



OOO: Als sich im Dezember 2016 in unserer Gilde

abzeichnete, dass ein paar neue Spieler Anschluss ans Rollenspiel in BDO suchten, allerdings in die bestehenden Aktivitäten (Adelshaus in Calpheon; Heldengruppe auf Reisen) nicht ohne größere Umstände integriert werden konnten, wuchs die Idee in [Velia](#) eine Möglichkeit zu schaffen, wie die neuen Spieler und Charaktere zusammenfinden konnten. [Velia](#) war damals die Wahl, weil man schnell Anschluss an einige bestehende RP Projekte finden konnte, und es etwas weniger Restriktionen unterlag wie zB. Calpheon. Für Neulinge mit wenig bis gar keinem Lorewissen ein idealer Startpunkt!

Im Januar 2017 trafen sich in [Velia](#) die ersten Charaktere und lernten sich kennen. In den folgenden Wochen trafen sich mehr Charaktere und über die folgenden Monate wurden [Gespräche](#) geführt, Geschichten erzählt, Familien gegründet, Urlaubsreisen veranstaltet und sogar kleinere und größere Abenteuer überstanden.

Da wir irgendwann feststellten, dass wir in [Velia](#) die Möglichkeit hatten mehr zu tun als nur zuzusehen wie sich die Welt verändert, begannen die Charaktere ebenfalls in die Stadtgeschehnisse einzugreifen und diese, an der Seite wichtiger NPCs mit zu gestalten. [Velia](#) befindet sich in ständigem Wandel, und wir wollen natürlich niemanden abschrecken, sich in [Velia](#) niederzulassen, sondern einfach nur informieren, was sich in [Velia](#), ergänzend zur Spiellore, getan hat.

1. [Velia](#) ist größer

Wer in [Velia](#) hat keine Wohnung in Haus Nummer 2-3? Es melden sich sehr wenige. Natürlich sind hier keine dämonischen Kräfte am Werk, die erlauben, dass ein und derselbe Raum in ein und der selben Zeit mehrmals existiert. Jeder halbwegs Gelehrte bei klarem Verstand weiß, dass das vollkommen unmöglich ist, ohne das Innerste zuoberst zu kehren.

[Velia](#) ist einfach größer als auf der Karte. Es bietet genug Platz für Wohnhäuser, Geschäfte und Wirtschaften, ohne dass sich jemand Gedanken machen muss, gerade in das Haus eines Anderen zu bauen. Natürlich gibt man in [Velia](#) gern Auskunft über [Velia und seine Einrichtungen](#)

2. [Velia](#) ist bekannt!

[Velia](#) ist eine kleine, aufstrebende Hafenstadt, die ihre Ruhe und ihr Flair noch nicht verloren hat. Sie liegt hervorragend für den Handel mit teilweise exotischen Waren aus Mediah, Valencia, Serendia, Balenos und Drieghan. Die kleine Stadt hat sicher nicht den Ruf und Glorie oder die Kapazität von Epheria, und wird mit Sicherheit von den größeren Städten belächelt, dennoch ist [Velia](#) mittlerweile mehr als ein fast vergessenes Fischerdorf.

3. [Velia](#) ist sauber!

Abgesehen von ungepflasterten Straßen und dem damit verbundenen Schmutz ist [Velia](#) ein Ort in dem sich die Geruchsbelästigung in Grenzen hält. Der Grund dafür ist ein ausgeklügeltes Abwassersystem, mit dem alle Haushalte bzw. deren Aborte verbunden sind. Die untereinander verbundenen, unterirdischen Kanäle sammeln

sich in einer zentralen, unterirdischen Sinkgrube, in der Dünger für die Felder gewonnen wird. Es darf geraten werden, welche Strafe [Velia](#) für Bagatelldelikte verhängt, und welche Tagelohnarbeiten meist als letztes vergeben werden.

4. [Velia](#) ist hell!

Wer nachts durch [Velia](#) läuft, dem fällt auf, dass, außer den Fackeln auf den Straßen fast jede Eingangstür mit einer Laterne beleuchtet wird. Manche davon haben ein sehr fremdländisches Aussehen, andere wiederum sind schon fast als urtypisch baleonisch zu bezeichnen. Manchmal entdeckt man sogar völlig neue Kreationen. Macht man sich die Mühe herumzufragen, so wird voller Stolz berichtet, dass das eine Art der Velianer ist, sich umeinander zu kümmern. Brennt also nachts die Laterne am Haus und wird morgens gelöscht, so weiß man, dass beim Nachbarn alles in Ordnung ist. Das System mag Lücken haben, aber Hinweise auf diese werden mit einem wissenden Lächeln abgetan.

5. In [Velia](#) gibt's Alchimie

Alustin, ein persönlicher Freund Igor Bartalis, des Stadtoberhauptes ist Alchimist. Seine beiden Töchter, Clorince und Eileen verkaufen seine und ihre Produkte an die Bürger. Wer war nicht schon mal bei ihnen und hat sich etwas Melisengeist gegen den schmerzenden Rücken gekauft? Natürlich werden die Küste Alustins mit Vorsicht betrachtet, aber zum Glück gibt es ja auch noch Vater Ottavio, der für Alustins Seele betet. Und der muss es ja wissen, oder?

6. In [Velia](#) gibt's Ausrufer!

Natürlich kann in [Velia](#) nicht jeder lesen oder schreiben. Deshalb hört man, bevor man sie sieht, emsig und laut, die Stadtausrufer, die Neuigkeiten und Beschlüsse verkünden. Sie sind das schwarze Brett für Analphabeten. Man munkelt, die Stelle wäre sehr beliebt, da man das notwendige [Bier](#) für die trockene Kehle gestellt bekommt.

7. In [Velia](#) gibt's ein Monster!

Jeden zweiten Tag der Woche bewegt sich ein von zwei Pferden gezogenes Ungetüm etwas zischend und rumpelnd durch die Straßen der Stadt. Es ist ein Wagen, an dem man eine Pumpe und viele Rohrleitungen erkennen kann. Es ist Velias ganzer Stolz und es wird auch dafür gesorgt, dass man nicht zu lange um den Karren schleicht, dessen Ladefläche wohl einst ein Ruder Kahn war. Wofür dieses Ungetüm da ist? Es sammelt Abfälle, die in Eimern an diesem einen Wochentag vor die Häuser gestellt werden und bringt sie zu einem Sammelplatz auf einem der verlassen Höfe außerhalb der Stadt. Woher die Stadt dieses laute Ungetüm hat, weiß niemand. Igor Bartali sagt nur, es wurde nach Maß gefertigt und die Stadt hat es bezahlt.

8. In [Velia](#) sind Walküren...

Die meist eliontreuen Velianer fühlen sich sehr geehrt, wann immer sie einem Engel ihres Herren Elion begegnen. Walküren haben einen guten Ruf in [Velia](#), gelten als untadelig und über jeden Zweifel erhaben. Schimpf und Schande über jene Unwürdige, die schlecht über die Engel sprechen!

9. In [Velia](#) gibt's einen Stammtisch!

Eingerichtet und regelmäßig jeden Sonntag nach der Kirche in der Taverne „Mondschein“ abgehalten, treffen sich am Bürgerstammtisch die drei Stadtältesten Igor Bartali, Alustin und Ottavio Ferre gemeinsam mit der Walküre Talasha Odorikage als Mediator und Tagesordnungsverantwortliche, um mit interessierten Bürgern die Stadtpolitik zu besprechen. Natürlich ist klar, dass hier fast jeder Vorschlag gehört wird, allerdings nur halbwegs vernünftige zur Umsetzung in Erwägung gezogen werden. Es ist aber bekannt, dass jeder Bürger dort seine Sorgen darlegen kann.

10. In [Velia](#) sind Magier...

Magier, Hexen und Alchimisten versuchen im Allgemeinen unauffällig in [Velia](#) zu sein. Sie werden nicht explizit verfolgt, und man nimmt im allgemeinen Volk sehr stark an, dass es magiekundige in der Stadt gibt. Man verlässt sich hier auf die Wache und die Walküren, den Frieden in der Stadt zu wahren. Alustin hat für Magier, Hexen und Alchimisten und ähnliches immer ein offenes Ohr, und auch fahrendes Zaubervolk ist sehr gern gesehen. Solange eben nichts passiert.

11. In [Velia](#) gibt's Wachen!

Die Wache von [Velia](#) ist eine mittlerweile gut organisierte und ausreichend ausgerüstete Truppe. Sie wird im Bedarfsfall von einberufenen Bürgern unterstützt, die eine Milizausbildung durchlaufen haben. Ihr Trainingsstand ist akzeptabel aber fern von elitär. Man sieht sie häufig, angeführt von [Serania Kendall](#) oder Hauptmann Falek trainieren. Sie patrouillieren durch die Stadt auf unterschiedlichen Routen und zu wechselnden Zeiten und sind angewiesen sich an die geltenden Gesetze zu halten. Trotzdem sind sie bevollmächtigt Übeltäter oder Störenfriede festzusetzen.

12. In [Velia](#) ist's friedlich

Trotz des stetig steigenden Handels über den Hafen der Stadt, ist [Velia](#) ein ruhiges Örtchen am Balenosmeer. Man kann davon ausgehen, dass jeder jeden kennt, oder wenigstens jeder jeden schon einmal gesehen hat. Außerdem ist man Fremden gegenüber meistens aufgeschlossen und freundlich und gibt Auskunft wenn eine erbeten wird. Wer in [Velia](#) Arbeit sucht, muss allerdings schon etwas Wissen mitbringen, oder in der Lage sein auf eigene Füße

zu kommen, denn Tagelöhner gibt es viele in [Velia](#), und oft ist nicht für jeden eine Stelle vakant.