



Carsten Wille, Christoph Tinius,
Dirk Richter und Rico Nielin

Mit einer Beschreibung des Nyktoros
von Gerd Hupperich

Thalassa und der Bettlerkönig

Quellenbuch Nyktoros
Stadtbeschreibung Thalassa



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2010-2026 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Gerd Hupperich, Rico Nielin, Dirk Richter, Christoph Tinius, Carsten Wille
Lektorat: Paul Koschinski, Christoph Tinius, Dirk Richter, Jürgen E. Franke
Titelbild: Katharina Hahn, Illustrationen: Markus Holzum, Josef Schwab, Hank Wolf
Regionalkarte, Stadtpläne und Lagepläne: Lars Böttcher
Stadtansicht und Zierleisten: Ulf Lehmann; Farbkarte: Markus Holzum
Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann



Inhaltsverzeichnis

Zum Geleit	5	Besondere Schauplätze	100
Anleitung für den Spielleiter	5	Der Kult vom großen Seemann	105
Die Gebäude- und Personenbeschreibungen	6	Der Spinnenkult von Thalassa	111
		Die Geheime Loge der Lotsen von Thalassa	116
Zu Füßen des Nyktoros	8	Das Rabennest	117
Ein Hauch von Ewigkeit	8	Im Nest	118
Eine Reise nach Thalassa	10	Ausgewählte Gebäude	120
Auszug aus der Geschichte Thalassas	11	Besondere Schauplätze	126
Bewohner des Nyktoros	15	Des Bettlers Freudenreich	129
Reisende im Nyktoros	23	Der Orden der Grauen Mönche	133
Die Ruinen von Thalassa	30	Der Knochenhügel	136
Die Stadt des Bettlerkönigs	30	Auf dem Schädelberg	136
Herrschaft und Macht	40	Ausgewählte Gebäude	138
Organisationen und Geheimbünde	45	Die Bruderschaft der Zeugen der letzten Tage ...	147
Chaos oder Wirklichkeit	46	Die Gilde der Purpurkammer	154
Die Kinder von Thalassa	51	Das Fahrende Volk	162
Das Ziegenviertel	55	Das vertriebene Volk	162
Das bürgerliche Thalassa	56	Das unehrliche Volk	164
Ausgewählte Gebäude	59	Auf wen man treffen könnte	165
Besondere Schauplätze	69	Anhänge	172
Syllogos Emporon	72	Bedeutende Personen	172
Der Zirkel der Weißen Rose	74	Bestiarium	183
Die Gilde der Feuerwerker	79	Thaumaturgium	192
Die Nikophoros-Gemeinde	83	Die Orden der Todeswirker	196
Schiffersruh	85	Personenindex	201
Ein erster Eindruck	86	Schauplatzregister Thalassa und Nyktoros	203
Ausgewählte Gebäude	89	Index	205
		Farbkarte Nyktoros	208



Vorrede und Danksagungen

Ende September 2001 nahm alles seinen Anfang und daran ist nur das Midgard-Forum schuld! Aus einer Anregung im Forum, doch gemeinsam etwas zur Ruinenstadt von Thalassa zu fabulieren, wurde schnell ein Projekt mit eigenem Forumbereich und anfangs sogar 13 Mitstreitern. Schon bald setzte der natürliche Schwund ein. Mangels Interesse oder Zeit verließen viele das Projektteam. Doch eine Hand voll aufrechter Getreuer blieb übrig; zu unserer Freude konnten wir zudem Gerd Hupperich zu einer Mitarbeit an unserem Projekt gewinnen. Das Autoren-Team war damit komplett. Mir oblag dabei die Koordination des Ganzen und hoffentlich haben mir die anderen das „Recht auf das letzte Wort“ nicht allzu häufig übel genommen. Auch mag man uns verzeihen, dass wir uns bei dem einen oder anderen Forennick bedient haben ...

Mein Dank geht zunächst an meine Mitstreiter: Carsten Wille, Christoph Tinius, Gerd Hupperich und Rico Nielin, die sich als Autoren unterschiedlichster Bereiche annahmen. Gesondert hervorheben möchte ich Gerds Ausarbeitung zum Nyktoros mit seinen Bewohnern, Monstren und Besonderheiten - sie hat uns alle sehr inspiriert!

Zu danken ist auch Karsten Wurr, der unermüdlich aus diversen älteren MIDGARD-Publikationen noch so kleine Textstellen zu Chryseia und Thalassa exzerpiert hat und uns seine Vorleistungen freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Ebenfalls nicht ungenannt lassen möchte ich die Kurzgeschichtenfragmente aus der Feder von Eva Ebenhöf, die als Reisebericht von Bormelkar Tarkoes in das Quellenbuch eingeflossen sind, einige leicht überarbeitete Gebäudebeschreibungen von Hans-Michael Bensching und die technische Assistenz von Mick Hohmann, der uns auf seinem Server eine Mailingliste einrichtete - danke!

Für die Mühen beim Lektorat gilt es, sich bei Christoph Tinius und Paul Koschinski zu bedanken. Ein Dankeschön auch an unsere Testleser Lars Böttcher, Markus Hanrath, Matthias Hartwich, Peter Laubender, Stefan Peschl, Fabian Wagner, Eike Voss und Tina Wessel-Heller. Und natürlich gilt unser aller Dank Elsa und Jürgen Franke für ihr Vertrauen in das Projekt.

An dieser Stelle möchte ich abschließend den vielen, vielen Beteiligten für ihre Mitarbeit und ihre Ideen danken, auch wenn ich sie nicht erwähnt oder zu erwähnen vergessen habe.

- Dirk Richter -

Quellennachweis

Die Tempelanlage des Janla-Kultes orientiert sich im Aufbau und den enthaltenen Besonderheiten sehr stark an ihrem Vorbild, das sich im Abenteuer *Die steinerne Hand* von Stefanie Lammers findet. Die *Gilde der Purpurkammer* hält sich eng an die Ausarbeitungen von Kai Enzweiler und Christiane Ulrich im GILDENBRIEF 44. Der *Zirkel der Weißen Rose* basiert auf den von Marko Wolkwitz in *Barbarenwut & Ritterehre* beschriebenen Todeswirkern und auf der überarbeiteten Fassung im *Kompendium*. Die *Mentoren Habicht*, Rabe und Krähe sind Erfindungen von Alexander Huiskes, der Dämonenfürst Chremakrator wurde von Gerd Hupperich erschaffen und der Katzendämon T'challinek wurde von Hendrik Nübel ins Leben gerufen.

Mehr oder weniger wertvolle Tipps für die Beschreibung Thalassas und seiner Umgebung fanden sich in den folgenden Werken, die einer interessierten Leserschaft daher als zusätzliche Inspirationsquellen empfohlen werden:

Winfried Elliger: *Karthago - Stadt der Punier*, Römer, Christen
Azedine Beschouch: *Karthago: Abenteuer Geschichte*.
Peter Levi: *Griechenland. Kunst, Geschichte und Lebensformen - Bildatlas der Weltkulturen*
Durants Kulturgeschichte der Menschheit: *Der ferne Osten und der Aufstieg Griechenlands*
Der kleine Pauly - *Lexikon der Antike in fünf Bänden*
Gerhard Fink: *Who's who in der antiken Mythologie*
Herder Lexikon: *Griechische und römische Mythologie*
Fernand Braudel/Georges Duby/Maurice Aymard: *Die Welt des Mittelmeeres*
Gustave Flaubert: *Salambo*
Gisbert Haefs: *Hannibal; Hamelkars Garten*
Guy Gavriel Kay: *Das Mosaik; Das Komplott; Der neunte Wagenlenker; Herr aller Herrscher*
Arkadij und Boris Strugatzki: *Picknick am Wegesrand*

Zum Geleit

Die einstige Weltstadt Thalassa, die zweite Hauptstadt des Reiches der Seemeister, liegt heute in Ruinen und dient Gesetzlosen aller Länder als Zuflucht. Über die Ruinenstadt herrscht der geheimnisvolle Bettlerkönig, der seine Untertanen in alle an das Meer der Fünf Winde angrenzenden Länder aussendet.

- aus der *Thalassischen Metamorphose*
des valianischen Gelehrten Aegildates -

Nun liegt der fertige Quellenband in Ihren Händen. Die besondere Geschichte und die spezielle Atmosphäre der Ruinenstadt Thalassa werden sich hoffentlich für die Spielleitung und die Spieler gleichermaßen als reichhaltige Ideenquelle erweisen, um das Interesse gerade am Rollenspielen wach zu halten und den Eindruck einer gewachsenen und nicht einer konstruierten Stadt zu erwecken. Wir waren jedenfalls bemüht, das bunte Leben und Treiben in der Stadt des Bettlerkönigs glaubhaft darzustellen - versehen mit der nötigen Spur von Anarchie, durchwoben mit einem Hauch von Düsternis und gewürzt mit einer Prise Gefahr. Unser Ziel war es, eine spannende Balance aus spielbarem Realismus und den Ausgeburten unserer Phantasie zu finden, ohne dabei die Ruinenstadt in ein schnödes Monstrositätenkabinett abrutschen zu lassen. Doch lesen Sie einfach selbst - viel Spaß!

Anleitung für den Spielleiter

Der Quellenband *Thalassa und der Bettlerkönig* enthält einen kurzen Abriss über die Geschichte und die gegenwärtige politische und soziale Lage in der Ruinenstadt sowie eine Abhandlung über den Nyktoros. In einzelnen Kapiteln werden das Fahrende Volk und die vier außergewöhnlichen Stadtteile mit ihren Besonderheiten und einigen Nichtspielerfiguren vorgestellt, die durch irgendwelche Umstände die Aufmerksamkeit der Spielfiguren erregen und zu denen diese dann in Beziehung treten können. In den Anhängen finden sich Angaben zu magischen Artefakten, neuen Kreaturen und außergewöhnlichen thalassischen Persönlichkeiten. Diese Personen sind Handlungsträger von zum Teil beträchtlichem Einfluss in der Stadt, sei es als Vertrauensleute des Bett-

lerkönigs oder aus eigenem Ansinnen und Streben. Mit einem Glossar, unterteilt in ein Personen- und Schauplatzregister, schließt die Beschreibung des Nyktoros und Thalassas.

Vor dem erstmaligen Spielen in Thalassa ist es ratsam, sich mit dem Quellenband vertraut zu machen und sich einen Überblick zu verschaffen, um ein Gespür für die Stadt des Bettlerkönigs zu bekommen und Thalassa auf diese Weise den Spielern im Rahmen einer Abenteuerhandlung glaubhaft näher bringen zu können. Entsprechend ist der Quellenband aufgebaut. Zum einen gibt es einführende Texte, welche die Besonderheiten einer ganzen Gegend atmosphärisch aufbereiten, zum anderen finden sich kurze Schauplatz- und Gebäudebeschreibungen, die auf sofortige Spielbarkeit hin angelegt sind. Die einen Beiträge dienen dazu, um schnell ein Verständnis für das Leben und Treiben eines Bereiches der Stadt zu bekommen, andere vermitteln durch die Darstellung der Besonderheiten und Eigenarten der Bewohner einen tiefer gehenden Eindruck. Dazwischen sind Augenzeugenberichte unterschiedlichster Zeitzeugen eingestreut. Auf ihre Art bergen sie Hinweise, Gerüchte und Abenteueraufhänger, hauchen dem Text zusätzliche Authentizität ein.

Korrespondierend mit den Karten beschreibt der Text die einzelnen Gebäude oder Besonderheiten mit unterschiedlicher Ausführlichkeit und liefert damit die Grundlage für Begegnungen der Spielerfiguren mit den Bewohner und Lebewesen in und um Thalassa. Die Mehrzahl der auf den Karten gekennzeichneten Gebäude wird nach ihrer Funktion bzw. nach ihrem Nutzen unterschieden. Ihre Bewohner werden in einiger Ausführlichkeit beschrieben. In der Regel werden Personen, mit denen die Spielfiguren normalerweise keinen Kontakt haben, wie z.B. die nicht im Geschäft anzutreffende Familie von Händlern und Handwerkern, nicht aufgeführt.

Viele der bewohnten und bewohnbaren Stätten der Ruinenstadt werden im Text nicht erwähnt, ihre Funktion wird bewusst offen gelassen. Die in diesem Band beschriebenen Örtlichkeiten und Personen bieten lediglich eine Auswahl. So hat die Spielleitung die Gelegenheit, eigene Vorstellungen in den Ruinen von Thalassa zu verwirklichen, und die Spielfiguren haben die Möglichkeit, sich selbst in Thalassa zu entfalten, sich in der Stadt niederzulassen, ein Geschäft zu eröffnen usw.



Die Gebäude- und Personenbeschreibungen

Zu Beginn einer Gebäudebeschreibung werden die Gebäudekennziffer, die auch in den Karten verzeichnet ist, und die Funktion des Gebäudes angegeben. Die Kennziffer setzt sich aus einem Buchstaben als Kennung für das jeweilige Stadtviertel und einer fortlaufenden Zahl zusammen. Wenn ein Geschäft oder ein Haus einen allgemein bekannten Namen hat, so wird dieser *kursiv* aufgeführt. Zierte das Geschäft oder Haus ein beschriftetes Schild, was allerdings in Thalassa, wo man eher unerkant bleiben möchte, selten der Fall ist, so kann dies entweder eine bildliche Darstellung des Gewerbes zeigen oder eine schriftliche oder eine Kombination aus beidem:

S 31 Schwertschule, Villa Potasos; Schild: Die Kunst des Schwertkampfes (*Goldenes Schwert*). Die Schwertschule ist bekannt als „Villa Potasos“. Auf dem Schild vor der Tür steht geschrieben: „Die Kunst des Schwertkampfes“. Dargestellt wird dies durch das Bild eines goldenen Schwertes.

Im Gasthaus: Bei Gaststätten wird für jedes Gasthaus die Qualität der Unterkunft und des Essens in der Form (u3, e4) angegeben, wobei die Stufen jeweils von 1 (*miserabel*) bis 6 (*ausgezeichnet*) reichen. Die Preise für Unterkunft und Verpflegung richten sich nach der jeweils mit u gekennzeichneten Qualität des Gasthauses. Die mit e markierte Qualität des Essens hat keinen Einfluss auf den Preis. Die folgenden Preise beziehen sich auf ein Gasthaus der untersten Kategorie u1. Durch Multiplizieren mit 2, 3, 4, 5 bzw. 10 erhält man die Preise in Gasthäusern der Kategorie u2, u3, u4, u5 bzw. u6. In der höchsten Kategorie können die Preise aber auch noch wesentlich höher liegen. In Gasthäusern der beiden unteren Stufen findet man nur selten Einzel- und Doppelzimmer, während Gasthäuser der beiden oberen Stufen nur in Ausnahmefällen über einen preiswerten Gemeinschaftsschlafrum verfügen.

Gemeinschaftsraum (pro Nacht)	1-2 SS
Vier- bis Sechsbettzimmer (pro Nacht und Bett)	2-5 SS
Doppelzimmer (pro Nacht)	15 SS
Einzelzimmer (pro Nacht)	1 GS
Vollständiges Mahl	2-5 SS

Für andere Waren und Güter gelten ansonsten die im Grundregelwerk angegebenen Preise.

Spieldaten: Es wäre allein schon aus Platzgründen wenig sinnvoll, die vollständigen Rollenspieldaten von auch nur den wichtigsten Einwohnern von Thalassa anzugeben. Einige herausragende Persönlichkeiten werden im Anhang gesondert vorgestellt, jedoch wird für alle Personen, auf welche die Abenteurer schon einmal treffen können, ein einfaches System verwendet, das die Spielleitung auf äußerliche Besonderheiten und auf für alltägliche Begegnungen wichtige außergewöhnliche Eigenschaften einer bestimmten Person aufmerksam macht. Die Angaben der im Quellenbuch verwendeten Kurzschreibweise sind im Einzelnen:

Volkszugehörigkeit: Diese richtet sich nach den Gegebenheiten der Welt Midgard, auf der die Ruinenstadt von Thalassa angesiedelt ist, und kann von der Spielleitung der eigenen Spielwelt angepasst werden. Die Abkürzungen bedeuten (mit Angabe einer ungefähr analogen irdischen Kultur):

- a:** Alba (angelsächsisch-normannisch-schottisch)
- c:** Chryseia (griechisch-byzantinisch)
- e:** Erainn (irisch-mythologisch)
- k:** KanThaiPan (chinesisch-japanisch)
- l:** Lidralien, d.h. die Küstenstaaten (Italien zur Renaissancezeit)
- m:** Moravod (slawisch)
- r:** Rawindra (indisch-orientalisch)
- s:** Schariden aus Eschar (arabisch-orientalisch)
- t:** Twyneddin aus Clanngadarn, Fuardain und Ywerddon (keltisch-barbarisch)
- v:** Valian (karthagisch)
- w:** Waeland (skandinavisch)
- z:** Zwergenvolk

Abenteuertyp und Grad: In der Stadtbeschreibung werden folgenden Abenteuertypen erwähnt:

KÄMPFER: Assassine (**As**), Barde (**Ba**), Ermittler (**Er**), Glücksritter (**Gl**), Händler (**Hä**), Krieger (**Kr**), Magister (**Mg**), Ordenskrieger (**Or**), Spitzbube (**Sp**), Tiermeister (**Tm**), Waldläufer (**Wa**)

ZAUBERER: Bestienjäger (**Bj**), Dämonenbeschwörer (**DBe**), Druiden (**Dr**), Elementarbeschwörer (**EBe**), Heiler (**Hi**), Hexer (**Hx**), Magier (**Ma**), Priester als Beschützer (**PB**), Priester als Streiter (**PS**), Schwarze Hexer (**sHx**), Thaumaturg (**Th**), Totenbeschwörer (**TBe**)

Beschwörer sind Zauberer, die Dämonen, Elementarwesen oder Geister beschwören bzw. Untote erschaffen können.

Hinter der Bezeichnung des Abenteuertyps folgt der Grad. Personen ohne weitere Angaben sind normale Menschen von Grad 0.

Eigenschaften: Bei einigen Personen ist vermerkt, dass sie besonders herausragende Eigenschaften besitzen. Die Abkürzungen bedeuten: **St:** Stärke, **Gs:** Geschicklichkeit, **Gw:** Gewandtheit, **Ko:** Konstitution, **In:** Intelligenz, **Zt:** Zaubertalent, **Au:** Aussehen, **pA:** persönliche Ausstrahlung, **Wk:** Willenskraft.

Wie herausragend die Eigenschaften sind, wird durch ein bis drei + gekennzeichnet. Bei MIDGARD werden die Eigenschaften in einer Skala von 1–100 gemessen, ein + bedeutet einen Wert von 81–95, ein ++ einen Wert von 96–99 und ein +++ einen Wert von 100; ein – Zeichen spiegelt einen unterdurchschnittlichen Wert von 01–20 wieder. Auf die genaue Angabe des Eigenschaftswertes wird verzichtet. Ein oder mehrere + in der Personenbeschreibung bedeuten nicht nur, dass der Thalasser besonders begabt ist, sondern dass dies auch offensichtlich oder durchaus bekannt ist.

Verhaltensschema (VS): Dieser Wert besteht aus zwei Prozentzahlen. In der Regel besitzen die Einwohner Thalassas **VS=31/85**. Nur hiervon abweichende Werte sind aufgeführt. Die Spielleitung kann den VS benutzen, um die Reaktion einer Nichtspielerfigur durch den Wurf eines W% zu bestimmen, wenn er sich nicht sicher über deren Verhalten ist. Würfelt er unter der kleineren Zahl, so reagiert die Betreffende eher negativ auf die Handlungen der Spielerfiguren. Würfelt die Spielleitung über der größeren Zahl, so reagiert der Stadtbewohner positiv. Würfe zwischen den beiden Zahlen - in der Regel also zwischen 31 und 85 - weisen auf eine zur Situation passende normale Verhaltensweise hin. Das Verhaltensschema liefert auch Hinweise auf den Charakter einer Person: VS=20/90 wäre ein ausgeglichenes Naturell, VS= 20/60 eine freundliche Natur, VS=50/80 ein unbeständiger, mürrischer Charakter.

Fertigkeiten: Manche Nichtspielerfiguren besitzen Fertigkeiten, die sie im Auftrag ihrer Mitmenschen einsetzen können oder für die sie stadtbekannt sind. Neben den aufgeführten können sie natürlich auch noch über andere Fähigkeiten verfügen.

Waffenfähigkeiten: Einige Nichtspielerfiguren sind Experten im Umgang mit bestimmten **Waffen**; sie haben einen um +1 bis +4 höheren Fertigkeitswert als normale Personen ihres Grades und Abenteuertyps. Diese bevorzugten Waffen sind im Text mit z.B. **Dolch+2** gekennzeichnet. Mit nicht eigens erwähnten Waffen haben sie wie alle anderen Nichtspielerfiguren den normalen, zum Grad passenden Fertigkeitswert.

Besitz: Die meisten Einwohner von Thalassa tragen im Alltag keine Rüstung und höchstens einen Dolch, auf den nicht eigens hingewiesen wird. Adlige oder ein vergleichbarer Personenkreis sind zumindest mit einem Kurzsword bewaffnet. Üblich sind hier auch Langsword oder Streitaxt und meistens ein Parierdolch. Auch befinden sich derartige Personen gerade in Thalassa in der Begleitung zumindest eines oder mehrerer bewaffneter Leibwächter. Rechnet eine Nichtspielerfigur mit einem Kampf, und das ist in Thalassa nach Einbruch der Dunkelheit und abseits der belebteren Ecken auch tagsüber immer der Fall, so wird sie nach ihren finanziellen Möglichkeiten und nach ihren Fähigkeiten gerüstet sein. Trägt ein Städter auch in normalen Situationen eine Waffe oder Rüstung, so wird dies eigens erwähnt. **Magische Waffen** sind mit z.B. Dolch*(+2/+1) gekennzeichnet, d.h. ein Dolch mit magischem Bonus 2 auf den Angriffswurf und 1 auf den Schadenswurf. Ein magisches Kettenhemd*(-2) reduziert den gegnerischen EW:Angriff um -2. Besonderer **Besitz** in Form von magischen Artefakten, Tränken und dergleichen wird im Text gesondert angegeben.



Zu Füßen des Nyktoros

Oh du Stadt aller Städte, du Zierde der Erde,
du Auge der Welt, du Kleinod in Alpanus Schöpfung,
ob ich dich noch einmal sehe, bevor ich sterbe!
- eine Lobpreisung Thalassas aus alter Valianerzeit -

Ein Hauch von Ewigkeit

Von den Anfängen ...

Thalassa kann auf eine Vergangenheit zurückblicken, deren Anfänge noch nicht einmal durch die älteste Geschichtsschreibung erhellt werden. Es scheint so, dass im Bereich der späteren Metropole immer schon Menschen ansässig gewesen sind. Bereits zur frühen Tuskerzeit befand sich an dieser Stelle eine befestigte Siedlung, der wegen ihres Naturhafens große regionale Bedeutung zukam. Aus ihr entwickelte sich das tuskische Fürstentum **Marvenna**, das dank seiner abgeschiedenen Lage nur wenig von den Invasionswellen der Meervölker berührt wurde, die das Volk der Chryseier formten. Erst um 80 nL strandete eine kleine Schar Flüchtlinge aus dem hohen Norden in der Nähe der Stadt und fand dort Aufnahme. Angesichts des Schicksals anderer tuskischer Stadtstaaten mussten die Neuankömmlinge allerdings auf Geheiß des Fürsten vor den Toren der Stadt siedeln und zahlreiche Einschränkungen vom Tragen von Waffen über die Ausübung von Magie bis zum Betreiben verschiedener Gewerbe hinnehmen. Damit war der Keim für ständige Spannungen zwischen den einheimischen Tuskern und den Einwanderern gelegt. Im Laufe der folgenden vier Generationen nutzten diese Verbin-

dungen zu ihren Vettern, die mittlerweile im Norden Chryseias die Machthaber der aufstrebenden Stadt Karinon in der Nähe des heutigen Kroisos stellten. 217 nL öffneten Nachkommen der Meervölker einem karinischen Stoßtrupp die Stadttore, und in der so genannten *Nacht der Blutschwerter* wurde der gesamte marvennische Stadtadel umgebracht. Die Stadt, die fortan **Thalassa** hieß (nach der chryseischen Bezeichnung für den alten tuskischen „Meerstadt“ bedeutenden Stadtnamen), blieb bis 343 nL eine abhängige Kolonie Karinions und errang dann wieder die Selbständigkeit, die sie bis ins späte 7. Jahrhundert bewahren konnte.

Im Zuge der Auseinandersetzungen mit Corua übernahm das aufstrebende valianische Imperium 688 nL die kleine Perle an der Ostküste der Nyktoros-Halbinsel, um so ein Gegengewicht zu den zahlreichen corischen Kolonien an der Westküste Chryseias zu schaffen. Der letzte Fürst von Thalassa wurde mit einem valianischen Adelstitel und einem kleinen Landgut nahe Candranor abgefunden. Die Seemeister hatten handfeste imperiale Interessen; nicht der Handel stand im Vordergrund, sondern die Möglichkeit, hier einen vorgeschobenen Flottenstützpunkt zu errichten, um den großen Rivalen im Westen in Schach zu halten. Thalassa spielte so eine wesentliche Rolle in den drei corisch-valianischen Kriegen, die sich über mehr als ein Jahrhundert bis zur endgültigen Niederlage Coruas hinzogen.

In dieser Zeit ließen die Seemeister das natürliche Hafenbecken ausbauen und legten zugleich ein zweites, **Kothon** genannt, als Kriegshafen für ihre Flotte an. Um den Hafen wurden zwei neue Stadtteile aus dem Boden gestampft: **Malka**, das Viertel