

HELDENWERK



*Sklaven für
eine Nacht*

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Philipp Neitzel, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Alex Spohr

Lektorat

Philipp Neitzel

Korrektorat

Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand,
Anja di Paolo, Wiebke Scholz

Mit Texten von Eevie Demirtel.

Mit Dank an Zoe Adamietz,
Gina Flora, Sarah Traut und Louisa Würden.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 03
Kapitel 1: Die Fahrt nach Al'Anfa	Seite 05
Kapitel 2: Ankunft in der Pestbeule des Südens	Seite 07
Kapitel 3: Das Anwesen der Bonareth-Vapuzios	Seite 08
Dramatis Personae	Seite 13



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Ein Boronrad symbolisiert bereits verstorbene Personen.

Copyright © 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

HELDENWERK

SKLAVEN FÜR EINE NACHT



»Der Horasier verachtet die Sklaverei – und doch freut er sich, wenn der Kakao billig ist.«

– Sinnspruch der Shantalla Karinor, neuzeitlich

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Helden in Gefangenschaft, grausame Sklavenhalter, Mord an einer Sklavin

Genre: Intrigen- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine Helden, die als Sklaven absolut ungeeignet sind

Ort: Al'Anfa

Zeit: nach 1035 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis meisterlich
Anforderungen: Spieler sollten dazu in der Lage sein, für kurze Zeit ihre Helden als Sklaven zu spielen

Gesellschaftstalente

Heimlichkeit

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah ...

Schon lange träumte der Grande **Luzmino Bonareth-Vapuzio** (43, kurze schwarze Haare, trägt eine Tunika, redet unaufgeregt mit leiser Stimme, sodass Zuhörer sich konzentrieren müssen) davon, endlich zu den Mächtigen Al'Anfas zu gehören und auf den Silberberg zu ziehen. Nach dem Rückzug des Familienoberhauptes **Rahjadan Bonareth** aus der Politik sah Luzmino endlich seine Chance gekommen und traf Vorbereitungen, seine Stellung gegenüber Rahjadans Tochter und Erbin **Emilia** zu verbessern. Er traf sich regelmäßig mit Rahjadans umtriebiger Ehefrau **Gilia**, begann eine Affäre mit ihr und erhielt von ihr das Versprechen, ihn und seinen Familienzweig zu „versilbern“ – vorausgesetzt, eines seiner Kinder würde in die reiche Grandenfamilie Karinor einheiraten, um so die Stellung der Bonareths zu verbessern.

Luzmino suchte deshalb eine gute Partie für seinen Sohn **Valerian** (22, melancholisch, glaubt an die Macht der

Glossar

Anoiha

ein Waldmenschenstamm

Bonareth

eine Grandenfamilie

Dublone

al'anfanische Münze, entspricht 2 Dukaten

Dukatengarde

eine bekannte, al'anfanische Söldnereinheit, sehr angesehen
Angehörige des einfachen Volkes von Al'Anfa

Fana

Fremdenlegion

eine berühmte al'anfanische Kämpfereinheit, die meist außerhalb von Al'Anfa operiert
Mitglied der reichen Oberschicht Al'Anfas

Grande

Kamaluq

jaguargestaltiger Gott der Waldmenschen

Karinor

eine Grandenfamilie

Keke-Wanaq

ein Waldmenschenstamm

Luola

Hautbemalung der Waldmenschen und Utulu

Silberberg

umschlossenes Stadtviertel Al'Anfas, wo die wichtigsten Granden wohnen

Vapuzio

eine Fanafamilie, verbandelt mit den Bonareths

Versilbern

in eine Grandenfamilie einheiraten

Zornbrecht

eine Grandenfamilie

Dukatengarde, verabscheut Intrigen) aus: **Feloria Karinor** (20, gutaussehend, liebt schweres Parfüm, geht nie auf die Straße ohne Sklavenbegleiter), ein Mädchen von großer Schönheit, aber einfachem Gemüt. Die Hochzeit zwischen beiden soll bereits in wenigen Tagen stattfinden. Doch zu Luzminos Leidwesen standen Valerians Gefühle einer Verbindung mit den Karinors im Weg. Vor einigen Monaten hatte sein Sohn Gefallen an einer Sklavin gefunden: der Waldmenschenfrau **An-Pa-He** (24, stammt von Anoiha-Waldmenschen ab, travia- und kamaluqgläubig, mag melancholische Männer). Zunächst glaubte Luzmino nur, dass sein Sohn ein kurzweiliges Vergnügen suchte, doch er musste feststellen, dass sich Valerian in die Sklavin verliebt hatte.

Da jedoch eine Vermählung zwischen den beiden Familien unumgänglich war, verboten Luzmino und seine Gemahlin **Konstanza** (38, hochgesteckte Frisur, immer ein Fächer in Griffreichweite, gähnt oft) weitere Treffen zwischen Valerian und An-Pa-He.

Die beiden Liebenden setzten sich aber über das Verbot hinweg, und vielleicht wären ihre Verabredungen auch ihr Geheimnis geblieben, hätte nicht Valerians Schwester ♀ **Amelia** (16, bezauberndes Lächeln, trägt gerne horasische Kleider, liebt Intrigen) die beiden heimlich beobachtet und dies ihrem Vater gemeldet. Der Familienrat beschloss, dass An-Pa-He von Valerian getrennt werden musste.

Diese Aufgabe übernahm Luzminos ehrgeizige Mutter ♀ **Lucinda** (64, aristokratisches Auftreten, lacht nie, kann geschickt Mitleid und Verständnis vorgaukeln). Sie erzählte den übrigen Familienmitgliedern, dass sie die Sklavin an einen Händler weiterverkauft hätte. In Wahrheit hatte sie An-Pa-He von dem Sklavenaufseher ♂ **Jerodan** (34, Dreitagebart, schwitzt und trägt immer ein Handtuch mit sich, ist grausam, weil es einfach als Sklavenaufseher dazu gehört) im Keller des Hauses erdrosseln und die Leiche in den Hanfla werfen lassen. Lucindas eigentlicher Plan sah zwar vor, die Sklavin lediglich zu verkaufen, doch bei einem Gespräch mit An-Pa-He verlor die Grandin die Beherrschung und gab dem Aufseher den Befehl, der schlussendlich zu ihrem Tod führte.

Über den Vorfall schwieg Lucinda, nicht einmal ihr Sohn erfuhr die Wahrheit und sie zahlte ihm sogar aus der eigenen Tasche die angebliche Verkaufssumme der Sklavin.

Valerian verfiel nach der Nachricht von An-Pa-Hes Verkauf in Trauer und machte seinen Eltern schwere Vorwürfe. Er ging davon aus, dass sie seine Geliebte loswerden wollten, aber dass An-Pa-He von seiner Großmutter und dem Sklavenaufseher getötet wurde, ist ihm nicht bekannt. Vielmehr sucht er in Al'Anfa verzweifelt nach ihrem Verbleib.

... und was noch geschehen könnte

Die Helden geraten in Gefangenschaft und werden in Al'Anfa als Sklaven an Luzmino Bonareth-Vapuzio verkauft. Unglücklicherweise können sie wegen der ihnen angelegten magischen Sklavenhalsbänder nur indirekt gegen ihre Halter vorgehen und müssen ihre Flucht und Rache sorgfältig planen.

Während sie Opfer von Amelias Boshaftigkeit werden, lernen sie mit Valerian einen warmherzigen Menschen kennen, der ihre Situation nicht ausnutzt. Durch einige Nachforschungen können die Helden außerdem herausfinden, dass ein Teil von Valerians Familie am Tod seiner Geliebten schuld ist. Die gewonnene Erkenntnis können sie nutzen, um den Granden für sich zu gewinnen und ein grausames Verbrechen aufzuklären. Und natürlich steht noch die Rache an ihren Peinigern auf dem Plan.

Verschlungene Pfade zum Ziel

Das Abenteuer ist grundlegend sehr frei aufgebaut und geht weder von einem festen Einstieg, noch von einem vorgeschriebenen Ende aus. Auch ob die Helden Valerian helfen und den Mord aufklären – und vor allem, wie sie das als Sklaven tun – liegt in ihren Händen. Aus diesem Grund bekommst du vor allem Informationen zu den Örtlichkeiten, den Personen und einen beispielhaften

Ablauf, was sich in den nächsten Tagen ereignen könnte. Was du daraus machst, ist aber dir als Meister überlassen. Vielleicht sind die Helden nur Sklaven für eine Nacht, oder sie müssen sich länger mit der Situation abfinden.

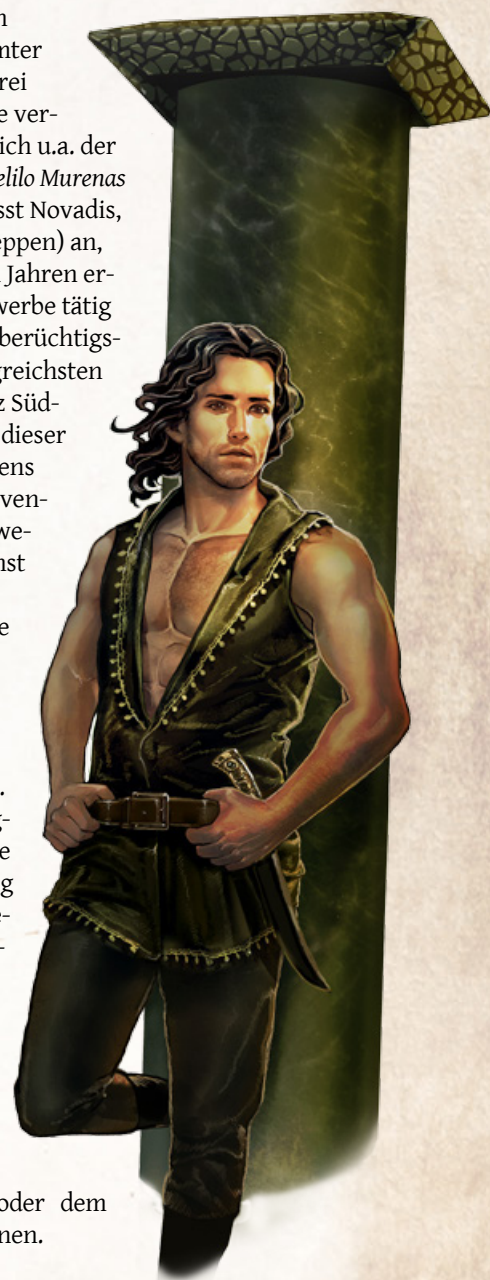
Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt mit der Gefangennahme der Helden. Wo sie gefangen werden und durch wen, bleibt offen. In den meisten Fällen kann dies durch eine direkte Gefangennahme durch einen sieglosen Kampf erfolgen, manchmal ist ein Schlafmittel im Getränk der Helden in einem Wirtshaus die bessere Wahl. Nachfolgend findest du einige Beispiele, wie die Helden in Sklaverei geraten können:

♣ Ein Erzfeind der Helden hat den Sieg davongetragen, will sich aber lieber an den Helden bereichern und sie nicht töten. In diesem Fall nimmt er sie zwar gefangen, verkauft sie aber an einen al'anfanischen Sklavenhändler.

♣ Gut möglich ist auch, dass ein Sklavenhändler gezielt Jagd auf die Helden machen lässt, weil er sich von dem Verkauf berühmter Helden in die Sklaverei eine hübsche Summe verspricht. Hier bietet sich u.a. der Sklavenhändler ♂ **Melilo Murenas** (43, aufdringlich, hasst Novadis, fürchtet sich vor Treppen) an, der schon seit vielen Jahren erfolgreich in dem Gewerbe tätig ist und als einer der berühmtesten, aber auch erfolgreichsten Sklavenhändler ganz Südaventuriens gilt. Bei dieser Option sind mindestens dreimal so viele Sklavensammler wie Helden anwesend. Als Werte kannst du die der Aufseher benutzen (siehe Seite 15). Die Sklavensammler benutzen in der Regel Gift, um die Helden schon im Vorfeld zu betäuben.

♣ Das Abenteuer eignet sich auch für die Zusammenführung einer Gruppe. In diesem Fall sind alle Helden entweder unabhängig voneinander in die Sklaverei geraten, oder wurden von ihren Haltern gerade weiterverkauft, sodass sie sich auf einer Galeere oder dem Sklavenmarkt begegnen.





Wenn du den Helden keine Chance geben willst, zu entkommen, dann kannst du einfach schon nach der Gefangennahme einsteigen und davon ausgehen, dass sie betäubt zum Schiff gebracht wurden.

Visarlum

Visarlum ist ein mineralisches Betäubungsmittel, dass von den Sklavenjägern gerne verwendet wird.

Stufe: 5

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 10 KR

Dauer: 20 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Die Helden als Sklaven

Für Spieler kann es eine sehr frustrierende Erfahrung sein, dass ihre Helden ihr Dasein als Sklaven fristen müssen. Dieses Szenario geht jedoch genau von diesem Fall aus. Deshalb solltest du mit deinen Spielern vor dem Abenteuer einige dieser besonderen Umstände besprechen.

Um Frustration zu vermeiden, solltest du einige Besonderheiten dieses Szenarios beachten:

- Die Spieler sollten sehr oft die Möglichkeit haben, die Handlung trotz ihrer Lage zu beeinflussen.
- Du musst die Menge und die Art der Demütigungen an deine Spielgruppe anpassen (während einige Spieler durchaus verkraften können, wenn ihr Held zur Bestrafung ausgepeitscht wird, ist für andere Spieler schnell eine Grenze überschritten).

- Es sollte früh klargestellt werden, dass die Ausrüstung der Helden nicht verloren ist, sondern wiedergewonnen werden kann.
- Gewähre den Helden die Möglichkeit, sich an ihren Peinigern zu rächen und gönne ihnen immer wieder Erfolge über die Sklavenhalter.

Sklave oder nicht Sklave – das ist hier die Frage

Dieses Abenteuer eignet sich nicht für jeden Helden, da selbst al'anfanische Sklavenhändler davor zurückschrecken, bestimmte Personen zu versklaven:

- Geweihte werden in der Regel nie zu Sklaven gemacht, da sie erstens über wundersame Kräfte verfügen, die man nicht kontrollieren kann, und man zweitens keinen Ärger mit den Kirchen haben will. Daher eignen sie sich nicht als Sklaven.
- Bei Zauberkundigen sieht es anders aus (falls man weiß, dass sie Zauberer sind): Elfen, Hexen, Druiden und andere stellen zwar ein gewisses Risiko wegen ihrer Kräfte dar, doch kann man mit bestimmten Mitteln (Bannstaub, Eisen, Artefakte) ihre Magie kontrollieren und sie haben keine Institution, die sie schützt. Magier hingegen gehören meist Gilden an, sodass sie machtvolle Fürsprecher haben. Dennoch gehen einige Sklavenhändler das Risiko ein, einen Magier zu versklaven.
- Der Kriegerbrief eines Kriegers oder der Siegelring einer Schwertgesellin schützen nicht vor Sklaverei. Diese Dokumente werden einfach von den Händlern einbehalten.
- Adlige hingegen können zwar darauf hoffen, dass sie der Sklavenhändler freilässt, doch sind hier das Auftreten und die Laune des Händlers entscheidend. Auch ein Baron kann in einem al'anfanischen Grandenhaushalt verschwinden.

Kapitel 1: Die Fahrt nach Al'Anfa

Wem auch immer die Helden in die Hände gefallen sind, er lässt sie an Bord der *Schwarzen Schwinge* bringen, einer al'anfanischen Sklavengaleere. Dort werden die Helden unter Deck in Käfige gesperrt, jedoch verhältnismäßig gut behandelt. Von ihren Käfigen aus, die sich hinter dem Galeerentrommler befinden, können sie das Schicksal der Rudersklaven verfolgen. Zu ihrem Leidwesen müssen Zauberer unter den Helden bereits hier feststellen, dass man sich einige Gedanken um ihre Verwahrung gemacht hat (siehe Abschnitt **Sicherheitsvorkehrungen**).

Die genaue Dauer der Reise nach Al'Anfa hängt davon ab, wo die Helden in Gefangenschaft geraten sind. In der Regel werden sie jedoch mehrere Tage bis Wochen auf der *Schwarzen Schwinge* verbringen müssen und haben Gelegenheit, die Besatzung und die anderen Sklaven kennenzulernen.

Sicherheitsvorkehrungen

Luzmino ist bewusst, dass die Helden berühmte Recken sind und schon aus manch verzwickter Situation entkamen. Aus diesem Grund besteht er auf einige

Sicherheitsmaßnahmen, die es den Abenteurern unmöglich machen sollen, gegen ihn zu rebellieren. Diese Vorkehrungen wurden bereits bei der Gefangennahme der Helden berücksichtigt und sind den Rest des Abenteuers zu beachten.

Die Sklavenhalsringe

Um sich die Kontrolle über die Helden zu verschaffen, haben ihre Häsher jedem Gefangenen einen magischen *Sklavenhalsring* anziehen lassen. Die von der al'anfanischen Magierakademie hergestellten Artefakte bewirken Zweierlei: Träger des Artefaktes können einen bestimmten Bereich nicht verlassen. Das Zentrum dieses 7 Schritt durchmessenden Bereiches ist das Kontrollartefakt (die Wirkung entspricht dem BAND UND FESSEL mit 15 FP, 5 Ladungen). Außerdem sind sie dem Träger des Kontrollartefaktes weitgehend hörig und werden (fast) alle seine Wünsche erfüllen (Wirkung wie ein IMPERAVI mit 15 FP, 3 Ladungen). Es handelt sich um selbst aufladende Artefakte von großem Wert, die sich jeden Tag wieder aufladen.

Besagtes Kontrollartefakt ist der *Stirnreif des Meisters*, ein dauerhaft wirkendes Artefakt. Diesen Stirnreif trägt bei der Gefangennahme der Helden immer einer der Sklavenaufseher, dann die Sklavenaufseherin Maryarita, bis das Artefakt schließlich in die Hände Luzminos fällt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Luzmino den Stirnreif seinem Sohn überlässt. Sollten die Granden die Villa verlassen, geben sie das Kontrollartefakt einem anderen Familienmitglied oder einem Aufseher.

Magischer Bann

Auch an magisch begabte Helden wurde gedacht und entsprechende Sicherheitsvorkehrungen getroffen. Mittels Bannstaub (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) hat man ihnen kontinuierlich ihren Vorrat an Astralenergie geraubt, und um zu verhindern, dass sie in der nächsten Zeit Zauber sprechen können, wurde ihr Körper mit Metall behängt. Das Metall wurde ihnen bereits während der Überfahrt nach Al'Anfa angezogen. Das Gewicht dieser „Rüstung“ beträgt 16 Stein, sodass der Zauberer eine Erschwernis von 8 bei Zaubern erhält und Schwierigkeiten mit der Regeneration von AsP hat (siehe **Regelwerk** Seite 256).

Doch damit nicht genug: Da jeder Sklavenbesitzer weiß, dass Magie Sklaven bei Fluchtversuchen nützlich sein kann, ist es Brauch, Zauberer im al'anfanischen Praiostempel magisch auszubrennen. Die Helden sollen sechs Tage nach ihrer Ankunft ausgebrannt werden.

Besatzungsmitglieder

Die Besatzung der *Schwarzen Schwinge* besteht aus 6 Offizieren (darunter die Capitanya und der Bordmagus), 16 Aufsehern, 22 Matrosen, 10 Seesöldnern und 6 Gästen (u.a. Fremdenlegionären).

- Der Aufseher **Nordan** (38, gnadenlos, nur mit einer Hose bekleidet, schwingt gerne zum Spaß die Peitsche; Einschüchtern 12 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2) versucht, den Helden Angst einzujagen und berichtet ihnen von Grausamkeiten, die die Al'Anfaner mit ihnen anstellen werden. Bei den

Rudersklaven ist er ebenso gefürchtet wie verhasst, da er sie nicht wegen Verfehlungen schlägt, sondern auch aus Routine die Peitsche schwingt.

- An Bord ist auch der al'anfanische Fremdenlegionär **Efferdez della Monte** (40, groß, Adlernase, soldatisches Auftreten; Willenskraft 10 (14/13/13), SK 2), der die Helden respektiert, ihnen aber klarmacht, dass es keine Hoffnung für sie gibt. Zumindest beantwortet er ihre Fragen, wenn es ihm möglich ist.
- Der Utulu-Trommler **Opak-Kapo** (34, fett, keine Zunge, nackter Oberkörper, unbestechlich und nicht an den Sklaven als Menschen interessiert; Musizieren (Trommeln) 9 (11) (13/14/13), Willenskraft 6 (12/13/13), SK 2) sitzt fast ständig vor den Rudersklaven und zwischen den Käfigen der Helden und trommelt im Takt, der von der Kommandeurin des Schiffes vorgegeben wird. Ob Tag oder Nacht, es gibt kaum einen Zeitpunkt, an dem der Utulu seinen Platz verlässt.
- Die Kommandeurin des Schiffes ist Capitanya **Mirella Rondriguez** (36, kleine Narbe über dem rechten Auge, Vorurteile gegen bärtige Männer, flucht gerne; Boote & Schiffe 12 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/13/14), SK 2) werden die Helden kaum zu Gesicht bekommen, da sie fast ausschließlich an Deck ist. Eventuell wird sie sich einmal die Sklaven ansehen, aber nur wenige Worte an sie richten. Für Mirella sind sie Waren und keine Menschen, allerdings wird sie keine besondere Grausamkeit zeigen und vermeiden, die Ware zu beschädigen. In ihrer Gegenwart wird es sogar Nordan unterlassen, die Sklaven zu bestrafen, es sei denn, ein Sklave benimmt sich aufmüpfig.

Band und Fessel

Erweiterungsregeln

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.
Probe: KL/CH/KK (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands Schmerz pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Imperavi

Erweiterungsregeln

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Sklaven

An Bord der *Schwarzen Schwinge* befinden sich 30 Rudersklaven und weitere 10 Sklaven, die als Ware transportiert werden (u.a. die Helden).

- Der Thorwaler **Jos Urlafson** (33, mehrfach gebrochene Nase, sagt gerne „Das wird dir noch leid tun“, fürchtet sich vor dem Meer; Willenskraft 16 (16/12/12), SK 2) ist einer der stärksten Rudersklaven an Bord, aber auch einer derjenigen, die sich oft mit den Aufsehern anlegen. Deshalb handelt er sich häufig Ärger mit Nordan ein.
- Der ehemalige Leibeigene **Mitosch Kerkin** (50, klein und sehnig, redet nicht gerne, macht immer, was man ihm sagt; Willenskraft 0 (9/11/14), SK 0) wurde von seinem bornländischen Herrn wegen Geldmangels in die Sklaverei verkauft. Er hat jeglichen Lebenswillen aufgegeben und wirkt am Ruder absolut apathisch.
- Als Schiffsbrüchige wurde die Waldmenschenfrau **Hopa-Ta** (29, stammt von Keke-Wanaq ab, Spinnentätowierung auf dem Nacken, gibt vor, nur Mohisch zu verstehen, obwohl sie perfekt Garethi spricht; Willenskraft 10 (14/11/13), SK 1) aufgelesen. Sie ist eine entlaufene Sklavin der Grandenfamilie Zornbrecht und wird wieder nach Al'Anfa gebracht, wo sie wohl von ihrem Herrn bestraft und wegen der Flucht hingerichtet wird. Sie wird erfolglos versuchen, sich im Laufe der Fahrt zu befreien und zu fliehen.
- Das Nivesenmädchen **Ari** (13, rote Haare, spricht nur Nujuka, hat furchtbare Angst) wurde als exotische Ware von den Sklavenhändlern aus dem Norden mitgebracht. Sie muss den Rudersklaven Wasser und Essen bringen. Sie versorgt auch die Helden und kann sich weitgehend frei auf dem Schiff bewegen.

Alltag auf der Schwarzen Schwinge

Als Sklaven sieht der Alltag der Helden die meiste Zeit über nicht sehr abwechslungsreich aus:

- Zweimal täglich wird den Helden Essen und Trinken gebracht (Haferschleim, Obst, Wasser).
- Für ihre Notdurft steht im Käfig ein Eimer bereit.
- Alle Aufseher haben einen Schlüssel für die Käfige. Ohne den Schlüssel kann man die Schlösser nur mit passenden Werkzeugen und einer Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -2, 1 KR, 7 Versuche, öffnen.
- Mindestens vier Aufseher sind immer unter Deck.

- Bei Missachtung von Befehlen gibt es einen Schlag oder Peitschenhieb durch die Aufseher (1W6 TP). Als Missachtung gilt auch zu viel reden oder das Nerven von Aufsehern.

Ereignisse während der Fahrt

Folgende Szenen kannst du während der Überfahrt nach Al'Anfa benutzen, um den Helden die Ausweglosigkeit der Lage noch zu verdeutlichen.

- Ein gewaltiger Sturm zieht auf, der den Seeleuten alles abverlangt. Plötzlich prallt das Schiff gegen einen Felsen und eine Beschädigung am Rumpf lässt Wasser einlaufen, genau dort, wo sich die Rudersklaven befinden. Es bricht Panik aus, aber durch den Aufprall sind auch einige Fesseln der Sklaven gerissen, sodass nun eine Handvoll versucht zu fliehen, aber vom unerbittlichen Meer fortgespült wird.
- Die Al'Anfaner kreuzen den Weg des horasischen Schiffes *Stolz von Teremon*. Eine Gesandtschaft der Horasier kommt an Bord des Schiffes, um mit der Capitanya zu sprechen und ein paar Handelsgüter auszutauschen. Mirella macht vor Kapitän **Valduo Machio** (40, lange, fettige Haare, spielsüchtig und goldgierig, gibt sich praiosgläubig, auch wenn er keine Gesetze achtet; Willenskraft 12 (12/15/13), SK 2) keinen Hehl, dass Sklaven ihre Galeere rudern. Valduo gibt vor Helden, die ihn um Hilfe bitten, zwar vor, dass er sich für sie einsetzt, aber er unternimmt nichts. Im Gegenteil: Er macht mit Mirella Geschäfte und kauft sich zwei Sklaven, die er mitnimmt und in seiner Heimat als „Diener“ anstellen will. Eine der Sklavinnen ist Ari, die sich weinend sträubt, mit ihm mitzugehen. Die Helden können an Valduos Ehre appellieren, was aber eine gelungene Probe auf *Überreden* (*Betteln* oder *Manipulieren*) -4 erfordert. Valduo ist kaum zu erweichen, aber nimmt sich dann eine andere Sklavin.

Was können die Helden im 1. Kapitel erreichen?

- Durch Efferdez können die Helden an Informationen gelangen.
- Sie können ein oder mehrere Besatzungsmitglieder während eines Fluchtversuchs töten.
- Sie können Ari vor ihrem schlimmen Schicksal bewahren.

Kapitel 2: Ankunft in der Pestbeule des Südens

Nach einer mehr oder weniger langen Reise kommen die Helden in Al'Anfa an. Ihnen wird nicht berichtet, was mit ihnen jetzt passiert, aber die Capitanya weist ihre Leute an, die Sklaven, die für den Verkauf gedacht sind, aus ihren Käfigen zu holen und sie zum Sklavenmarkt zu bringen.

Al'Anfa, die Schwarze Perle des Südens

»Al'Anfa ist wie eine Geliebte: wunderschön, leidenschaftlich, berauschend. Ein Kuss kann dich leicht das Leben kosten,

denn ihre vollen Lippen triefen oft nur so vor Hohn und Gift. Entkommen aber, kannst du ihrer Umarmung nicht.«
—eine Al'Anfaner Grandessa, 1039 BF

»Sklavenhalter, elende! Meuchler an allen Ecken und jeder, egal ob arm, reich, frei oder unfrei, lügt dir ins Gesicht und mischt dir Drogen oder Gift ins Essen. Was ist das nur für eine Stadt?«

—ein Thorwaler Reisender, 1040 BF

Region: Hauptstadt des Imperiums von Al'Anfa
Einwohner: 105.000 (davon rund 25.000 Sklaven)

Herrschaft: Procurator Oderin du Metuant sowie der Patriarch Amir Honak

Tempel: alle Zwölfgötter, Haupttempel des Al'Anfaner Boronkults, Kor, Marbo, Rur und Gror (und ein geheimer Levthantempel)

Handel und Gewerbe: Edelsteine, Opale, Rauschmittel, Seide, Sklaven, Tabak sowie Großwild und Bestien für den Kampf in der Arena.

Besonderheiten: Koloss von Al'Anfa, Bal-Honak-Arena, Silberberg (Wohnort der Granden), Universität, Halle der Erleuchtung (Magierakademie, schwarz, Hell-sicht- und Schiffsmagier), Rabenfelsen und Stadt des Schweigens (Heilige Stätten Borons)

Stimmung in der Stadt: geschäftig und geschäftstüchtig, intrigant, skrupellos, arrogante und gnadenlose Elite, die ihre Herrschaft auf Sklavenarbeit stützt, ums Überleben kämpfende Unterschicht

Die Perle des Südens liegt zu Füßen des schwarzen Vulkans Visra an der Mündung des krokodilverseuchten Hanfla und erhebt sich auf mehreren Ebenen an einem steilen dunklen Felsen über die Goldene Bucht. Unten kämpfen die Fanas, die einfachen Bürger der Stadt, ums Überleben und tausende Sklaven schuften, um den Reichtum der Grandenfamilien zu mehren, die hoch oben auf dem Silberberg in unvorstellbarem Luxus in ihren Villen leben. Auf dem schwarzen Felsen, der die Form eines Rabens hat, liegt die Stadt des Schweigens, das Zentrum des Al'Anfaner Boronkultes, der Boron als höchsten aller Götter verehrt. Die Erinnerung an den Tod ist allgegenwärtig in der Stadt und vielleicht gerade deswegen pulsiert das Leben in den engen und häufig von Stufen durchzogenen Gassen umso intensiver. Nach langen Streitigkeiten und Kämpfen um die Macht hat sich der Schwarze General und heutige Procurator, Oderin du Metuant, als Herrscher Al'Anfas durchgesetzt. Er bildet die Spitze gemeinsam mit dem Patriarchen der Boronkirche, Amir Honak, der die spirituelle Führung innehat. Durch Loyalität und Leistung können auch die Fanas zu Amt und Würden aufsteigen, ein Umstand, der insbesondere den alteingesessenen Grandenfamilien wenig behagt. Und auch wenn die Schwarzen Garden des Procurators für Ordnung sorgen, kann das Ränkespiel um die Macht schnell tödlich enden.

Auf dem Sklavenmarkt

Von der Galeere aus werden die Helden mit einigen weiteren Sklaven zu einem der großen Sklavenmärkte gebracht und wie Vieh den Kunden vorgeführt.

- Für die Helden interessieren sich vor allem ein schlanker Mann mit ausgeprägter Nase und ein hässlicher Wicht, der grolmsche Alchimist **Drusiban** (*1020 BF, aufgedunsen, Goldzahn, schrilles Kichern). Der Schlanke ist Luzmino, der die berühmten Helden gerne als Paket kaufen möchte. Dafür ist er auch bereit, einen unverhältnismäßig hohen Preis zu zahlen. Neben diesen beiden sind

auch noch ein halbes Dutzend weitere Al'Anfaner auf dem Markt, um Sklaven zu kaufen. Immer wieder hören die Helden, wie aus Sänften Stimmen, die Gebote machen, die wiederum von Luzmino oder Drusiban gekontert werden. Die meisten Angebote enden nach etwa 200 Dublonen und der Sklave wechselt seinen Besitzer.

- Schlussendlich haben die Helden aber Glück. Die Sklavenhändlerin **Maryarita** (46, Kopftuch tragend, dicklich, sieht verlebt aus), die den Verkauf für die Capitanya übernommen hat, verkauft die Helden als Paket für 250 bis 350 Dublonen pro Held an Luzmino, der sich einen harten Wettstreit mit den anderen Bietern geliefert hat.

- Luzmino erklärt den Helden, wer er ist und dass die Abenteurer Geschenke für seine Kinder sind. Außerdem berichtet er ihnen, dass er weiß, dass sie schlaue Abenteurer sind und verdeutlicht ihnen die magischen Sicherheitsvorkehrungen, damit sie nicht auf dumme Gedanken kommen. Dafür verspricht er ihnen eine gute Behandlung.

Die Ausrüstung der Helden

Auch wenn die Helden befürchten müssen, dass ihre ganze Ausrüstung mit ihrer Gefangennahme verschollen ist, so können sie bereits während der Fahrt mit der *Schwarzen Schwinge* herausfinden, dass ihre Sachen an Bord des Schiffes sind und gemeinsam mit ihnen verkauft werden. Luzmino wird die Ausrüstung nach der Auktion von einigen Sklaven vom Schiff abholen lassen und die Sachen im Vorratskeller unterbringen. Einige auffällige Stücke wird er eventuell direkt untersuchen, aber eine gründliche Überprüfung wird er erst nach der Verlobung seines Sohnes vornehmen. Momentan ist er zu aufgeregt, um zu viel Zeit darauf zu verschwenden.

Helden in Freiheit

Während des Abenteuers kann es geschehen, dass einzelne Helden sich vor den anderen aus der Gefangenschaft befreien. Helden in Freiheit haben vermutlich das Bedürfnis, ihre Gefährten aus der Sklaverei zu befreien. In diesem Fall musst du als Meister zum Mittel der Gruppenteilung greifen. Das ist nicht ganz einfach, aber es sorgt dafür, dass die freien Helden ihren Gefährten direkt oder indirekt helfen können. Wie sie das genau machen, kommt natürlich ganz auf die Situation und das Vorgehen an.

Anbei ein paar Optionen für die Helden in Freiheit und wie sie an Informationen und Hilfe gelangen können:

- In der Taverne *Zur kleinen Palme* (Q2/P3/S4) können die Helden Einzelheiten über Luzmino, seine Familie und Gerüchte über ihn erfahren (*Gassenwissen* (*Informationsbeschaffung*) -1).
- Die Magierin **Mira Gartling** (33, Brandwunden an den Händen, ständig erkältet, mag lieber Dukaten als Dublonen; Magiekunde 12 (15/15/14), SK 3) lässt sich anwerben, falls die Helden jemanden brauchen, der das Kontrollartefakt unterbrechen soll. Sie muss dazu allerdings auf etwa 8 Schritt an die Artefakte

heran (*Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* +1).

Amelias Erzfeind, der Grandensohn **Ignazio Karinor-Sanduro** (16, Sommersprossen, hält sich für einen guten Fechter, ist er aber nicht, trinkt ausschließlich Wasser und Kakao, Willenskraft 3 (14/12/13), SK 2), ist bereit, ihr auf jede nur erdenkliche Weise zu schaden und lässt sich dafür auch mit Fanas und Helden ein (*Gassenwissen (Informationsbeschaffung)*).

Was können die Helden im 2. Kapitel erreichen?

- Die Helden können mehr über Luzmino und ihr Schicksal erfahren.
- Zauberer unter den Helden erfahren womöglich mehr über die magischen Sicherheitsvorkehrungen und ihre Frist von 6 Tagen vor der Purgation.

Kapitel 3: Das Anwesen der Bonareth-Vapuzios

Luzmino und seine Angehörigen gehören zwar der Familie Bonareth an, doch sind sie ein unbedeutender Familienzweig. Aus diesem Grund wohnen sie auch nicht auf dem Silberberg, sondern im Villenviertel Al'Anfas. Die Stadtvilla ist eine Mischung aus einem horasischen Anwesen und einer meridianischen Villa. Nachfolgend findest du die Beschreibung der Örtlichkeit, des Tagesablaufs und einen möglichen Handlungsablauf.

Sofern nicht anders geschildert, können verschlossene Türen oder Schlösser mit einer Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1, 1 KR, 7 Versuche, geöffnet werden. Beachte hierbei aber, dass die Helden Erschwernisse durch mangelndes oder nicht vorhandenes Werkzeug erhalten können.

Um die Villa

01) Das Tor

Um über die Begrenzung zu klettern, ist eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* notwendig. Bei einem Scheitern muss 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 hat sich der Kletterer an einer der Spitzen verletzt und erleidet 1W6+2 SP, bei einer 6 kommt es zu einem Sturz aus 1W3 Schritt (mehr zum Sturzschaden siehe **Regelwerk** Seite 341).

02) Der Garten

Als Liebhaber der horasischen Gesellschaft hat Luzmino den Garten im Stil der Renascentia gestalten lassen: Neben wunderschönen Marmorstatuen und einem Weg aus Granitplatten lassen vor allem die Laternen, die jeden Abend entzündet werden, den Garten in einem ganz besonderen Licht erstrahlen.

Wer sich im Garten verstecken will, erhält wegen der zahlreichen Möglichkeiten bei der Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* eine Erleichterung von 2.

03) Sklavenunterkunft

Hinter der Villa befindet sich ein kleiner Schuppen, der wie ein hässlicher Fremdkörper im ansonsten anmutigen Ambiente des Gartens wirkt. Der Schuppen dient als Werkzeuglager, Unterkunft für die niedersten Sklaven und als der Ort, wo die Sklaven ihre Brandmarkierung erhalten. Der oberste Sklavenaufseher **Tarek** (38, glatzköpfig, bullig, pragmatisch) hält sich hier gerne auf, um die Sklaven nicht unbeaufsichtigt zu lassen.

Obergeschoss

04) Valerians Zimmer

Im Vergleich zu den anderen Räumlichkeiten der Familie ein eher schlicht eingerichteter Raum. Auf einer Kommode stehen drei Obsidianstatuetten der Götter Rondra, Kor und Boron, die für Valerian große Bedeutung haben. Eine Probe auf *Götter & Kulte (Boron, Kor oder Rondra)* ergibt, dass die drei Statuetten offenbar von einem Mitglied der Dukatengarde stammen. In dieser Form werden sie des Öfteren an die Söldner ausgeteilt.

05) Amelias Zimmer

Amelias Schlafgemach gleicht dem einer horasischen Fürstentochter: Ihre Schränke quellen über mit Kleidern, auf ihrer Kommode befinden sich unzählige Tiegel und Fläschchen mit Kräutersalben und wohlriechenden Parfümen. In einem Geheimversteck (*Sinnesschärfe (Suchen)* -2) hat sie verschiedene Rauschmittel wie Ilmenblatt und Marbos Odem versteckt.

06) Spielzimmer

Als sie noch Kinder waren, teilten sich Valerian und Amelia dieses Zimmer. Noch immer werden hier Valpobären, ein Steckenpferd und eine wunderschöne Spieluhr aufbewahrt. Amelia hat hingegen ihre Spielsachen verbrannt, da sie sich von ihrer Kindheit lösen wollte. Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation durchschauen)* -2 ergibt das Bild eines Jungen mit romantischer Ader.

07) Arbeitszimmer

Das Arbeitszimmer wird vor allem von Luzmino benutzt. Hier schreibt er seine Briefe, falls er mit Händlern, Granden oder Auswärtigen korrespondieren will. Das Zimmer weist einen großen Schreibtisch, Federkiele, Tintenfasschen, verschiedene Papierbögen und Pergament auf. Die verschlossenen Schubladen zweier kleiner Schränke beinhalten alle legalen und illegalen Geschäfte, für die Luzmino Unterlagen benötigt. Die Schubladen können mit einer Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* -1, 1 KR, 7 Versuche, geöffnet werden. Oder wenn die Helden an Luzminos Schlüsselbund gelangen. Vor einem al'anfanischen Gericht könnte Luzmino durch diese Beweise zu einer empfindlichen Geldstrafe verurteilt werden. Hier lagert zudem in einer verschlossenen Truhe ein Goldvorrat im Wert von 1.200 Dublonen.





08) Trophäenraum

Auch wenn Luzmino kein begnadeter Jäger ist, hat er sich stilecht einen Trophäenraum eingerichtet. Hier kann man die Stoßzähne von Brabaker Waldelefanten, einen ausgestopften Alligator, der einst in einer nahegelegenen Hacienda für Unruhe sorgte, und die bunten Federn eines uthurischen Buntpfaus bewundern. Die Trophäen haben insgesamt einen Wert von ca. 1.200 Dublonen (Probe auf *Handel* +2).

09) Leerstehendes Zimmer

Das leerstehende Zimmer haben die Bonareths als drittes Kinderzimmer eingeplant. Nach der Fehlgeburt seiner Frau vor vier Jahren hat Luzmino allerdings die Hoffnung auf einen weiteren legitimen Nachkommen aufgegeben. Seiner Frau hat er jedoch versprochen, dass Zimmer leerstehen zu lassen.

Erdgeschoss

10) Schlafzimmer von Luzmino und Konstanza

Hier nächtigen Luzmino und seine Frau. Ein Großteil des Raumes nehmen das Himmelbett und der begehbare Kleiderschrank ein. In einer Schublade des Nachttisches befindet sich ein Antidot QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 272) sowie ein Dolch mit Kukris (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131).

11) Gästezimmer

Die Gästezimmer der Villa sind fast identisch eingerichtet und bieten den Besuchern der Bonareths große Annehmlichkeiten. Derzeit hat auch Lucinda Bonareth eines der Gästezimmer bezogen. Sie bewahrt einige hübsche Kleider im Schrank auf und wem eine Probe auf *Stoffbearbeitung (Schneidern)* +1 gelingt, der kann beurteilen, dass die Kleider für eine ältere Dame angefertigt wurden.

12) Esszimmer

Die Bonareths pflegen Frühstück und Abendessen gemeinsam im Speiseraum einzunehmen. Während des Essens warten hier mindestens zwei Sklaven mit silbernen Tablett, um die leeren Teller der Granden wieder zu füllen und Speisen nachzureichen.

13) Küche

Die Küche ist ein Bereich der Sklaven, der von den Granden so gut wie nie betreten wird. Die oberste Köchin, die Utulu-Sklavin ♀ *Lasrana* (44, strenger Blick, lange, wellige Haare, kann dem Leben als Sklavin viel abgewinnen; Willenskraft 1 (12/12/12), SK 1) hat hier das Sagen und geht resolut gegen jeden Ungehorsam vor. Die Küche ist auch der Ort, wo die Sklaven gemeinsam essen.

14) Salon

Der Salon dient gleichzeitig als Bibliothek der Familie. Vor der Wand mit den Bücherschränken stehen mehrere Sessel und ein samtbezogenes Sofa.

15) Bad

Ausgestattet mit einem eingelassenen Warmwasserbecken,

Rosen- und Lavendelseife, marmornen Boden mit erotischen Motiven und der Bademeisterin ♀ *Swafniria*, (24, blonde Thorwalerin, sanfte Hände, spricht mit Akzent; Willenskraft 3 (13/12/13), SK 1), zählt das Bad im Stil des bosparanischen Reiches zu den schönsten Räumen des Hauses.

16) Haussklavenunterkunft

In diesen kleinen Kammern sind die Haussklaven untergebracht. Außer wenigen persönlichen Gegenständen, etwa Götterstatuetten oder Glücksbringern, besitzen die Sklaven nichts.

17) Waschraum

Der Waschraum liegt teilweise außerhalb der eigentlichen Villa. Die Arbeit ist bei den Sklaven beliebt, sind sie doch dabei unter sich und kaum ein Grande begibt sich freiwillig hier her.

18) Abort

Dieser durch wohlriechende Kräuterdosen angenehme Ort ist den Bonareths vorbehalten.

19) Sklavenabort

Nicht so luxuriös, bietet bis zu vier Personen Platz.

20) Wintergarten

Zur Entspannung und für gemeinsame Abende im Familienkreis hat Luzmino einen Wintergarten anlegen lassen. Zwar fällt in Al'Anfa gewöhnlich kein Schnee, doch das Familienoberhaupt verbringt hier gerne einige Stunden mit seiner Familie, während er gegen seine Tochter eine Partie Garadan spielt. Und während der Regenzeit erweist sich die Überdachung auch im warmen Süden als sinnvoll.

21) Empfangshalle

Kein anderer Raum des Anwesens ist prachtvoller als die Empfangshalle. Hier empfängt die Familie ihre Geschäftspartner und Granden.

Keller

22) Weinkeller

Im Weinkeller lagern ein halbes Dutzend Fässer Rotwein, zudem etwa vier Dutzend Flaschen besonderer Weine und einige Flaschen Schnaps. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* können die Helden hier noch ein wenig Blut entdecken, dass von Jerodan stammt (An-Pa-He wehrte sich bei der Strangulation und kratzte ihren Mörder). Nach ihrem Tod wandelt hier An-Pa-Hes Geist als Gefesselte Seele umher. Sie kann allerdings kaum mit den Helden kommunizieren. Hat sie zu ihnen Vertrauen gefasst, verschiebt sie aber Gegenstände oder die Helden hören wispernde Geräusche.

23) Vorratskeller

Hier lagern Lebensmittel wie Käse, Wurst, aber auch Gewürze wie Safran, Salz, Khunchomer Pfeffer und ähnliche exotische Zutaten. Hier lagert möglicherweise auch die Ausrüstung der Helden.

Personen des Haushalts

Familie:

Amelia Bonareth
Konstanza Bonareth
Lucinda Bonareth
Luzmino Bonareth
Valerian Bonareth

Personal:

Jerodan Sklavenaufseher, Mörder An-Pa-Hes
Tarek ehemaliger Sklave, der nun als Aufseher über die Sklaven des Haushaltes herrscht

11 weitere Aufseher

Sklaven:

Lasrana Köchin
Swafniria Bademeisterin
6 weitere Sklaven

Tagesablauf

7.00 Uhr: Sklaven werden geweckt, bereiten Frühstück vor oder kümmern sich um anfallende Arbeiten.

8.00 Uhr: Wachwechsel

9.00 Uhr: Die Bonareths wachen auf, lassen sich ankleiden und nehmen gemeinsam das Frühstück ein.

9.30-10.00 Uhr: Frühstück

Ab 10. 00 Uhr: Die Familienmitglieder wenden sich dem Tagesgeschäft zu (Luzmino trifft sich in der Stadt mit Geschäftspartnern, Konstanza widmet sich ihrer Körperpflege oder dem Haushalt, Amelia stiftet Unruhe oder empfängt Freunde, Valerian befindet sich bei der Tempelgarde).

14.00 Uhr: Familienmitglieder nehmen ein leichtes Mittagessen ein (aber nicht gemeinsam, sondern sie lassen es von den Sklaven dorthin bringen, wo sie sich gerade aufhalten).

16.00 Uhr: Wachwechsel

19. 00 Uhr: Abendessen

20.00 Uhr: Luzmino und seine Familie sitzen im Wintergarten und unterhalten sich. Seine Tochter spielt oft mit ihm Garadan.

Ab 21.00 Uhr: Die Familienmitglieder gehen eigenen Vergnügungen nach.

Ca. 23.00 Uhr: Die meisten Bewohner des Hauses gehen zu Bett.

24.00 Uhr: Wachwechsel

Die nächsten sechs Tage

Die nachfolgenden Angaben kannst du benutzen, um die wichtigsten Ereignisse der nächsten Tage zu skizzieren. Die Ereignisse müssen nicht standfinden und sind natürlich abhängig von dem Vorgehen der Helden.

Tag 1:

- Die Helden werden vom Markt in die Villa gebracht. Dort machen sie erste Bekanntschaft mit den übrigen Familienmitgliedern.

- Den Abenteurern soll ein Erkennungsmaal eingebrannt oder tätowiert werden.
- Amelia sucht sich bereits Sklaven unter den Helden aus, aber Valerian findet Gefallen an ihnen und beansprucht sie für sich. Schlussendlich gewährt Luzmino seinem Sohn den Wunsch (da er ein schlechtes Gewissen wegen An-Pa-Hes „Fortgang“ hat), was Amelia noch stärker gegen die Helden erzürnt.
- Die Ausrüstung der Helden wird in den Vorratskeller gebracht.

Tag 2:

- Während des gemeinsamen Frühstücks schlägt Amelia vor, dass ein besonders gut gebauter Sklave als Gladiator Verwendung finden könnte. Die Helden sind als Palmwedler oder Bedienungen anwesend. Luzmino findet den Vorschlag passabel.
- Spätestens jetzt wird Valerian die Helden auf sein Zimmer nehmen und mit ihnen reden. Er will mehr über sie erfahren und begegnet ihnen freundlich.

Tag 3:

- Amelia schlägt vor, Drusiban einen Besuch abzustatten und dem Helden mit dem schönsten Haar (vorzugsweise eine Elfe) eine Glatze schneiden zu lassen, da der Grolm Verwendung für sein Haar hat und man so die Unkosten des Sklaven minimieren kann.
- Sollten die Helden sich gut mit Valerian verstehen, wird er ihnen mittags von der verschwundenen An-Pa-He erzählen und sie bitten, Nachforschungen unter den Sklaven anzustellen. Er verspricht ihnen danach eine Fluchtmöglichkeit.
- Über Nachforschungen können die Helden durch andere Sklaven herausfinden, dass An-Pa-He von Jerodan in den Keller gebracht wurde.
- Amelia beginnt den Helden hinterher zu spionieren.

Tag 4:

- Amelia möchte ihrer „Freundin“  *Tajana Koropez* (15, mollig, trägt rote Kleidung, kichert ständig) die Sklaven Valerians zeigen. Valerian ist unterwegs, sodass die Helden den beiden Mädchen ausgeliefert sind. Amelia will die Helden dazu zwingen, sich z. B. nackt auszuziehen oder Tiere zu imitieren. Sollten sie sich weigern, holt sie einen Aufseher, der sie bestrafen soll. Von ihrer Großmutter hat sie das Kontrollartefakt bekommen.
- Die Helden nehmen mit An-Pa-He Kontakt auf und bemerken, dass sie ermordet wurde. Durch Hinweise des Geistes kommen die Helden auf die Mörder.

Tag 5:

- Valerian und die Helden nehmen Rache an An-Pa-Hes Mördern.

Tag 6:

- Die Hochzeit zwischen Feloria und Valerian soll an diesen Tag stattfinden.
- Zauberer unter den Helden sollen an diesem Tag unter schwerer Bedeckung zum Praiostempel gebracht werden. Der oberste Praiosgeweihte Al'Anfas, Amosh Tiljak, wird sich höchstpersönlich die Zeit nehmen, die Zauberer auszubrennen.

Der Mordfall

Den Mord aufzuklären, wird nicht einfach sein, da die Leiche An-Pa-Hes nicht mehr aufgespürt werden kann. Allerdings gibt es einige Hinweise, über die die Helden stolpern können.

- Jerodan hat blutige Kratzer an den Armen und dem Hals.
- Ein paar Blutstropfen können von ihm im Weinkeller entdeckt werden.
- Lasrana hat ihn gesehen, als er ein in ein Tuch gewickeltes, großes Paket wegschaffte.
- Swafniria hat gesehen, wie Lucinda und er in den Keller gegangen sind.
- Kein Sklave hat erlebt, wie An-Pa-He zum Verkauf fortgebracht wurde.
- Über Valerian oder beliebige Sklaven erfahren die Helden, dass seine Familie gegen die Verbindung mit An-Pa-He war.
- An-Pa-Hes Geist kann ebenfalls Hinweise geben, falls die Helden sie bemerken.

Valerians Versprechen

Wenn Valerian sich mit den Helden einigt, verspricht er ihnen nicht nur die Freiheit, sondern er füllt vor ihren Augen auch Dokumente aus, die das belegen. Er behält sie allerdings ein und bringt sie aus Sicherheitsgründen zu einer Kaserne der Dukatengarde, wo er sie in einer Truhe mit persönlichen Gegenständen in seiner Stube ablegt. Er verspricht den Helden, sich an seine Abmachung zu halten, mehr können sie nicht von ihm verlangen. Sollten die Helden den Mord aufklären, wird sich Valerian an seine Abmachung halten. Seine Ehre gebietet es ihm.

Sklavenmarkierung

Wie jeder andere Sklave sollen auch die Helden ein Sklavenmal bekommen, damit man sie als den Besitz der Familie erkennen kann. Luzmino hat vor, die Helden mit einer Brandmarkierung zu kennzeichnen. Das Symbol ist ein verschlungenes B für Bonareth. Amelia schlägt sogar vor, das Zeichen auf Stirn oder Wange anbringen zu lassen.

Valerian wird jedoch von einer solch brutalen Vorgehen absehen und „seine“ Sklaven entweder mit einer Tätowierung oder einer langanhaltenden Luola-Malerei versehen.

Finale und Flucht

Irgendwann sollte der Zeitpunkt der Flucht gekommen sein. Wie die Helden fliehen, hängt sehr von den Umständen ab. Vielleicht haben sie mit Valerian einen Verbündeten oder es ist ihnen selbst gelungen, dass Kontrollartefakt zu erbeuten.

Die Flucht aus der Villa mag noch einfach erscheinen, aber ohne Kontakte oder einen Plan kommen die Helden aus der Stadt nur schwer weg. Entweder haben sie ein Schiff oder sie müssen durch den Dschungel. Auch hier können ihnen Kontakte helfen und Valerian wird, falls er und die Helden Freunde geworden sind, ein Schiff organisieren. Ohne Planung kann es gut sein, dass Sklavenjäger hinter den Helden her sein werden. Je nachdem, welche Familienmitglieder noch leben, welche tot sind und wie die Rache verlaufen ist, haben sie sich Todfeinde gemacht, die die Helden nicht entkommen lassen wollen. Mit Amelia haben sie sich aber gewiss eine Erzfeindin geschaffen. Fall die Helden zudem Rache an Besatzungsmitgliedern der *Schwarzen Schwingen* nehmen wollen: Das Schiff liegt nach der Ankunft in der Stadt noch zwei Wochen vor Anker.

Was können die Helden im 3. Kapitel erreichen?

- Die Helden können Valerians Vertrauen gewinnen.
- Sie können das Schicksal seiner vermissten Geliebten klären.
- Sie können Rache an ihren Peinigern nehmen.
- Sie können fliehen.

Belohnung

Für das Überstehen der Boshaftigkeiten Amelias, der Unterstützung von Valerians Rache und der Flucht aus der Sklaverei, haben sich die Helden **20 Abenteuerpunkte** verdient. Außerdem solltest du jedem Helden **3 Abenteuerpunkte** geben, die fest mit einem der folgenden Talente verknüpft sind: *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Verbergen*.

Dramatis personae

Luzmino Vapuzio-Bonareth

Auch wenn Luzmino (43, kurze schwarze Haare, trägt eine Tunika, redet unaufgeregt mit leiser Stimme, sodass Zuhörer sich konzentrieren müssen) den Namen Bonareth trägt, so war sein Vater noch ein Vapuzio, ein einfacher Fana. Durch den Reichtum seiner Familie konnte er sich jedoch mit Konstanza Bonareth vermählen und gesellschaftlich aufsteigen – und er sieht sich noch nicht am Ende der Erfolgsleiter. Während ihm seine Frau nur Mittel zum Zweck ist, liebt Luzmino seine beiden Kinder und will erreichen, dass sie schon bald zu den mächtigsten Personen des Silberberges gehören.

Konstanza Bonareth

Konstanza (38, hochgesteckte Frisur, immer ein Fächer in Griffreichweite, gähnt oft; Willenskraft 2, SK 1) ist

eine unscheinbare Frau ohne jegliche Leidenschaft und Antrieb. Ihr Leben langweilt sie, doch sie weiß nichts Besseres mit sich anzufangen, als den sozialen Aufstieg zu planen und unterstützt dabei ihren Mann.

Valerian Bonareth

Das ältere der beiden Kinder von Luzmino und Konstanza fand schon in jungen Jahren Erfüllung im Kampf. Zunächst von einem Privatlehrer unterrichtet, schloss sich Valerian (22, melancholisch, glaubt an die Macht der Dukatengarde, verabscheut Intrigen) der Dukatengarde an und wurde durch die Verbindungen seiner Familie bald ein Offizier.

Für ihn gab es nur die Garde, bis er sich schließlich in eine junge Sklavin verliebte. Ihr Verlust hat Valerian zu einem

traurigen Mann gemacht, dessen Rachedurst aber erwacht, sobald er die Wahrheit erfährt. Obwohl er den Luxus eines Grandenlebens gewöhnt ist, ist Valerian sehr pragmatisch und weiß um den Wert von Abenteurern. Sein Vorbild, Oderin du Metuant, hat ihn gelehrt, dass es weniger auf seine Herkunft und vielmehr auf seinen Willen und Befähigung ankommt. Deshalb wird er die Helden sympathisch finden und vielleicht verliebt er sich gar in einen von ihnen.

Amelia Bonareth

Die sechzehnjährige Schwester Valerians ist ebenso aufmerksam wie grausam. Amelia (16, bezauberndes Lächeln, trägt gerne horasische Kleider, liebt Intrigen) gibt sich meist als liebes Mädchen, aber sie spielt mit ihren Sklaven und ist immer eifersüchtig auf Valerian, sodass sie seine Liebschaft verraten hat und ihm seine neuen Sklaven missgönnt. Amelia hat keine echten Freunde, dafür aber viele Bewunderer und Feinde unter den Grandenkindern der Stadt. Sie probiert heimlich hin und wieder Rauschmittel aus, verführt jeden, wenn es ihr nützlich ist, und sieht sich in ein paar Jahren an der Spitze ihrer Familie. Trotz aller Skrupellosigkeit würde sie keinem Familienmitglied Gewalt antun.



Lucinda Bonareth

Luzminos Mutter ist eine ehrgeizige Frau voller Scharfsinn. Lucinda (64, aristokratisches Auftreten, lacht nie, kann geschickt Mitleid und Verständnis vorgaukeln) beobachtet gerne die Menschen und sucht nach ihren Schwächen, damit sie diese ausnutzen und gegen sie verwenden kann. Ihren Sohn unterstützt sie, doch ihr Augenmerk richtet sich vor allem auf ihre Enkelin Amelia, die sie für ein jüngeres und hübscheres Abbild ihrer Selbst hält.

Tief im Inneren der ansonsten sehr beherrschten alten Frau schlummert die Furcht vor der gesellschaftlichen Bedeutungslosigkeit, die sich – sobald sie offengelegt wird – in rasenden Jähzorn verwandelt. Dies musste auch An-Pa-He feststellen, als sie Lucinda provozierte.

Wächter und Sklavenaufseher

Luzmino hat 12 Wächter angestellt, die in drei Schichten arbeiten. Zwei von ihnen halten sich die meiste Zeit im Wachraum auf und spielen dort Boltan. Die beiden anderen befinden sich immer in der Nähe von Luzmino oder seiner Frau.

Du kannst die Werte auch für andere Aufseher benutzen z. B. jene von der Schwarzen Schwinge oder dem Sklavenmarkt.

⚔ Luzmino Bonareth

MU 12 KL13 IN 11 CH 13

FF 13 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Dokumentfälscher

Talente: Einschüchtern 4, Handel 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Malen & Zeichnen 9, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 8, Verbergen 4, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Luzmino kämpft nur, wenn er in die Ecke gedrängt wird. Ansonsten verlässt er sich auf Untergebene.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

⚔ Valerian Bonareth

MU 12 KL12 IN 12 CH 13

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Sklaventod: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutes Aussehen I / Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Der Dukatengardist setzt gerne Finten ein, aber nur, wenn es sich lohnt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Amelia Bonareth

MU 14 KL14 IN 12 CH 14

FF 11 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Persönlichkeitschwäche (Arroganz, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 7, Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 9, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Amelia vermeidet Kämpfe und flieht stattdessen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Lucinda Bonareth

MU 14 KL 15 IN 13 CH 14

FF 11 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 27 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 13, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 8, Überreden 13, Verbergen 14, Willenskraft 14

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Lucinda wird sich aus Kämpfen heraushalten.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Wächter und Aufseher

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Sklaventod: AT 12 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Peitsche*: AT 13 PA – TP 1W6 RW lang

RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: oft Schlechte Eigenschaft (Goldgier oder Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Luzminos Wächter sind keine Helden, aber gut ausgebildete Leibwächter. Sie stellen sich vor ihre Herrschaften und verteidigen sie mit Angriffen, die sie gerne abwechselnd mit Wuchtschlägen und Finten kombinieren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

***)** Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Anmerkung: Tarek und Jerodan haben bessere Werte als die durchschnittlichen Aufseher. Sie verfügen über 36 LeP, KK 15, +1 TP bei Waffenlos, +2 auf alle Kampftechniken, +1 PA auf alle Kampftechniken, Wuchtschlag II, Einschüchtern 12, Kraftakt 11, Willenskraft 7, Schmerz +1 bei 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger.



Sklaven für eine Nacht

von Alex Spohr

Die Pestbeule des Südens, wie Al'Anfa von seinen Feinden verächtlich genannt wird, hat ihren Reichtum auf dem Rücken tausender Sklaven aufgebaut. Für viele Helden ist die mächtigste Metropole Südaventuriens deshalb ein abstoßendes Beispiel der Unmenschlichkeit.

Was aber geschieht, wenn die Helden durch ihre Berühmtheit selbst ins Visier von Sklavenjägern geraten, gefangen werden und an ein Grandenhaus verkauft werden? Können sie trotz der strengen Sicherheitsmaßnahmen entkommen? Oder müssen sie ihr restliches Dasein als Gladiatoren, Leibdiener und Sänftenträger fristen? Und was hat es mit ihrem Besitzer auf sich, dem jungen Grandensohn Valerian Bonareth, der offenbar alles andere als ein Liebhaber der Sklaverei ist? Welches Geheimnis umgibt ihn und den Rest seiner Familie?

Sklaven für eine Nacht führt die Helden in die Schwarze Perle des Südens, dieses Mal jedoch nicht als strahlende Glücksritter, sondern als Gefangene. Doch sie wären keine echten Helden, wenn sie nicht schon ihre Flucht und ihre Rache an ihren Peinigern planen würden. In ihrem neuen Leben als Sklaven lernen sie nicht nur was es heißt, wenn ihrer aller Leben den Launen von gelangweilten Granden ausgesetzt ist, sondern sie können auch mehr über ein dunkles Familiengeheimnis ihrer Besitzer herausfinden. Mit der Lösung dieses Rätsels haben sie die Möglichkeit, ein schreckliches Verbrechen aufzuklären und dadurch die Freiheit zu erlangen.



Stichworte zum Abenteuer: Helden in Gefangenschaft, grausame Sklavenhalter, Mord an einer Sklavin

Genre: Intrigen- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine Helden, die als Sklaven absolut ungeeignet sind

Ort: Al'Anfa

Zeit: nach 1035 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis meisterlich

Anforderungen: Spieler sollten dazu in der Lage sein, für kurze Zeit ihre Helden als Sklaven zu spielen

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Heimlichkeit

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW009