürgern bewohnt, die sich im Hafen oder den Manufakturen verdingen. Der Süden Simiavillas wird von den Meridianadocks dominiert, Belhankas Tor in den exotischen Süden. Hier geht es hektisch und rau zu, und in den letzten Jahrzehnten ist Simiavilla zu einem Anlaufpunkt für allerlei abenteuerliche Gestalten geworden.

Gebäude in Simiavilla

Nr.	Name	Anmerkungen
SI01	Kolonialhöfe	Kontore und Sammelpunkte für Expeditionen mitsamt Wohnquartieren und Werkstätten
SI02	Eisengärten	Garnison der Hafengarde mitsamt Zollturm
SI03	Emporium	Q4/P4; dreistöckige Kaufhalle
SI04	Webersiedlung	Tagelöhnersiedlung
SI05	Bausch- und Linnenweberei Ilsurer	Q3/P3; vor 30 Jahren von Mendena übergesiedelt, zuvorkommend gegenüber den eigenen Arbeitern
SI06	Arcanomechanische Manufactur	Q4/P5; von Absolventen der hiesigen Magierakademie gegründet
SI07	Spezereienmarkt	Q4/P3; feste Holzstände mit Leckereien
SI08	Gläsernes Tor und Glaswerkstätten	bei Flut nur per Brücke oder Boot zu erreichen
SI09	Ballhaus	soll über Geheimgänge verfügen
SI10	Tulamidisches Bad	Q4/P4; aus grünem Raschtulsmarmor errichtet
SI11	Fechtschule Rahjas Kavaliere	bildet rahjagefällige Kämpfer und Leibwächter aus
G01	Taverne ‚Die Schwarze Galeere‘	Q3/P3; zur Schänke umgebautes, al’anfanisches Prienschiff der Seeschlacht von Phrygaïos

G02	Taverne ‚Tokum & Trivina‘	Q3/P4; von einem Gildenlandheimkehrer betrieben
G03	Parins Taverne	Q3/P2; Abenteuertaverne
G08	Hotel Primesto	Q4/P4
T02	Refugium des Reisenden	Avestempel
T03	Haus des Irrgartens	Nandustempel
T04	Blütentempel der Tsa	Tsatempel, innerhalb eines bunten Blumengartens gelegen

Kosmidion, die Fremdeninsel

87 v. BF wurde Belhanka vom Selemitischen Schweiß heimgesucht und nahezu entvölkert. Besonders Kosmidion war davon betroffen und wurde lange gemieden. Seitdem jedoch seit 1010 BF immer mehr Einwanderer in die Stadt strömen, wurden sie überwiegend hier angesiedelt. Das dicht bebaute Kosmidion präsentiert sich als ein unüberschaubares Gewirr aus kleinen Gassen, in dem Fremde sich schnell verirren und in unangenehme Situationen geraten können. Denn trotz des gemeinsamen Schicksals der Bewohner, die vor Siechen, Kriegen oder Armut aus ihrer Heimat geflohen sind, sind die Grenzen der einzelnen Nachbarschaften streng gezogen und gleichzeitig Ursache für allerlei Streitigkeiten. Als neutraler Boden gilt die Breite Straße, die quer über die Insel verläuft. Die einzelnen Nachbarschaften sind Sammelbecken Gestrandeter aus verschiedenen Regionen, was sich auch in ihren Namen widerspiegelt: Harbenia (Windhag), Kapkolonie (Meridiana), Kemiopolis (Trahelien), Klein Harodien (Wilder Süden), Neumarsch (Albernia), Ottaskin (Thorwal), Rohalshof (zentrales Mittelreich) und Warften (Nostria). Im Hafen der Lustbarkeiten bildet ein Konglomerat aus umgebauten Hausbooten und Kähnen die *Schwimmenden Märkte* (Q2/P2).

Gebäude auf Kosmidion

Nr.	Name	Anmerkungen
KO01	Vielvölkermark	Q1W3/P2; schwankende, teils zweifelhafte Qualität
KO02	Boxhalle ‚Vier Fäuste‘	in einem alten Amphitheater untergebracht
KO03	Villa Karinor	al’anfanisches Kontor
KO04	Palazzo Ascania	Villa der Chorhoper Familie Zeforika
KO05	Casa Geraucis	Prunkvilla brabakischer Einwanderer
T01	Haus der zwei Wasser	Efferdtempel; unterhält eine Armenküche

Jardinata, die Garteninsel

Die Garteninsel war lange das Refugium der adligen Oberschicht Belhankas, wird nun jedoch von den

Würdigen Familien dominiert, die die Palazzi am Inselufer bewohnen. Die weitläufigen Parkanlagen mit den weißen Statuen vergangener Primestos und Primestas sind demnach den Patriziern und ihren Gästen vorbehalten, wohingegen die Attraktionen im Westen der Insel – von der *Komischen Oper* (JA01) über die *Menagerie* (JA02) bis zur *Kuriositätenchau* (JA04) – zugänglicher sind. Im *Palast der Republik* (JA03) haben die Primesta, die Consilieri, der Senat und das Siebengericht, das Hochverräter aufspürt und Umstürzen entgegenwirkt, ihre Amtsstuben.

Gebäude auf Jardinata

Nr.	Name	Anmerkungen
A01	Palazzo ya Duridanya	Wohnort von Malrizio ya Duridanya
JA01	Komische Oper	zeigt zurzeit Die gute Fischerin von Veciano Pocconni
JA02	Menagerie	Schau zahlreicher exotischer Tiere
JA03	Palast der Republik	ehemaliges Grafenschloss, Sitz der Primesta
JA04	Kuriositätenchau	seltsame Fundstücke und präparierte Tierkadaver

Penumbre, die Schwelle zum Paradies

Penumbre ist ein berauschendes und die Sinne verwirrendes Viertel, das seinen Namen als Schwelle zum Paradies nicht von irgendwoher trägt. Die gesamte Insel ist der Vorhof von Paradisela und so finden sich hier allerlei rahjagefällige Vergnügungen, von frivolen Tanzdarbietungen und ausgefallenen Tavernen über Schminkkünstler, volkstümliche Zerstreuungen wie Hahnenkämpfe, Schaubuden und Musikfeste bis hin zu exquisiten Hotels und dem schillernden *Nachtmarkt* (PN03).

Gebäude auf Penumbre

Nr.	Name	Anmerkungen
PN01	Lyceum Brigonia	Kurtisanenschule, kompakter Palazzo mit Taubenturm; unterstützt die Klienten auch in weltlichen Belangen
PN02	Lyceum Tulipan	Kurtisanenschule, unscheinbare Granitfassade; al'anfanische Spielarten der Liebe
PN03	Nachtmarkt	Q3/P4; Garküchen, Sterndeuter und Gebrauchswaren
PN04	Rondelle	Schaubuden, Trinkfeste, Kartenspiele und Tanz

PN05	Lyceum Marmaron	Kurtisanenschule, Säulenhallen aus bosparanischer Zeit; bildet in körperlicher und seelischer Heilkunst aus
PN06	Lyceum Dalekidos	Kurtisanenschule, Nimbus des Mystischen, viele koloniale Schönheiten
PN07	Lyceum Azizel	Kurtisanenschule, dreistöckige Anlage aus Zedernholz; nimmt nur Eleven mit schöner Stimme und Rhythmusgefühl auf
PN08	Basileo Calafatis	Mischung aus Spiegelkabinett und Spukhaus
G05	Taverne „Kristallpalast“	Q4/P4; eingelassene Glasplatten in Böden und Wände, GwenPetrylLicht
G06	Taverne „Der Limbus“	Q3/P4; wabernde Vorhänge, schummriges Licht, verborgene Musikanten

Paradisela, der Hain Rahjas auf Deren

Auf Paradisela schlägt das Herz der Rahjakirche, die hier ihren Haupttempel unterhält. Vom Fährhafen aus führt der Weg durch Rahjas Hain aus Rosenholz und Granatäpfelbäumen zum Forum der Freuden, das mit roten, rosafarbenen und weißen Marmorplatten ausgelegt ist. Jährlich zum Fest der Freuden im Rahja zieht Paradisela unzählige Pilger aus allen Ländern an.

Gebäude auf Paradisela

Nr.	Name	Anmerkungen
PA01	Palazzo Thaliana	Residenz der Metropolitin und der Kirchenverwaltung
PA02	Bugenhogsche Bäder	kleinerer, dennoch beeindruckender Nachbau der Garethher Kaiserthermen
PA03	Rosengärten	regelmäßige Rosenschauen einzigartiger Züchtungen
T09	Palast Rahjas auf Deren	Haupttempel der Rahjakirche

Die kleineren Inseln

Längst nicht alle Inseln im Sikramdelta sind erschlossen oder bieten sich dafür an. So etwa **Spada**, die Jardinata mit dem Festland verbindet und deren steiniger Boden nur zum Lustwandeln einlädt. Andere werden bloß von einigen Fischern bewohnt, die die Versorgung der Stadt gewährleisten, sonst aber in ihrer Beschaulichkeit dem bunten und lauten Treiben Belhankas nicht fern sein könnten.

Übersicht der kleineren Inseln

Name	Anmerkungen
Antiqua	Weideinsel für Phraische, im Schlamm versunkene Ruinen unbekannter Herkunft
Bardo	Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt
Camposanto	Toteninsel, mit Nasuleen, Grabhäusern und Gedenkplatten übersät
Castell de Crys	Gefängnisinsel
Cella	Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt
Elyssea	Quarantäneinsel
Levkandi	hügelige Insel mit alten Ruinen
Lídares	flache, häufig überflutete und nahezu unbewohnte Fischerinsel
Maritima	abgeschiedene Fischerinsel mit bunt gestrichenen Häusern
Monte Nigro	schwarzes Felseneiland
Sancta Lamea	Felseneiland
Spada	langgezogene, unbebaute Verbindungsinsel
Torduc	abgeschiedene Fischerinsel
Tuvi	Gemüseinsel, landwirtschaftlich erschlossen

Gebäude der kleineren Inseln

Nr.	Name	Anmerkungen
DIV01	Casino Monte Nigro	teuerste und vornehmste Spielstätte im Horasreich
T10	Kloster Sancta Lamea	Kloster des Bund des Wahren Glaubens, berühmte Bibliothek

Das Festland

Brago am rechten Sikramufer wächst seit einigen Jahren beständig als neues Arbeiterviertel heran und wird längst nicht mehr von Gutsbetrieben und Bauernhöfen geprägt. Angesichts des geschäftigen und emsigen Treibens der Zugezogenen, beklagen die Alteingesessenen das Schwinden der vertrauten Beschaulichkeit – und den eklig süßen Geruch der *Schokoladenmanufaktur (DIV04)*, der besonders nach Regengüssen unerträglich ist. **Kleinseite** am linken Sikramufer hingegen ist ein schmucker Vorort für die gehobene Klasse, die dem lauten Treiben der Stadt zwischenzeitlich entfliehen möchte. Die allgegenwärtigen Obsthaine, Rosengärten, Weizenfelder und Weinberge verheißen eine friedfertige Atmosphäre – und mit dem Uferblick auf Paradisela und Jardinata kann man sich selbst fast wie ein Mitglied der Würdigen Familien fühlen.

Gebäude auf dem Festland

Nr.	Name	Anmerkungen
DIV02	Castello Crassacis	Kleinseite / Teil einer Kette von Wachtürmen
DIV03	Poststation	Kleinseite
DIV04	Schokoladenmanufaktur	Brago / verpestet das Viertel mit eklig süßem Geruch
DIV05	Hexe Targuna	Q3/P2; Brago / glatzköpfige Alte, die bei allerlei Alltagsleiden aufgesucht wird
G09	Herberge Travi-as Einkehr	Q3/P2

Schattenseiten

»Al'Anfa mag ausschweifender sein und Fasar geheimnisvoller. Doch die raffiniertesten Zerstreuungen findest du ohne Zweifel in der Serenissima.«
—Fusneldo Fiametti, der ‚König der Katzen‘, Trickspieler und Meisterdieb aus Belhanka, neuzeitlich

Belhanka ist gleichermaßen ein Hort der Sinnesfreuden, prosperierende Handelsstadt, Ausgangspunkt abenteuerlicher Expeditionen, sowie als Republik ein staatspolitisches Experiment. Dieses Gemisch schlägt sich in der Atmosphäre nieder: Rahjagefällige Ausgelassenheit besteht neben strengen merkantilen Interessen, das Traditionelle neben dem Fortschritt und traumvolle Verheißungen neben Armut und Verbitterung. Die freizügige und einfallsreiche belhankanische Mode mag andernorts für Entsetzen und Schamesröte sorgen,

doch den Belhankanern sind quer durch alle Schichten moralische Bedenken in der Mode fremd. Die Hosen und Mieder sind eng, die Röcke kurz, der Schnitt gewagt – und alles aus leichten Stoffen, dem warmen Klima entsprechend.

In den Gassen und auf den Plätzen begegnet man selbstbewussten Patriziern, emsigen Handwerkern, rauen Arbeitern, feinsinnigen Künstlern und leicht bekleideten Rahjageweiheten – mit wenig Berührungsängsten untereinander, zumindest entsteht der Eindruck für Außenstehende. Aber die Grenzen zwischen den Ständen bestehen auch in Belhanka, nur unsichtbar. Durch die zahllosen Zugezogenen aus allen Teilen Aventuriens oder gar von fernen Kontinenten ist dem Belhankaner das Fremde nicht unbekannt. Auch der Exot wird mit offenen Armen empfangen, wobei sich in den



Begegnungen der Hunger nach dem Unbekannten mit dem Bewusstsein mischt, Teil einer überlegenen Kultur zu sein. Man wird daher eher neugierig beäugt und im besten Gewissen belehrt, als offen angefeindet.

Nur gegen den Adel, dessen Herrschaft man erst vor wenigen Jahren abgestreift hat, hegt man ein bürgerliches Misstrauen. Man lässt ihn spüren, dass er zwar wie jeder andere auch willkommen ist, dabei aber eher geduldet wird.

Ob als berauschende wie ausgelassene Reizüberflutung, die mit ihren Verheißungen und Wundern die Abenteurer leicht überfordern kann, als kosmopolitischer Hort des Fortschritts oder als urbaner Alptraum mit all den Schattenseiten des rasanten Aufstiegs – mit all diesen Farben kann man Belhanka zeichnen und wird der Sereissima doch nicht gerecht.

Belhanka im Wandel des Jahres

Für den Auswärtigen ist Belhanka zu jeder Zeit des Jahres ein berauschendes Fest, dennoch gibt es feine Unterschiede, je nachdem, wann im Götterlauf Abenteuer angesiedelt werden. Das Weinfest und die Galanteriewarenmesse im Travia ziehen allerlei Händler und

Vergnügungssüchtige in die Stadt und mögen für die Helden ein Grund sein, in Belhanka zu weilen. Die Messe verändert das Angebot der Stadt: Die Palette der erwerbbaaren (Luxus-)Waren wird umfassender, gleichzeitig steigen die Preise, auch für Dienstleistungen.

Auch wenn zu jeder Zeit des Jahres irgendwo gewählt wird, ist vor allem der Boron der Wahlmonat. Die Intrigen der Kandidaten für die zahlreichen Ämter und ihrer Gönner bestimmen das Tagesgeschehen und das Stadtgespräch, sodass es für die Helden vermutlich schwieriger wird, die zahllosen Gerüchte und Halbwahrheiten von handfesten Informationen zu unterscheiden.

Der Rahja steht ganz im Zeichen der himmlischen Stute. Das Fest der Freuden zieht nicht nur zahllose Pilger an, es findet auch die jährliche Wahl der obersten Rahjageweihten statt. Die Atmosphäre ist noch ausgelassener, und ganz Belhanka befindet sich für vier Wochen in einem Ausnahmezustand.

Belhankanische Szenen

»Die neueste Moda alla Aureliana! – Die Sensation in der Menagerie: lebendige Flussfotzer! Erlebt jeden Tag zur Furrunde die Fütterung der Schrecken von Brabak! Für nur einen Heller pro Kopf! – Atmet den Duft von Tausendund einem Rausch, mit den Malomiswassern ya Aranoril!«

—Aufgeschnapptes aus den Gassen Belhankas

- ✦ Ein Ausruf verkündet die neuesten Urteile des Siebengerichts: einem Timor di Lambóya werden die Bürgerrechte aberkannt und er wird auf zwölf Jahre verbannt, da er der Adelstyannei überführt wurde (er ließ sich von seinen Dienern als Comto anreden); eine Falschmünzerin erwartet der Pranger und die Brandzeichnung; eine Beamtin wurde der Korruption für schuldig befunden und wird die nächsten Jahre im Castell de Crys verbringen.
- ✦ Ein farbenprächtiger wie freizügiger Umzug, angeführt von einem Rahjageweihten, zieht tanzend, singend und musizierend über einen Platz und preist die rahjagefällige Ausgelassenheit.
- ✦ Werber schwärmen von Abenteuern, ungeahnten Schätzen und heiligen Aufgaben, die wagemutige Seefahrer in fernen Kolonien oder auf dem sagenumwobenen Kontinent Uthuria erwarten. Gerade erkennbare Spezialisten unter den Helden werden mit schmeichelnden Worten umworben.
- ✦ Ein leicht bekleideter Brillantzwerg mit aufwändig frisiertem Bart lobt die Duft- und Pflegeöle der Parfümerie ya Taranelli.
- ✦ Ein Straßenhändler preist für 1 Silbertaler den neuesten, neunten Doppelband der Abenteuer von Rapiro Floretti in der ersten Auflage an. Der Oktavband mit den roten Stoffbändern enthält die Geschichten *Rapiro Floretti* und *die Dornen der Rose* sowie *Rapiro Floretti* und *die Geißel der Charyptik*. Die beliebte Reihe erzählt die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des namensgebenden Protagonisten und wird in Belhanka gedruckt.

Persönlichkeiten Belhankas

Patrizier

- Die erste Bürgerin Belhankas, **Pervalia ya Terdilon**, (71, grauhaarig, strenge Züge; Willenskraft 16 (16/15/15), SK 3), die Primesta der Republik, ist beim einfachen Volk hochangesehen. Die ehemalige Admiralin und Richterin stellte sich gegen ihre Schwester Fiaga, als diese sich in den Adel einkaufte und die bürgerlichen Ideale verriet.
- Der Lebemann und Mäzen **Malrizio ya Duridanya**, (41, schwarze Haare, feinsinniger Lebemann, der Kunst und Frauen schätzt; Betören (Anbändeln, Liebeskünste) 14 (13/15/15), Willenskraft 12 (13/14/15), SK 2), der Baron von Caspoeth, vergnügt sich gerne mit schönen Damen und Kurtisanen, gibt Feste in seinem Palazzo und versucht ab und an, ein Consiliarsamt für sich zu gewinnen. Er betrachtet das alles als ein Spiel und kann ebenso gut gewinnen, wie verlieren.
- Der Leiter der Fechtschule Rahjas Kavalier **Tedeo Rahjalieb ya Aranori** (59, graumeliertes Haar und Bart, elegante Bewegungen, körperbetonte Prunkrüstung; Willenskraft 12 (15/14/16), SK 3), ist ein alternder Edelmann mit galanten Manieren.
- Geboren wurde **Ascanio Numataupo** (60, 1,64 Schritt, kupferfarbene Haut, mandelförmige Augen, glattes, blauschwarzes Haar mit leichtem Grauschimmer, stattliches Schmerbäuchlein; Willenskraft 13 (13/14/15), SK 2), der Moha des Reiches, als Sohn einer Miniwatu-Herrscherin, doch er wurde schon früh als Geisel zwecks Diplomatie nach Vinsalt gebracht. Mittlerweile hat sich der alternde Kornbeamte an das Leben im Horasreich gewöhnt, sammelt Liköre ebenso wie Titel und steht dem Süd-Aventurien-Rat vor.

Unterweltgrößen

- Die Herrin der Picaros **Kyrill Dolvarn** (49, rotbraune Haare, energisch, durchtrieben, charmant; Willenskraft 12 (15/15/14), SK 2) ist eine Unterweltkönigin, die sich schon seit vielen Jahren hält. Sie hat ein Spitzelnetz bis in die höchsten Ämter der Stadt und ist bereit, sich auch selbst die Hände schmutzig zu machen, wenn es sein muss. Vor Mord schreckt sie aber zurück.
- Kaum ein anderer Capo der Calimala ist gefürchteter als **Blukas Rimstetter** (42, schulterlange graue Haare, fettleibig, atmet schwer, gönnerhaft; Einschüchtern 10 (14/13/12), Willenskraft 7 (14/13/12), SK 1). Er hat seine Hände überall: bei Erpressung und Schutzgeldgeschäften, in der illegalen Prostitution und beim Baupfusch.
- Der bekannteste Dieb Belhankas ist **Fusneldo Fiametti** (38, schulterlanges schwarzes Haar, Lachfalten, lange Finger, Schelmengrinsen; Taschendiebstahl 16 (15/16/16), Willenskraft 11 (15/14/14), SK 2), der ‚König der Katzen‘, ein intuitiver Zauberer, Trickbetrüger und Glücksspieler. Er verschenkt einen Gutteil seiner Beute an die Armen, da ihm Geld

nichts bedeutet und es ihm nur um seinen Ruhm und den nächsten meisterlichen Beutezug geht.

Künstler und Handwerker

- Ausgebildet an der Musikalischen Fakultät in Methumis, gehört **Vermis Lezzolo**, der Hexengeiger (29, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2) zu den begehrtesten Violinisten seiner Zeit. Er besitzt eine echte Vardari-Geige und lebt in einem Herrenhaus auf der Insel Maritima. Niemand soll so schnell Geige spielen können wie er.
- Die im Lyceum Tulipan ausgebildete Kurtisane **Elyria aus Belhanka** (20, schwarze Haare, gebildet, lyrisch talentiert, liebt Abenteuer; Betören 17 (13/16/16), Willenskraft 16 (13/15/16), Zechen 14 (13/12/10), SK 2, SF Auserwählte der Liebe) gilt als von Rahja gesegnet. Überall in der Stadt erzählt man sich von ihren (erotischen) Abenteuern und Erlebnissen, die sie oftmals mit Helden zusammenbringt.

Zauberer

- Der nivesische Magier und oftmalige Spektabilität der Akademie der Geistreisen, **Kiamu Vennerim** (70, kupferrote Haare, freundliches Lächeln, redet gerne mit nivesischem Akzent; Willenskraft 15 (16/18/15), Transversalis 23, SK 3), ist in ganz Belhanka bekannt und beliebt. Der Meister des TRANSVERSALIS ist oft auf Reisen, vor allem dann, wenn er politischen Machtkämpfen an der Akademie zu entfliehen versucht.
- Kiamus größter Konkurrent ist **Lessandro ya Tarnelli** (62, blond gefärbte Haare, große Nase, auffälliges Binokel; Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2), der sich mit Kiamu schon oft als Akademieleiter abgewechselt hat. Im Gegensatz zu Kiamu versteht sich Lessandro, der Spross einer Belhankaner Parfümeursfamilie, in Intrigen und politischen Winkelzügen – und anders als der Nivese strebt er nach Macht und Einfluss.
- Neben den Gildenmagiern der Akademie der Geistreisen hat sich vor allem **Palmyra Tartuffo da Belhanka**, (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2), die Meisterin der Animaten, einen Namen gemacht. Ihre mechanischen Spielereien, die sie geschickt mit Magie kombiniert, sind teure, aber qualitativ hochwertige Geschenke, die über die Stadtgrenzen hinaus bekannt sind.

Geweihte

- Die einflussreichste Rahjageweihte neben der Geliebten der Göttin ist **Gylvana von Belhanka**, (um die 70, würde ein Jahrzehnt jünger geschätzt; 1,68 Schritt, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert, Willenskraft 17 (16/17/18), SK 4), die Metropolitin der Rahjakirche. Sie lenkt die Geschicke des

Belhankaner Tempels schon seit Jahrzehnten und ist in der Belhankaner Politik eine feste Größe.

❖ In Belhankas Schneidereien und Weinlokalen kann man häufig die Rahjagewehte ♀ *Amaziella Bosvani* (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1) treffen. Zwar munkelt man auf der Straße, dass die vollbusige Schönheit ihren Körper durch Magie verändert hat, um ihr jetziges Aussehen zu erlangen, und dass sie oberflächlich ist, allerdings ist Amaziella sowohl belesen als auch ein gutherziger Mensch, der sich für Schwächere einsetzt.

Würdige Familien in der Übersicht

In der nachfolgenden Übersicht findest du die größten und bekanntesten der Würdigen Familien Belhankas aufgelistet, für welche Bereiche und Ansichten sie stehen und welcher politischen Parteiung sie im Allgemeinen angehören. Neue Familien können nur durch ein

Referendum in das Goldene Buch aufgenommen werden. Stimmberechtigt sind dabei alle Bürger, die mindestens sieben Jahre Steuer entrichtet haben.

Parteiungen

Reaktionäre: Die Reaktionäre wollen, wenn auch nicht offen, den Status der Republik beenden und zur alten Adelsherrschaft zurückkehren.

Philanthropen: Die Philanthropen wollen die Privilegien des Adels und der Würdigen Familien zum Wohle des Volkes begrenzen.

Republikaner: Die Republikaner wollen eine Balance zwischen dem Einfluss des gemeinen Volkes durch Wahlen und dem Erfahrungsschatz der Würdigen Familien.

Popularen: Die Popularen stehen für mehr Volksentscheide und eine Reduzierung der Ämter, allerdings sagt man ihnen auch nach, dass es unter ihnen viele Redner gibt, die nur ihren persönlichen Einfluss vergrößern wollen.

Würdige Familien	Bereich	Eigenschaften	Parteiung
Commation	Auktionshaus, Geldverleih	windig, raffgierig	Popularen
Illsurer	Leinenweberei	fromm, sparsam	Philanthropen
ya Aranori	Parfümerie, Fechtschule	geistreich, humorvoll	Philanthropen
ya Baltari	Parfümerie, Mietshäuser	stolz, wehrhaft	Popularen
ya Cabazzo	Werft	pragmatisch	Republikaner
ya Desterzia	Glaswerkstätten, Juweliere	eiserne Republikaner, furchtlos	Republikaner
ya Duridanya	Parfümerie, Casino, großer Grundbesitz	extravagant, gönnerhaft	Popularen
ya Macato	Brokatweberei	steif, strebsam	Reaktionäre
ya Montazzi	Reederei, Westküstenhandel	eitel, standesbewusst	Republikaner
ya Terdilion	Reederei, Kolonialhandel	energisch, seefest	Republikaner

Die Höfe der Abendröte

»Eine Kurtisane? Nennt ihr Mittelreicher so eine Adeptin aus dem Lyceum Tulipan? Nun gut, ich kann nicht verleugnen, welchen Beruf ich ausübe. Aber ist ein Schwertgeselle nur ein einfacher Söldner? Ein Magier nur ein Dilettant? Meine Ausbildung wurde von den besten Meisterinnen ihres Faches vollzogen. Lass mich dir zeigen, worin der Unterschied liegt.«
—Elyria aus Belhanka, Adeptin des Lyceums Tulipan, 1040 BF

Obwohl in Belhanka die Prostitution strengen Regeln unterworfen ist und die republikanischen Gesetze innerhalb der Stadt verbieten, der käuflichen Liebe nachzugehen, gibt es eine berühmte Ausnahme: die Höfe der Abendröte. Die Kurtisanenschulen Belhankas genießen einen exzellenten Ruf und eine Lyceum-Kurtisane ist meist wochenlang im Voraus ausgebucht. Von den Bürgern werden sie als von Rahja geküsst verehrt, von anderen Prostituierten beneidet und von den Patriziern umworben.

Historisches und Sagenhaftes über die Lyceen

Die Höfe der Abendröte stehen in einer langen Tradition, die bis auf Lycea, eine Unterhalterin Kaiser Silem-Horas', zurückreicht. Die Gründungsumstände verlieren sich aber im Nebel der Geschichte. Erhalten geblieben sind zahlreiche Legenden, die von den Leiterinnen der Höfe und der Rahjakirche verbreitet werden. Der geläufigste Mythos berichtet, dass Lyceas Hingebung so groß war, dass sie ihre an Perfektion heranreichende Kunst an Schüler weitergeben wollte. Sie und einige ihrer Freunde gründeten daraufhin die erste Kurtisanenschule Belhankas. Hinter vorgehaltenem Mund wird aber auch Lyceas Profitgier genannt. Manch ein Geschichtskundiger bezweifelt das Gründungsdatum um Bosparans Fall. Doch die Lyceen sind seit mehreren Jahrhunderten bis über die

Grenzen der Stadt hinaus bekannt und beliebt, sodass es kaum jemanden gibt, der diese Geschichte in Frage stellt.

Hierarchie im Lyceum

Alle Höfe der Abendröte werden von einer *Campora* (Mehrzahl: *Camporas*) geleitet. Sie ist die Leiterin einer Kurtisanenschule und war früher meist selbst eine erfolgreiche Lyceum-Kurtisane. Eine *Campora* wird von ihrer Vorgängerin ernannt, oft sogar testamentarisch. Sollte eine *Campora* sterben, ohne ihr Erbe geklärt zu haben, so wählen die übrigen *Camporas* eine Nachfolgerin aus den Reihen der Kurtisanen des Lyceums aus. Junge Männer und Frauen, die sich für eine Ausbildung interessieren, werden an den Höfen *Aspiranten* genannt. Sie stammen meist entweder aus weniger wohlhabenden Familien, oder sind die Kinder der Lyceum-Kurtisanen. Angehörige der Würdigen Familien *Belhankas* betrachten die Kurtisanen zwar als von *Rahja* gesegnet, doch sind sie in ihren Augen dennoch Prostituierte. Insofern wird keine der Würdigen Familien es gutheißen, wenn jemand aus ihren Reihen eine Lyceum-Kurtisane wird (gegen einen *Rahjageweihten* aus der Familie hingegen hat man nichts einzuwenden, im Gegenteil).

Die sich in Ausbildung befindlichen Schülerinnen tragen den Titel *Elevin*. Ihnen wird üblicherweise eine *Tutorin* zur Seite gestellt, eine Lyceum-Kurtisane, die sich ihrem Hof verpflichtet fühlt und ihre Schulden u. a. durch den Unterricht einer *Elevin* zurückzahlt.

Wer seine Ausbildung vollendet hat, wird innerhalb der Höfe der Abendröte als *Adeptin* bezeichnet.

Die Ausbildung einer Lyceum-Kurtisane

Allen Lyceum-Kurtisanen ist gemein, dass sie nach strengen Richtlinien ausgewählt werden. Nicht jede findet Aufnahme hinter den Mauern der Schule. Eine Lyceum-Kurtisane muss sich durch ein besonderes Verständnis der *rahjani*-schen Freuden auszeichnen und ihren Beruf nicht als Arbeit, sondern als Berufung betrachten. Man sagt den Lyceum-Kurtisanen nach, dass *Rahja* ihnen besondere Aufmerksamkeit schenkt und nur diejenigen an einem der Höfe aufgenommen werden, die sich in den Augen der *Campora*

... als würdig erwiesen haben.

• Tatsächlich verfügen Lyceum-Kurtisanen stets mindestens über eine Sex-Schicksals-Sonderfertigkeit (siehe Wege der Vereinigungen Seite 115).

Die Anwärterinnen müssen in der Regel zwischen 14 und 18 Jahren alt sein und bei einem der Lyceen vorsprechen. Nach einer genauen Befragung, einer Begutachtung des Körperbaus und einer Prüfung in einem der Schwerpunkte des Lyceums durch die *Campora*, entscheidet diese, ob die *Aspirantin* aufgenommen wird oder nicht. In einigen Fällen verweist sie die Anwärterin an ein anderes Lyceum, von dem sie denkt, dass sie dort besser aufgehoben ist. Wenn eine *Campora* das Gesuch ablehnt, kann die *Aspirantin* es in zwölf Monaten und zwölf Tagen wieder versuchen. Wird die *Aspirantin* aufgenommen, so darf sie sich *Elevin* nennen und lebt fortan im Lyceum.

In den ersten beiden Jahren der Ausbildung wird der *Elevin* eine Tutorin zugewiesen, die sich um ihre kostspielige Ausbildung kümmert. Sie lernt Tanzen, Singen und Musizieren, wie man malt und sich schminkt. Außerdem wird die *Elevin* darin geschult, welche Kleider stilvoll sind, welches Parfüm man in welcher Situation am besten aufträgt und welche Umgangsformen erwartet werden. Die Schulung in Etikette ist umfassender als in mancher Patrizierfamilie und weitaus besser, als an anderen Kurtisanenschulen. Im Grunde ist die Ausbildung so umfangreich, wie die eines *Rahjageweihten* auf diesen Gebieten.

Erst am Ende dieses Ausbildungsabschnitts wird die *Elevin* in die Geheimnisse der Liebe eingeweiht. Dies bedeutet nicht, dass sie nicht schon vorher wusste, wie das Liebesspiel funktioniert, schließlich empfangen ihre Tutorin und andere Kurtisanen Freier im Lyceum, aber in den Höfen der Abendröte erfährt man mehr: wie man mit nur einem einzigen Wort oder Blick das Interesse des Gegenübers weckt, welche Techniken am meisten Freude bereiten und wie man stilvoll auf einem Fest oder einer Orgie die Blicke der Gäste auf sich zieht. Jeder Hof hat zudem andere Schwerpunkte, sodass die

Tutorin die *Elevin* ebenfalls in diesen speziellen Gebieten unterrichtet. Die Übungen finden meist im Lyceum statt, manchmal aber auch außerhalb, beispielsweise auf einem Fest oder bei fachkundigem Personal. Uneingeweihte könnten vermuten, dass eine *Elevin* schon lange mit der körperlichen Liebe praktische Erfahrungen gemacht hat. Zwar ist dies nicht verboten, aber der Jungfräulichkeit einer Lyceum-Kurtisane wird ein besonders hoher Preis beigemessen,

sodass die Tutorin ihrer Schülerin meist empfiehlt, diese bis zum Ende der Ausbildung aufzusparen. Befindet die Tutorin die Ausbildung ihrer Schülerin für abgeschlossen, was frühestens nach vier Jahren der Fall ist,



muss sie gemeinsam mit der Campora für diese ihre *Erste Nacht* planen. Dabei wird ein Kunde ausgewählt, der der Rahjakirche nahesteht und sich durch gutes Benehmen und Stil auszeichnet. Meist gibt es viele Anfragen, sodass die Tutorin eine große Auswahl an Klienten für die erste Nacht hat. Das erste Honorar der Elevin erhält zur Hälfte die Rahjakirche, die andere steht ihr zu. Sofern die Elevin nicht aus einer wohlhabenden Familie entammt (was selten der Fall ist), hat sie durch ihre Ausbildung einen hohen Schuldenberg angehäuft. Deshalb fallen der zweite Teil des Honorars und viele der folgenden Verdienste meist direkt an das Lyceum. Eine Lyceum-Kurtisane bleibt fast immer mehrere Jahre im Dienst des Lyceums, um die Schulden abzarbeiten. Sobald sie schuldenfrei ist, kann sie ihrer Berufung abschließend für sich selbst nachgehen.

Ausbildungskosten und Einnahmen

Das Lyceum verlangt üblicherweise 100 Silbertaler pro Monat für die Unterbringung und Ausbildung. Die eine Hälfte ergibt sich aus den reinen Unterhalts- und Ver-

pflegungskosten, die eine Elevin zahlen muss. Die andere Hälfte streicht das Lyceum für sich ein.

Für die vierjährige Ausbildung fallen somit Kosten in Höhe von 4.800 Silbertalern an. Nach Beginn der Ersten Nacht ist eine Lyceum-Kurtisane verpflichtet, die Schulden wieder abzubezahlen. Sie kann dies durch ihre Honorare bewerkstelligen, aber auch durch die Ausbildung einer Elevin. Für die vierjährige Ausbildung werden ihr die Hälfte der Schulden erlassen und sie erhält ein Zimmer im Lyceum sowie kostenlose Verpflegung.

Üblicherweise verlangt eine Lyceum-Kurtisane mindestens die Preise einer Kurtisane der Preisstufe 6 (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 69-71).

Kunden und Freier

Eine Lyceum-Kurtisane kann ihre Freier nur im Lyceum oder außerhalb von Belhanka treffen. Innerhalb der Stadt kommt es oft vor, dass die Kurtisane von ihrem potenziellen Freier vorher eingeladen wird, damit sie sich bekannt machen können. Zum Liebesspiel darf es aber bei einer solchen Begegnung nicht kommen, ohne den Ärger der Garde, der Rahjakirche oder des Lyceums zu riskieren. Und eine Lyceum-Kurtisane achtet auf ihren tadellosen Ruf, denn er ist Teil ihres Kapitals.

Oft gibt es auch Anfragen aus anderen Städten, bei den begehrtesten Adeptinnen sogar aus anderen Reichen oder Ländern. Der Kunde muss für die Reisekosten aufkommen, aber falls er sie aufbringen kann, steht einem Treffen nichts im Wege.

Solange die Lyceum-Kurtisane noch Schulden bei ihrer Campora hat, kann die Leiterin eines Lyceums Kunden für sie auswählen. Erst mit der Tilgung ihrer Schulden ist die Lyceum-Kurtisane ganz frei in der Wahl ihrer Klienten. Während sie noch verschuldet ist, kann sie sich aber weitere Klienten suchen, die Kundenvorschläge der Campora gehen aber vor.

Jedes Lyceum achtet bei der Wahl der Freier auf deren Ruf und Leumund. Ein Streuner, und sei er auch noch so reich, wird gewiss nicht als Kunde in Frage kommen, wenn er keine Manieren hat. Die Camporas wählen auch sehr genau nach den Vorlieben von Freiern und Kurtisanen aus. Eine Kundin, die auf al'ananische Praktiken steht, mag im Lyceum Tulipan viele Kurtisanen finden, die sie willkommen heißen. Aber wenn eine Kurtisane Abneigungen verspürt, wird sie nicht gezwungen, sich der Freierin hinzugeben.

Nicht immer will ein Kunde gleich mit einer Kurtisane ins Bett. Oft lädt er sie als Begleiterin zu einem Fest ein, wo sie als angenehme Partnerin für Konversation dient und die übrigen Gäste neidisch machen soll.

Die Rahjakirche und die Höfe der Abendröte

Begünstigt durch die Legende um die Gründung, vor allem aber durch die hohen Standards und die vorzügliche rahjagefällige Ausbildung, steht die Rahjakirche den Lyceen wohlwollend gegenüber. Nicht zuletzt verdient der Belhankaner Tempel gut an den Höfen der Abendröte. Der zwölfte Teil der Einnahmen der Lyceen wird vertraglich an die Rahjakirche abgegeben, was eine nicht zu verachtende Summe ist. Zudem sind viele Lyceum-Kurtisanen treue Anhängerinnen der Kirche und spenden einen Teil ihrer Honorare der Kirche.

Es geschieht zudem gelegentlich, dass eine Kurtisane die niederen Weihen empfängt und zur Akoluthin der Rahja wird. Eine echte Weihe ist selten, was vor allem daran liegt, dass viele Lyceum-Kurtisanen mit ihrer Berufung Geld verdienen wollen und sich nach der Rückzahlung der Schulden nach einem unabhängigen Leben sehnen. Beides ist als Mitglied der Kirche nicht möglich, denn Rahjageweihte sind keine



Prostituierten und als Kirchenmitglied gehen sie neue Verpflichtungen ein.

Die Rahjakirche hingegen schickt Geweihte zu den Lyceen, die sich um Verhütungsmittel wie Rahjalieb, religiöse Fragen, Feste und Empfehlungen für Kunden kümmern. Gelegentlich kommt es zu einer Konkurrenzsituation zwischen den Höfen und der Rahjakirche in Bezug auf Novizen und Eleven. Jene jungen Männer und Frauen, die sich für die Aufnahme an einem der Höfe entscheiden haben, wären meist ebenfalls talentierte Rahjanovizen. Deshalb gab es zwischen dem einen oder anderen Rahjageweihten und einer Campora schon mal Streit, der jedoch meist schnell beigelegt werden konnte.

Die Kirche und die Höfe der Abendröte sind also in mehrfacher Hinsicht miteinander verbunden.

Die bekanntesten Höfe der Abendröte

An dieser Stelle stellen wir dir die fünf größten und bekanntesten Lyceen vor, die um das Jahr 1040 BF existieren. Es steht dir selbstverständlich frei, weitere Höfe der Abendröte zu erfinden. Sie alle liegen auf der Insel Penumbra, der sogenannten Schwelle zum Paradies. In Klammern hinter den Namen ist die Nummer der Legende der Stadtkarte von Belhanka eingetragen (siehe Seite 30).

Azizel (PN07)

Das Lyceum Azizel ist in einem dreistöckigen Bau aus Zedernholz beheimatet. Es beherbergt u. a. zwei Festäle und ein Theater, wo die Schüler sich in Gesang und Tanz üben können. Gelegentlich finden hier Feste statt, falls sich ein wohlhabender Gönner einen ganz besonderen Abend leisten möchte.

Schwerpunkt: Gesang, Kunst, Tanz

Campora: 🐉 Lucara Folango (60, weiße, lange Haare, führt ihr Lyceum mit harter Hand, hat eine Schwäche für Zwerge; Betören 16 (15/16/16), Willenskraft 13 (15/16/16), Zechen 11 (14/11/11), SK 3)

Brigonia (PN01)

Das Lyceum Brigonia ist ein kompakter Palazzo, inklusive eines Taubenturms und einigen Kammern und Besprechungsräumen, die nur durch Geheimgänge erreichbar sind.

Hier werden die Eleven in vielen weltlichen Belangen, etwa der Staatskunst, der Buchhaltung, aber auch in der Schrift und Arithmetik unterwiesen.

Schwerpunkt: Arithmetik, Buchhaltung, Schrift, Staatskunst

Campora: 🐉 Xelena Yidañion (33, schwarze Haare, Zyklopäerin, treue Anhängerin der Primesta, hat mehrfach Feinde der Republik beseitigen lassen; Betören 15 (14/16/16), Willenskraft 13 (14/16/16), Zechen 11 (15/11/11), SK 3)

Dalekidos (PN06)

Das Gebäude des Lyceums Dalekidos besteht teilweise aus einer unbekannten Edeldholzart, die einen dunkelroten Schimmer aufweist.

Das Lyceum, in dem vor allem Waldmenschen, Utulus und Südaventurier ausgebildet werden, gilt als der mystischste der Höfe der Abendröte. In der Ausbildung spielen Traumdeutung und Sternkunde eine große Rolle, ebenso wie Drachenmythen und Alchimie. Viele Dalekidos-Kurtisanen werden später zu geschätzten Ratgebern am Hofe eines Adligen, aber auch zu Leitern von okkulten Zirkeln und sind häufig Leiter von Séancen.

Schwerpunkt: Alchimie, Drachenmythen, Sternkunde, Traumdeutung

Campora: 🐉 Tapam-Wah (35, schwarze Haare, Waldmensch, intuitiver Zauberer, glaubt an eine Verschwörung der Drachen gegen die Menschheit; Betören 16 (14/16/16), Willenskraft 11 (14/16/16), Zechen 15 (14/11/11), SK 3)

Marmaron (PN05)

Das vielleicht älteste der Lyceen trägt den Namen Marmaron. Das aus marmornen Säulenhallen bestehende Lyceum soll bereits in bosparanischer Zeit gestanden haben. Die Marmaron-Kurtisanen haben sich selbst die Aufgabe gestellt, ihre Freier von allen Sorgen und Schmerzen zu befreien. Zu diesem Zweck kennen sie sich bestens in der Heilkunst, mit Meditation und tsagefälliger Ernährung aus. Außerdem sind sie ebenfalls in Philosophie geschult.

Schwerpunkt: Heilkunst, Meditation, Philosophie

Campora: 🐉 Romualdo Radaastro (45, blonde lange Haare und gepflegter Vollbart, hängt der maraskanischen Zahlenmystik der Zwei an, liest gerne Abenteuergeschichten über das bosparanische Reich; Betören 14 (15/15/15), Willenskraft 14 (15/15/15), Zechen 13 (14/11/11), SK 3)

Tulipan (PN02)

Im Vergleich zu den anderen Lyceen verbirgt sich das Lyceum Tulipan hinter einer unscheinbaren Fassade aus Granit.

Die Tulipan-Kurtisanen sind Meisterinnen der al'anfanischen Spielarten der Liebe und verfügen durch ihre Ausbildung über eine ausgezeichnete Menschenkenntnis, mit der sie selbst die kleinsten Regelungen in Gestik und Mimik ihrer, zumeist maskierten, Klienten deuten können.

Schwerpunkt: Al'Anfanische Praktiken, Menschenkenntnis

Campora: 🐉 Estrella Madarez (43, schwarze Haare, Brabakerin, war früher eine einfache Hure, liebt es, wohlhabende Kunden selbst „zu bestrafen“, Betören 15 (15/15/15), Willenskraft 15 (15/16/15), Zechen 12 (13/13/13), SK 3)

BELHANKA

Kosmidion (KO)

- KO01 Vielvölkermarkt
- KO02 Boxhalle 'Vier Fäuste'
- KO03 Villa Karinor
- KO04 Palazzo Ascania
- KO05 Casa Geraucis

Simiavilla (SI)

- SI01 Kolonialhöfe
- SI02 Eisengärten
- SI03 Emporium
- SI04 Webersiedlung
- SI05 Bausch- und Linnenweberei Illsurer
- SI06 Arcanomechanische Manufactur
- SI07 Spezereienmarkt
- SI08 Gläsernes Tor und Glaswerkstätten
- SI09 Ballhaus
- SI10 Tulamidisches Bad
- SI11 Fechtschule 'Rahjas Kavaliers'

Belhamèr (BH)

- BH01 Palazzo Sphaerico
- BH02 Garnison der Miliz
- BH03 Werft Cabazzo
- BH04 Werkstatt Vardari
- BH05 Odeon
- BH06 Kapitänsschule
- BH07 Logenhaus der Schiffergesellschaft
- BH08 Viktualienmarkt

Belenora (BE)

- BE01 Loggia Gloriosa
- BE02 Bankhaus ya Strozza
- BE03 Turm der Stadtgarde
- BE04 Justizpalast
- BE05 Gewandschneider Savilo ya Rovani
- BE06 Süd-Aventurien-Rat
- BE07 Blütenbörse
- BE08 Parfümerie ya Baltari
- BE09 Parfümerie Folbermann
- BE10 Auktionshaus Commarion
- BE11 Parfümerie Sybelstern
- BE12 Parfümerie ya Aranori
- BE13 Akademie der Geistreisen
- BE14 Damenschneiderin Ninara von Vinsalt
- BE15 Hauptkontor Terdilion
- BE16 Parfümerie ya Taranelli
- BE17 Parfümerie ya Duridanya
- BE18 Haraldsons zauberhafte Zuckerwaren
- BE19 Gewandhandel Orlan Hunggardner
- BE20 Schuhmacher Nasul Ricorsi und Nachfahren

Penumbra (PN)

- PN01 Lyceum Brigonia, Kurtisanenschule
- PN02 Lyceum Tulipan, Kurtisanenschule
- PN03 Nachtmarkt
- PN04 Rondelle
- PN05 Lyceum Marmaron, Kurtisanenschule
- PN06 Lyceum Dalekidos, Kurtisanenschule
- PN07 Lyceum Azizel, Kurtisanenschule
- PN08 Basileo Calafatis

Paradisela (PA)

- PA01 Palazzo Thaliana
- PA02 Bugenhogsche Bäder
- PA03 Rosengärten

Jardinata (JA)

- JA01 Komische Oper
- JA02 Menagerie
- JA03 Palast der Republik
- JA04 Kuriositätenschau





Diverse Orte um die Hauptinseln (DIV)

- DIV01 Casino
- DIV02 Castello Crassacis
- DIV03 Poststation
- DIV04 Schokoladenmanufaktur Brago
- DIV05 Hexe l'arguna
- G01 Taverne 'Die Schwarze Galeere'
- G02 Taverne 'Tokum & Trivina'
- G03 Parins Taverne
- G04 Hotel 'Imperial'
- G05 Taverne 'Kristallpalast'
- G06 Taverne 'Der Limbus'
- G07 Weinlokal 'Aves' Netz'
- G08 Hotel 'Primesto'
- G09 Herberge 'Travias Einkehr'
- T01 Haus der zwei Wasser (Efferdtempel)
- T02 Refugium des Reisenden (Avestempel)
- T03 Haus des Irrgartens (Nandustempel)
- T04 Blütentempel der Tsa
- T05 Wandelsterntempel
- T06 Obstgarten der Peraine
- T07 Haus der vier Ozeane (Efferdtempel)
- T08 Sta. Xaviera Kapelle
- T09 Palast Rahjas auf Deren
- T10 Kloster Sancta Lamea
- A01 Palazzo ya Duridanya