

Velia und seine Einrichtungen

Hier ist zusammengefasst, welche **NPC-Einrichtungen** es in [Velia](#) gibt, wo sie sich befinden, und wer sie betreut evtl die Nennung wichtiger NPCs dort. Ebenso werden Spielercharakter (PC) genannt, die direkt, aber nicht aktiv in solchen Einrichtungen arbeiten. Das bedeutet, man wird die entsprechenden Charaktere im RP eher nicht dort antreffen, kann sie aber dort gesehen/von ihnen gehört etc haben. Wenn es also eine **nicht bespielte** Einrichtung gibt, oder eingerichtet wird (evtl. auch durch das Wirken der Spielercharaktere) oder einen im RP genannten NPC, der mit einer Einrichtung verbunden ist, kann das [hier](#) gepostet werden. Dort können die Punkte auch komplettiert werden. Aufgrund der Enginegegebenheiten sind scheinbare Doppelbelegungen möglich. Dieser Eintrag wird ggf. aktualisiert.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einrichtungen mit Engine-Unterkunft:](#)
- [2 Einrichtungen ohne Engine-Unterkunft:](#)
- [3 Höfe um Velia \(Engine\)](#)
- [4 Höfe um Velia \(Non-Engine\)](#)

Einrichtungen mit Engine-Unterkunft:

A1. Kirche:

- Kirchengebäude
- Leiter: Priester Ottavio Ferre (Elion)
- Mitarbeiter: Priesterin [Carina Auenfurth](#), (Elion; PC sporadisch); Diakon (mit exotischen Büchern zur (Kinder-)Ausbildung, Elion); Kirchdiener (wechselnd); [Nico Martini](#) (zeitweise)
- tagsüber als Schule genutzt

A2. Miliz:

- Hauptquartier: Zelt gegenüber der Kirche
- Übungs/Ausbildungsplatz: Ost [Velia](#), Nördlich des Stalls
- Leiter: nicht benannt
- Mitarbeiter: Tachos (Riese, Ausbilder), Alfredo (Mensch, Zeugwart)
- Gardisten: Carlo (dem Alkohol nicht abgeneigt, allerdings nicht im Dienst); Samuel (jung, schlaksig, pflichtbewusst); Esther (kampferfahren, Kriegsverletzung, direkt, unverfroren)

A3. Stall

- Stallgebäude
- Leiter: Lorenzo Murray (gutmütig, kaum vorurteilsbehaftet)
- Gehilfe: Leonardo

A4. Bahars Laden

- Neben dem Stall
- Leiter: Bahar

A5. Sealus' Möbelstand

- überdachter Stand neben Stallgebäude
- Leiter: Sealus
- kleines Bestandsangebot

A6. Bücherhandel, Schreibstube, Postannahme, Postverteilung

- schräg gegenüber Tavernengebäude
- Leiter: unbenannt
- Mitarbeiter: Pulvio, Zaaira, [Nico Martini](#) (zeitweise), [Lele Solanum](#) (PC, zeitweise), [Yuria Nara](#) (PC, zeitweise)

A7. Wirtshaus Mondschein

- Tavernengebäude
- Leiter: Islin Bartali
- Mitarbeiter: David Finto
- Einrichtungen: Wirtshaus, Gasthaus

A8. Igor Bartali

- "grüne Ecke" neben Tavernengebäude
- Stadtoberhaupt/Geschichtenerzähler

A9. Arbeitsaufsicht

- Leiter: Santo Manzi
- Sammelstelle für Tagelöhner
- Sammelstelle für Arbeitsaufträge

A10. Kelterei Indrasil

- Größeres Gebäude am Südwesttor
- Leiter: Indrasil
- Mitarbeiter: unbenannt
- größter Weinlieferant der Stadt

A11. Marktplatz

- bei Shiel dem Marktschreier

A12. Hauptlager

- Lager der Stadt
- Leiter: Ernill

A13. Hafen

- gegenüber Hauptlager
- Leiter: Hafenmeister Croix (Riese, spricht sehr langsam)

A14. Werft (intakt)

- vorderes Werftgebäude (aus Richtung Stadt)
- Besitzer: unbenannt + Sohn
- Vorsteher: Alessandro Bacci
- Mitarbeiter: Werftarbeiter

A15. Schmiede

- Schiedegebäude
- Leiter: Tranan Zechenhell (Zwerg)
- Mitarbeiter: [Tilly Umha](#) (PC)
- Hauptsächlich Alltagsarbeiten aus Metall im Angebot

A16. [Anton Ferres](#)' Werkstatt

- An Wohnhaus der Ferres' angeschlossen
- Enginemodell: Anbau am Haupteingang [Velia](#) 2-3
- [Holz](#)- und Möbelwerkstatt
- Herstellung und Reparatur von Möbelstücken und anderen Holzwaren

A17 Bruto Piccios Schweinestall und Wohnhaus

- kleiner Schweinestall gegenüber [Velia](#) 2-3
- Besitzer: Bruto Piccio
- Mitarbeiter: Tullia Piccio (Ehefrau)
- Produkte: Wurst/Fleisch/Schlachtwaren (anständige Qualität), Felddung
- Schweinewirtschaft nicht wirklich rentabel; Bruto arbeitet oft als Tagelöhner
- Schweinestall wirkt ungewöhnlich sauber

Einrichtungen ohne Engine-Unterkunft:

B1. Stammtisch

- Treffpunkt: unbenannt
- Zusammenschluss aus Bürgern der Stadt
- beratende Aufgaben für Maßnahmen in und um die Stadt

- eingerichtet durch: Talasha Odorikage

B2. Waisenhaus

- Leiter: unbenannt
- Mitarbeiter: unbenannt
- Heimbewohner: [Nico Martini](#), Sofia, Manuel und andere (unbenannt)

B3. Heiler

- Leiter unbenannt
- Mitarbeiter unbenannt
- Bruder des Baders

B4. Bader

- Leiter unbenannt
- Mitarbeiter unbenannt
- Bademöglichkeit, Friseur, Zahnbehandlungen, Amputationen
- Bruder des Heilers
- schüffelt Äther
- lässt 1x pro Monat Waisenkinder baden

B5. Bäckerei/Konditor

- Leiter: unbenannt
- Mitarbeiter: Bäcker, Frau des Bäckers, Sohn des Bäckers, Sophie Merida
- sehr bekannt für seine Süßwaren; verkauft aber auch Brot (gute Qualität)
- Sohn hat Verlobung mit Sophie Merida bekanntgegeben

B6. Fleischerei/Metzgerei

- Leiter: "Der Fleischer"
- Mitarbeiter: unbenannt
- Fleischer liebt (humorvolle) Wortspiele
- Preise variieren stark; je nach Bezugsquelle
- bestellt bei Hof DeLUcci oder bei Xiangilde von Heidel
- gute Qualität, bearbeitet auch große Bestellungen
- hauptsächlich Schwein, Geflügel (Huhn), Rind
- beliefert Taverne "Mondschein"

Höfe um [Velia](#) (Engine)

C1. Bartalihof

- Leiter: Emma Bartali
- Produkte Hackfrüchte, Hühnerfleisch, Eier

C2. Hof Marino

- Leiter: unbenannt
- Bahars Lager

C3. Hof Toscani

- Leiter: Olvidio Toscani
- Produkte: Getreide, Stroh, Heu, [Holz](#)

C4. Laubenhof

- Leiter: Severo Laube
- Produkte: Getreide, Kartoffeln, Samen

C5. Fintohof

- Leiter: Martina Finto
- Produkte: Getreide, Viehzucht, Stroh, Heu

C6. Hof DeLUcci

- Leiter: Daphne DeLUcci

- Produkte: Viehzucht, Waldfrüchte, Waldkräuter

Höfe um [Velia](#) (Non-Engine)

D1. Marchesi-Hof

- verlassen + verkauft

D2. Merida-Hof

- verlassen + verkauft

- Gerücht: Bis auf die Tochter Sophie Merida sind alle von dem Hof verschwunden. Die Tochter hat den Hof verkauft und ist nach [Velia](#) gezogen