

HELDENWERK



Ein Fest für
die Augen

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Christian Nehling

Lektorat

Andreas Busse

Korrektorat

Oliver Marke

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Stefan Wacker,
Steffen Brand, Matthias Rothenaicher, Verena Biskup,
Isabeau Backhaus

Copyright © 2018 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 Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Printed in EU 2018

Mit Dank an Serina Hänichen, Niko Hoch, Marie Mön-
kemeyer, Alexander und Friederike Neu.

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer für den eiligen Leser	Seite 03
Hintergrund	Seite 03
Zorgan, Hauptstadt und Rose Araniens	Seite 04
Das Typografische Institut	Seite 07
Gassenspuren	Seite 09
Das Haus des Zirkels	Seite 11



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.



Gerüchte: Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

EIN FEST FÜR DIE AUGEN



»Für eine Person der Gesellschaft ist die offensichtliche Schönheit immens wichtig. Den meisten fällt das Sehen wesentlich leichter als das Denken. Nur die von Rahja gesegneten werden reich an Schönheit geboren. Aber auch diese kann zerstört werden und man verliert den Reichtum in Etappen mit zunehmendem Alter. Seit Jahrhunderten wird die ewige Jugend von Gelehrten und Forschern gesucht, aber immer blieb sie ein Geheimnis. Es ist die Zeit angebrochen, dass die ewige Schönheit wie andere Waren erhältlich ist und jede Person frei bestimmen kann, ob sie diese erwerben möchte. Denn auch, wenn viele so häufig von der inneren Schönheit sprechen, die Augen lenken die Aufmerksamkeit zuerst auf das Antlitz. Und dieser Eindruck entscheidet, wie ich dem Gegenüber begegne ...«

—Chanya as'Sundarkale im Kreis des Nachtkerzen-Zirkels

Stichworte zum Abenteuer: Festteilnahme und Aufklärung eines Mordes, Spurensuche in Zorgan, diskretes Eindringen in ein Stadthaus, Belkelel-Kultisten samt Bhurkhesch

Genre: Detektiv- und Gesellschaftsabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereite Helden mit Interesse an Intrigen und Heimlichkeit

Ort: Zorgan, Mhaharanyat Aranien

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vor längerer Zeit

Im Jahr 1013 BF kam es in Zorgan zu einem kleinen Ausbruch der Zorganpocken, die damals durch verfluchte Gegenstände ausgelöst wurden. ♀ Chanya as'Sundarkale gehörte als Jugendliche zu den wenigen Opfern der Krankheit und überlebte sie nur knapp. Seitdem war aber ihr hübsches Gesicht mit hässlichen Narben entstellt. Aufgrund dessen versagte die Mutter ihr, die Handelsgeschäfte der Familie wie geplant zu übernehmen. Daraufhin zog sich die junge Frau gekränkt in die Gassen Zorrigans, einem verwinkelten Stadtviertel Zorgans, zurück. Die Wiederherstellung ihrer Schönheit wurde für sie das große und zukünftige Lebensziel. Dazu versammelte sie einen Kreis von interessierten Anhängern um sich, der sich im Untergrund als „Töchter der Nachtkerze“ einen Namen machte. Die Forschung der Mitglieder begann mit Hilfe von Kosmetika und Elixieren. Die Bezeichnung entstammt der Blume mit dem Namen Nachtkerze, deren Blüten sich erst am Abend öffnen.

Vor einiger Zeit

Mit selbsthergestellten Kosmetika ist der Zirkel inzwischen in Zorgan offiziell bekannt und hat sich mit dem Verkauf ein gediegenes Auskommen gesichert. Über einen Kuriositätenhändler aus Fasar ist Chanya an alte Aufzeichnungen einer Dämonologin gelangt, die unter anderem ein Rezept für ewige Schönheit mit belkelelgefälligen Zutaten beschreibt. Allerdings ist die Zutatenliste umfangreich und die Herstellung sehr anspruchsvoll, sodass vor allem gute Kenntnisse

der Alchimie benötigt werden.

Daher gelangt die pechverfolgte Zorganer Alchimistin ♀ Zamaraya az'Golabi in den Fokus des Zirkels. Ihre teure Investition in seltene Zutaten aus dem Süden scheiterte grandios, da die dringend benötigte Lieferkarawane von Ferkinas überfallen wurde und die Alchimistin somit vor dem Ruin steht. Chanya wittert ihre Chance auf fachkundige Unterstützung und macht Zamaraya ein lukratives Angebot, was diese aufgrund von hohen Schulden beim unseriösen ♂ Machhab ibn Surkan gezwungenermaßen eingeht. Die Schönheitscreme nach dem geheimnisvollen Rezept findet dank enormer Wirkung einen reißenden Absatz.

Allerdings führt das Auftragen der Creme neben der sichtbaren Schönheit zu unerwünschten Nebenwirkungen. Hintergrund ist das enthaltene Krötensekret, welches vom Bhurkhesch, einem niederen Dämon aus dem Gefolge Belkelels, stammt. Die Anwender werden nicht nur abhängig, sondern leiden bei Absetzen unter pockenartigen Ausschlägen und sehr aggressivem Verhalten.

Insbesondere der ausschließlich geheime Vertrieb sorgt für einen zusätzlichen Hauch von Mystik und großer Nachfrage. Die Lieferung der Creme erfolgt innerhalb Zorgans in einem violetten Tongefäß an Geheimfächer. Dabei handelt es sich um Verstecke, im irdischen „tote Briefkästen“, die zur Übermittlung von illegalen oder geheimen Dingen dienen. Neue Kunden werden ausschließlich über Empfehlungen von bisherigen Abnehmern angenommen und erhalten jeweils ein eigenes Versteck.

Bereits die Kenntnis um den genauen Standort eines Geheimfachs bedeutet lukratives Wissen und ist nur wenigen Schönheitsanhängern und vor allem reichen Personen bekannt.

Das wachsende Geschäft und der verborgene Verkauf lässt aber den in Zorgan ansässigen Händlerorden der Mada Basari aufmerksam werden und nachforschen.

Kürzlich und zukünftig

Der Orden der Mada Basari, Der Orden der Mada Basari, ein Händlerorden, welcher der Phexkirche nahe steht, lässt die Händlerin ♣ Ayshira Oyan die Angelegenheiten des Schwarzmarkts untersuchen, da ihm die nicht vom Zoll erfassten Güter ein Dorn im Auge sind. Zudem vermutet der Orden die Quelle der Waren im Stadtteil Zorrigan, so dass die benachbarte Lage weitere Hinweise geben kann. Aus diesem Grund sucht die Händlerin vor dem Fest geeignete Helden, die sich auf dem Förderfest als gesellschaftlichem Ereignis unter den anwesenden vermögenden Personen nach geheimen Käufen umhören.

Die eingeladene Schreiberin ♣ Emiramis saba Gaynara konnte die Creme bereits mehrfach über eine Freundin anwenden und hat diese nun erstmals selbst über das ihr zugewiesene Geheimfach nahe des Typographischen Instituts (Seite 5) an der Stadtmauer bestellt. Das Kosmetikum gilt derzeit als extrem luxuriös und ist kaum noch zu bezahlen. Dazu hat die Schreiberin ihre letzten

Ersparnisse gesammelt, sowie ihre Reisekasse des Zorganer Kuriers, einer der größten aranischen Zeitungen, geplündert. Beim Förderfest des Instituts möchte Emiramis die Creme unbemerkt an sich nehmen.

Allerdings rechnet sie nicht mit Konkurrenz. Der ebenfalls anwesende Barde ♠ Nuredin ibn Peribeth ist aufgrund seiner bereits auftretenden Nebenwirkungen der Salbe bereit, für die Schönheit über Leichen zu gehen. Als er Emiramis bei ihrem Vorhaben zufällig bemerkt, gipfelt dies in einem hässlichen Todesfall – dem Erwürgen der Schreiberin.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer bietet viele Gelegenheiten für gesellschaftliche und gelehrte Helden. Besonders geeignet sind Heiler, Alchimisten sowie Rahja-, Peraine- oder Phexgeweihte. Auch Schwertgesellen, Krieger, Kämpfer sowie angesehene oder zauberkundige Helden bereichern abhängig vom Vorgehen. Rechts- oder sozialaffine Charaktere können bei der Aufklärung des Mordes und Befragung der Verdächtigen glänzen, während gassenkundige Personen den Weg zur finalen Konfrontation ebnen können. Helden mit Heilfähigkeiten kommen bei den unerwünschten Wirkungen der Schönheitscreme auf ihre Kosten. Ungeeignete Heldentypen sind kaum zu erwarten, wobei Novadis, Anhänger des Zaubersultans, Schwarzmagier und Elfen gegebenenfalls mit regionalen Vorbehalten zu rechnen haben.

Zorgan, Hauptstadt und Rose Araniens

Region: Mhaharanyat Aranien

Einwohner: 20.000

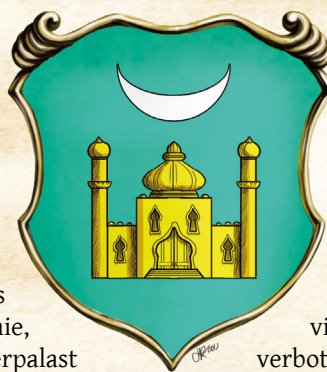
Herrschaft: Sitz des Herrscherpaares (Mhaharani Eleonora Shahi und Arkos Shah)

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter

Handel und Gewerbe: Vor allem Getreide und Obst, aber ansonsten ist in Zorgan fast alles zu haben.

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins (Magierakademie, grau, Illusionszauberer), Mondsilberpalast (prächtiges Haupthaus der Mada Basari, eines phexischen Händlerordens), Spiegelpalast (Residenz der Mhaharani), Schreiberschule, Typographisches Institut (Buchkunst), Rosengarten, Krak al'Shah (königliche Zitadelle)

Zorgan ist Hauptstadt Araniens und Residenz der Mhaharani und ihres Gatten. Das Herz der weltoffenen Handelsstadt ist das Basarviertel



Sulaminiah mit all seinen exotischen Düften und den typisch tulamidischen Gottheiten Rahja und Phex. Während in den ländlichen und ruhigen Vierteln Schamiran und Kenragird die Handwerker ihrer Arbeit nachgehen, thront das Palastviertel über der Stadt. Zorrigan, die Altstadt, hingegen ist noch immer ein Viertel, in dem sich Diebe und Bettler herumtreiben, wo viele verlassene Gebäude verfallen und verbotene Geschäfte abgeschlossen werden. Die dunkle Vergangenheit des verderbten Dämonenreichs Oron ist zwischen der Lebenslust kaum spürbar. Manches Gerücht besagt aber, dass es noch immer verborgene Anhänger der Erzdämonin Belkelel in der Stadt gibt.

Die Stadt Zorgan ist der Schauplatz des gesamten Abenteuers und liegt im Mhaharanyat Aranien an der Ostküste Aventuriens. Der Beginn des Abenteuers findet im Roten Kamel innerhalb des Basarviertels

Sulaminiah statt. Im Verlauf des Abenteuers wird auch Zorrigan relevant.

Weitere Informationen zu Aranien und Zorgan findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 57 und Seite 90.

Im Roten Kamel

Bei ihrem Aufenthalt in Zorgan sind die Helden im Roten Kamel abgestiegen. Einer kleinen Karawanserei im Viertel Sulaminiah und nahe am Stadttor. Es ist ein zufriedenstellendes Haus mit einigen Schlafplätzen (Q4/P3/S24). Der wortgewandte Gastgeber  Taref as'Sarjabaran (46, dicklich, glatzköpfig, Glupschaugen, hohe Stimme) kümmert sich sehr fürsorglich um seine Gäste.

Der Auftrag der Händlerin

Zu gleicher Zeit ist auch die erfolgreiche Fernhändlerin  Ayshira Oyan (30, gewinnbringendes Lächeln, zum Zopf gebundene schwarze Haare unter einem Turban, Cousine des Wirts Taref; Handel 14 (15/14/14), Menschenkenntnis 10 (13/14/12), Tanzen 5 (13/12/12), Überreden 12 (12/14/12), Willenskraft 4 (12/14/12), SK2) im Haus. Sofern sich die Helden im Roten Kamel befinden und einen kompetenten Eindruck erwecken, wird früher oder später die Händlerin auf sie zukommen und zum Tee bitten.

Im vertraulichen Gespräch kann sie Folgendes berichten:

-  Es steht ein Fest an. Das Typographische Institut, das Druckerzeugnisse vervielfältigt und Vorgaben für das Druckgewerbe festlegt, sucht finanzielle Unterstützer.
-  Beim Förderfest sollen Mäzene und Spenden für neue Druckwerke gewonnen werden.
-  Die Helden sollen in ihrem Auftrag am Förderfest teilnehmen und sich bei den anwesenden Personen nach Hinweisen zu wertvollen Käufen unter der Hand umhören.
-  In gehobenen Kreisen werden Handelsgeschäfte ohne Anmeldung und Zoll mit einigem Umsatz vermutet. Die Händler und die Mada Basari sind verärgert, da sich der Handel mit Schwarzmarktwaren ausbreitet.
-  Da es sich bei den Schwarzmarktwaren um hochpreisige Artikel handelt, können nur vermögende Personen als Kunden in Fragen kommen.
-  In unmittelbarer Nachbarschaft zum Institut liegen

der Flamingosee und die Stadtmauer mit der Abgrenzung zum Viertel Zorrigan, in dem häufiger illegale Geschäfte getätigt werden.

-  Der Zorganer Kurier soll auch auf dem Förderfest vertreten sein. Dieser hat vielleicht auch schon relevante Dinge in Erfahrung bringen können.
-  Für die Mühen der Helden bietet die Händlerin eine Entschädigung von 3 Dukaten pro Held an. Auch bei fehlender Festkleidung kann sie weiterhelfen. Sofern sich relevante Informationen oder Aufträge ergeben, wird sie die Belohnung erhöhen.

Selbst ist die Heldin



Sollen die Helden unauffällig oder unabhängig das Fest aufsuchen, ist es möglich, eine Einladung aus eigener Kraft zu erlangen.

Eine Teilnahme auf Phexens Wegen

-  Eine Fälschung erstellen (Vorlage der Händlerin) mittels *Malen & Zeichnen (Dokumente fälschen)*
-  Eine Begleitung eines geladenen Gastes mittels *Betören (Anbändeln)* oder *Etikette (Leichte Unterhaltung)*
-  Eine Einladung erspielen (im Gasthaus Rotes Kamel) mittels *Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)*

Eine offizielle Teilnahme

-  Eine Audienz bei einem Stellvertreter der Mada Basari (Büro im Mondsilberpalast) mittels *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*, *Brett- & Glücksspiel* oder *Handel*
-  Eine Unterredung mit dem Lehrmeister der Schreiberschule  Jashan Tiltanbrugger mittels *Malen & Zeichnen (Drucken)* oder *Mechanik*
-  Eine Empfehlung durch die Magierakademie, den Magierorden der Grauen Stäbe oder die Hesindekirche in Zorgan mittels *Magiekunde* oder *Alchimie*
-  Eine Anstellung zur Unterhaltung beim Haushofmeister des Instituts mittels *Singen, Tanzen* oder *Musizieren*

Das Typographische Institut

In der Nachbarschaft zur Schule des Seienden Scheins, der Magierakademie in Zorgan, liegt die berühmte Schreiberschule, in der Schreiber und Beamte Araniens ausgebildet werden. Bei den Schülern handelt es sich entweder um Personen aus gut situierten Familien oder Begabte, die von den Kirchen gefördert werden und diesen anschließend verpflichtet sind.

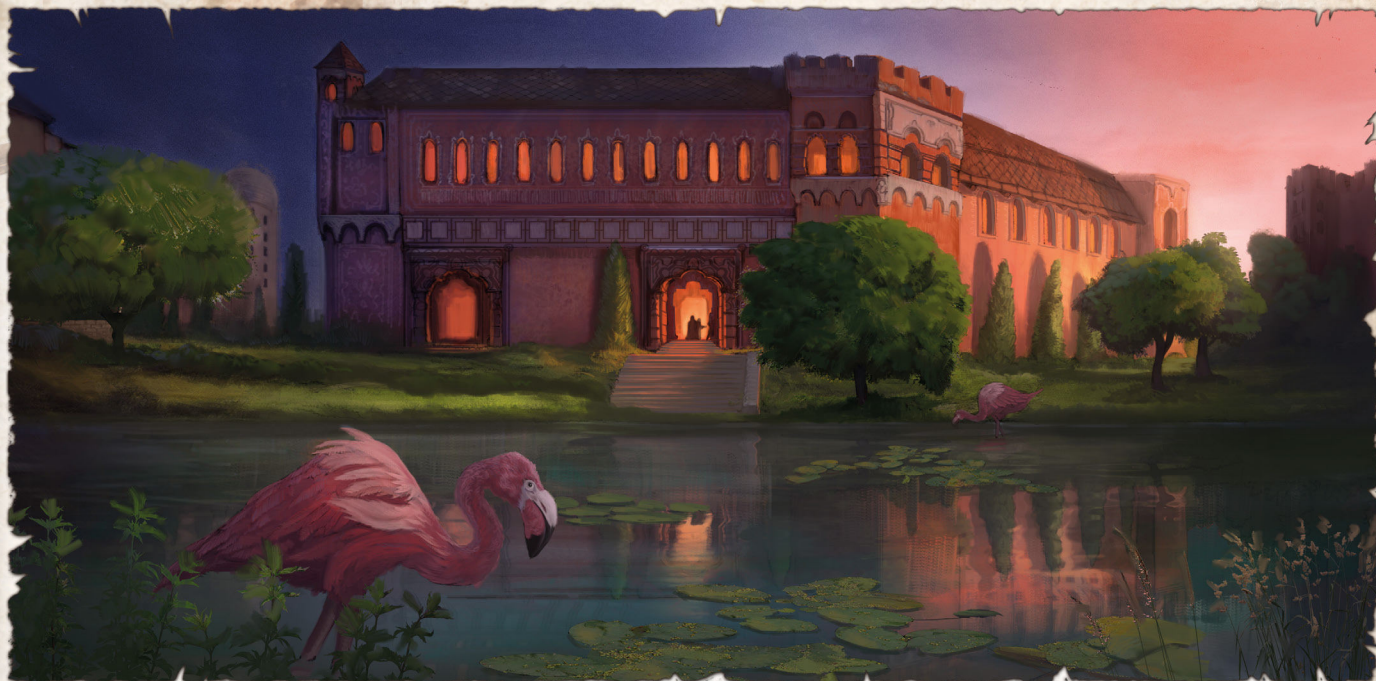
Das Typographische Institut ist in einem Nebengebäude direkt am Flamingosee untergebracht. Die über 20 Mitarbeiter entwickeln im Auftrag der Schule die Kunst des Buchdrucks weiter.

Bisher arbeitet die Druckerei vor allem für die Akademie und das Herrscherinnenhaus Araniens. Unter dem aktuellen Lehrmeister Jashan Tiltanbrugger wurde die berühmte Grammatica Arania verfasst, welche sich mit

der Grammatik der aranischen Sprache und ihren regionalen Nuancen beschäftigt.

Das Förderfest

Zwei Palastgardisten wachen über den Eingang des Instituts. Die geladenen Gäste werden aus dem Eingangsbereich für die Führung durch das Typographische Institut abgeholt. Neben der Bibliothek mit einigen Werken in verschiedenen Sprachen schließt sich die Druckerei an. Nach einem Buchdruck erfolgt die erste Korrektur von erfahrenen Schülern der Schreiberschule, während die letzte die Lehrkräfte übernehmen. Die unterschiedlichen Werke der Bibliothek zeugen von vielseitigen Druckmöglichkeiten. Auch das Buchbinden und künstlerische Drucke werden hier umgesetzt.



Die Gäste auf dem Feste

Während des Festes können die Helden die Anwesenden kennenlernen, gemeinsam mit ihnen feiern und neue Kontakte knüpfen.

Das angegebene Schuhwerk ist für die späteren Fußspuren relevant. Falls du Spielwerte benötigst, kannst du dich an den Werten von Bürgern aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 orientieren.

Gäste

- Die neugierige Schreiberin Emiramis saba Gaynara (22, betörende Augen, makellose Haut, geflochtene lange schwarze Haare, hübsche Pantoffeln; Betören 6 (13/14/14), Menschenkenntnis 6 (14/14/14), Sagen & Legenden 7 (14/14/14), Tanzen 4 (14/14/12), Überreden 5 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2). Durch die Anwendung der Schönheitscreme erhält sie die entsprechenden Vorteile und Erleichterungen (siehe Seite 13).
- Die zierliche Tänzerin **Hamal** *ay Shara* (23, große Augen, im figurbetonten Tanzkostüm, barfuß)
- Die reiche Händlerin **Orischabeth** *saba Ishannah* (42, untersetzt, trägt einen großen Turban und sehr lange Schnabelschuhe)
- Die geschwätzigste Schreiberschülerin **Fatimah** *sâla Yussufried* (17, neugierig, weites Hose und weites Hemd, Pantoffeln)
- Der galante Entdecker **Nareb** *al'Hashinnah* (24, trainiert, Lederhose und Weste, Stiefeletten)
- Der verwöhnte Adelsspross **Selime** *ay Veharis* (27, schlank, ausgeschnittenes Kleid, Schuhe mit Absatz)
- Die erfolgreiche Fernhändlerin Ayshira Oyan (siehe Seite 5, kostbare Pantoffeln)
- Die gewitzten Musiker **Charef** *ibn Kasim* und **Fai-zal** *ibn Ali* (35 & 46, Flöte und Trommel, Pluderhose, kurzes Hemd, barfuß)
- Der einfühlsame Barde Nuredin ibn Peribeth (siehe Seite 9, Gesichtsschleier, Schnabelschuhe)

Personen des Instituts

- Der verständnisvolle Lehrmeister Jashan Tiltbrugger (56, schlank, in langer Tunika mit Gürtel, graues Haar mit weißen Strähnen, Lederschuhe)
- Der ruhige Palastgardist **Hamal** *ibn Rezzan* (28, muskulös, gerüstet und bewaffnet, Stiefel)
- Der nervöse Haushofmeister **Aytan** *ay Narhuabad* (29, übergewichtig mit Glatze und Bart, bestickte Pantoffeln)
- Die besserwisserische Druckerin **Hiba** *sâla Djafardeon* (32, gebildet, schlank, Kaftan und Lederschuhe)

Der Ablauf

Diese Übersicht soll dich bei den Ereignissen des Abends unterstützen. Wenn die Helden den Ablauf nicht ausdrücklich beeinflussen, kannst du dich daran orientieren. Wichtig sind vor allem der Kontakt zu Emiramis und eventuelle Gartenbesuche. Es ist hilfreich, wenn sich zum Zeitpunkt des Todes (21.00 Uhr) keine Helden und nur wenig andere Personen im Garten oder auf der Terrasse aufhalten. Anschließend ist dies durchaus möglich und kann auch zu Verwicklungen führen.

Am Vortag

Bei Entgegennahme der Einladung im Institut bestätigte Emiramis die Bestellung der Creme mit der gesamten Geldsumme im Geheimfach.

Hesindestunde

- 18.00 Uhr:** Eintreffen der Gäste und gegenseitiges Kennenlernen im Erdgeschoss. Musiker und Sänger untermalen das Aufeinandertreffen.
- 18.30 Uhr:** Der Lehrmeister begrüßt die Gäste und stellt den Abendablauf vor.

Tsastunde

- 19.00 Uhr:** Alle Teilnehmer erhalten eine ausgiebige Führung durch das Institut und die Druckerei.

Auch die Musiker, Sänger und Tänzer begleiten die Gruppe. In der Druckerei treten versehentlich folgende Gäste in Druckerschwärze: Nuredin, Fatimah, Nareb und gegebenenfalls ein Held (bei Misslingen einer Probe auf *Körperbeherrschung -2*)

- ☛ **19.30 Uhr:** Eröffnung des Buffets, Musik und Tanz begleiten das Mahl. Emiramis bittet einen passenden Helden zum Tanz.

Option: Sollte dem Helden eine Probe auf *Tanzen* oder *Betören* gelingen, verabredet sie sich mit ihm zwischen Peraine- und Ingerimmstunde (21.30 Uhr) im Garten. Bei Misslingen der Proben wird sie den Entdecker Nareb in den Garten bitten.

Phexstunde

20.00 Uhr: Vorstellung der nächsten Druck- und Kunstprojekte. Die Anwesenden führen Gespräche über die geplanten künstlerischen Neuheiten, die „Geographica Arania“ und den Roman „Zwischen Karawanenstaub und Wüstenblumen“. In diesem Rahmen wirbt das Institut um Spenden. Dazu stellen einige Teilnehmer Beiträge in Form von Wechseln aus.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)

- ☛ **QS 1:** Die Schreiberin spendet einen Wechsel.
- ☛ **QS 2+:** Der Wechsel enthält nur eine kleine Geldsumme.

Perainestunde

21.00 Uhr: Tanz- und Gaukler-Darbietungen zu Trommel- und Flötenmusik. Der Barde Nuredin hat Pause. Im Garten wird Emiramis erwürgt.

21.30 Uhr: Die Verabredung im Garten: Die Schreiberin ist nicht zu sehen. Bei genauerem Suchen sollen die Helden auf die tote Emiramis aufmerksam werden. Ist Nareb statt einem Helden zur Verabredung gebeten worden, wird dieser lautstark um Hilfe rufen und die Aufmerksamkeit auf den Vorfall lenken.

Spurensuche: Leiche und Umgebung

Das plötzliche Auffinden der toten Schreiberin ohne weiteren Diebstahl sollte auf seltsame Ereignisse hinweisen. Die Helden werden sie und die Umgebung voraussichtlich untersuchen wollen. Bei längerem Zögern wird die Händlerin Ayshira Oyan sie mit weiteren Nachforschungen beauftragen. Der Fundort der Leiche liegt zwischen den Bäumen sehr nah der Stadtmauer und ist vom Institut nicht direkt einsehbar.

Bei Nachforschungen lassen sich verschiedene Hintergründe aufdecken:

Probe auf Heilkunde Wunden

- ☛ **QS 1:** Am Kopf befindet sich eine Verletzung aufgrund des Schlags mit dem Stein, aus der Blut ausgetreten ist.
- ☛ **QS 2:** Zusätzlich zeigen sich ausgeprägte Stausymptome mit Blaufärbungen an Hals und Zunge.
- ☛ **QS 3+:** Einige Kratzer sind aufgrund der Rangelei zu entdecken.

Der Mord – Was ist geschehen?

Emiramis betritt in der Pause um 21.00 Uhr den Garten, um beim Geheimfach die Schönheitscreme abzuholen.

Der stark abhängige Nuredin sucht in der Pause ebenfalls den Garten auf und hat vor, am Flamingosee seine Schuhe von der Druckerschwärze zu befreien und sich zu erfrischen. Aufgrund seiner Suchtsymptome muss er sich stärker als gewohnt auf seine musikalischen Darbietungen konzentrieren (siehe Seite 13). Ihm fällt zufällig auf, dass Emiramis im Sonnenuntergang allein zwischen den Bäumen verschwindet, und er folgt ihr. Dabei beobachtet der Barde sie bei der Entnahme der Schönheitscreme aus dem Geheimfach im Baum. Als er die violette Dose in ihren Händen entdeckt, kann er sich nicht zurückhalten und überrascht die Schreiberin mit seiner Anwesenheit. In einer flüsternden Unterhaltung versucht er zuerst, ihr mit Charme eine Portion abzukaufen, was Emiramis aber deutlich ablehnt. Beide sind sich der Situation bewusst, dass ein Hilfe- oder Alarm-Ruf zur Entdeckung der Creme und des Geheimfachs führen kann. Da sein Handelsangebot nicht erfolgreich ist, nähert sich der Barde plötzlich und versucht in einer Rangelei, die Salbe an sich zu bringen. Dies führt zu Salbenspritzern auf dem Boden. Durch die Ablehnung und den Kampf wird auch sein bereits bestehender Jähzorn intensiver. Als seine Niederlage droht, benutzt er einen auf dem Boden liegenden Stein und schlägt der Frau mit diesem auf den Kopf. Emiramis sinkt dadurch kurz benommen zu Boden. In dieser Situation erwürgt er sie mit zwei Händen bis zur Bewusstlosigkeit und schließlich zum Tod. Nach dem Auftragen der Creme auf sein Gesicht geht er zum See, um seine Kleidung, Hände und Schuhe zu reinigen.



Probe auf Heilkunde Krankheiten

- ☛ **QS 1:** Das ehemals makellose Gesicht ist von pockigem Ausschlag gezeichnet.
- ☛ **QS 2+:** Dieser Ausschlag ist allerdings nicht bekannten Erkrankungen zuzuordnen. • ○

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)

- ☛ **QS 1:** Die Tote zeigt typische Würgemale am Hals in Form von Kratzern. Beim Durchsuchen der Leiche ist ersichtlich, dass die

• Mit dem Tod endet die Wirkung der Creme aufgrund der dämonischen Inhaltsstoffe.

- Die Fußspuren sollten dabei nicht zum Schuhwerk der Helden passen.

- **QS 2+:** Die sich auf dem Hals abzeichnenden Hände müssen mittelgroß gewesen sein.

Probe auf Fährtsuchen

- **QS 1:** Auf dem Boden unter dem Hals befindet sich ein abgebrochener Fingernagel (Nuredin).
- **QS 2:** Die Fußspuren deuten auf zwei Personen hin, die wahrscheinlich im Kampf waren. Eine Spur stimmt mit der schlanken Fußspur von Emiramis überein. Eine andere Spur führt zum See. Das Schuhwerk läuft vorn spitz zu. Es handelt sich um Schnabelschuhe.
- **QS 3:** An der Hose der Schreiberin findet sich ein Teil eines Fußabdrucks mit Druckerschwärze (Nuredins Schuhe). In unmittelbarer Nähe finden sich kleine salbenartige Spritzer, die bei der Rangelei auf den Boden gefallen sind.

Verdächtige und Beobachtungen

- Die Reste der Creme können mittels *Alchimie*, Magie oder Götterwirken analysiert werden (siehe **Regelwerk** Seite 269f. für die Analyse und Seite 13 für die Werte der Creme).

spuren lässt sich aber schnell belegen, dass keiner der Helden als Täter in Frage kommt.

Nach dem Tod gibt es unter den Anwesenden diverse Spekulationen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Etikette* können die Helden verschiedenste Aussagen erlangen. Pro Qualitätsstufe erhält man je eine Information nach Meisterentscheid:

- Bei der Spende hat die Schreiberin zu wenig gespendet. (+)
- Der Barde Nuredin trägt inzwischen keinen Gesichtsschleier mehr. (+)
- Der Gardist Hamal hat ein Auge auf Emiramis geworfen. Er hat eifersüchtig seine Hände zu Fäusten geballt, als sie mit anderen Männern sprach. (-)
- Die adelige Selime hat sich vor der Pause ein privates Lied vom Barden im Garten gewünscht. Dieser hat abgelehnt. (+)
- Die Druckerin Hiba war nicht mit dem Fest einverstanden und hat absichtlich die Druckerschwärze verschüttet. (-)

Schreiberin nur wenig bei sich trägt. In einer Tasche finden sich etwas Lippenrot, ein neues und leeres Notizbuch, ein paar Schekel (Silbermünzen) sowie ein Kohlestift.

- Die Händlerin Orischabeth hat sich neidisch über die Schönheit der Schreiberin geäußert. (+)
- Die Schreiberin Emiramis hat mit ihrem letzten Artikel bestimmt eine wichtige Persönlichkeit wie Selime vor den Kopf gestoßen. (-)
- Emiramis war sehr am entsprechenden Helden interessiert (+) und hat sich mit ihm verabredet. (+/-)
- Der Barde Nuredin, Emiramis und ggf. ein verabredeter Held oder weitere Charaktere haben in der Pause den Garten aufgesucht. (+)
- Die Schreiberschülerin Fatimah hat Emiramis dauernd ausgefragt (+) und verfolgt. (-)

Dem Mörder auf der Spur

Um den Täter zu überführen, bieten sich verschiedene Möglichkeiten an. Relevant auf Nuredin deuten vor allem der Gesichtsschleier, der Gartenbesuch, die Handabdrücke, der Fingernagel, das Schuhwerk mit dem Abdruck und die Verschmutzung durch Druckerschwärze. Im Gespräch mit anderen Gästen oder bei genauerem Umschauen lassen sich weitere Hinweise finden. Sollten die Helden stark stocken, kann die Fernhändlerin notfalls neue Impulse geben.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)

- **QS 1:** Zu Beginn der Feier trug der Barde einen Gesichtsschleier.
- **QS 2+:** Der Barde trägt seit dem Mord keinen Gesichtsschleier mehr. Seine kurzen Schnabelschuhe waren aufgrund des Fehltritts in der Druckerei mit Druckerschwärze verschmutzt.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)

- **QS 1:** Die Hände Nuredins sind mittelgroß.
- **QS 2+:** Der Fingernagel des Zeigefingers an der rechten Hand ist abgebrochen.
- **QS 4+:** Die gesuchten Fußspuren entsprechen seiner Schuhgröße. Sowohl der Schuh als auch der Schuhabdruck passen zur Suche. Die Schuhe sind nicht mehr voller Druckerschwärze.

Möchte die Heldengruppe das Schuhwerk des Barden untersuchen, bietet sich beispielsweise *Taschendiebstahl* (*Ablenken* oder *Gegenstand entwenden*) an. Aufgrund der noch leicht verschmutzten Schuhe wird Nuredin sein Schuhwerk nicht andauernd tragen. Damit können sich Möglichkeiten zum Entwenden eines nicht getragenen Schuhs ergeben. Passende Ablenkungsmanöver wie eine Aufforderung des Barden zum Tanz oder die Darstellung einer Geschichte, während er keine Schuhe trägt, geben eine Erleichterung von 2 auf *Taschendiebstahl*.

Probe auf Taschendiebstahl

- **QS 1:** Die gesuchten Fußspuren entsprechen seiner Schuhgröße. Sowohl der Schuh als auch der Schuhabdruck passen zur Suche.

- ☛ **QS 2+:** Die Schuhe wurden etwas, aber nicht komplett gereinigt. Es sind noch Reste von Drucker- schwärze zu sehen.

Wahrheiten ans Licht

Konfrontieren die Helden den Barden Nuredin mit den erdrückenden Indizien, wird die Widerstandskraft des Barden nach und nach einbrechen. Die Helden haben verschiedene Optionen, um an relevante Informationen zu gelangen. Je 2 Indizien (Gesichtsschleier, Gartenbesuch, Handabdrücke, Fingernagel, Schuhwerk und Drucker- schwärze) erleichtern die nachfolgenden Vergleichs- proben um 1. Die Helden können sich der Lösung aus unterschiedlichen Richtungen nähern.

Probe auf Einschüchtern

- ☛ **Netto-QS 1:** Der Barde gesteht, dass er in Streit mit Emiramis geraten ist.
- ☛ **Netto-QS 2+:** Die Streitursache war die Creme. Er weist insbesondere auf einen schrecklichen Entzug und Stimmungsschwankungen durch eine Sucht (ohne nähere Angabe) hin. Den Besitz der restlichen Creme verschweigt er.

Probe auf Menschenkenntnis (Lüge durchschauen oder Motivation erkennen)

- ☛ **Netto-QS 1:** Nuredin verschweigt noch interessante Informationen.
- ☛ **Netto-QS 2+:** Bei Erwähnung der Creme oder den Resten wirkt er nervöser.
Hinweis: Die Cremereste auf dem Boden und Details zu seiner Sucht sind noch ungeklärt.

Probe auf Überreden

- ☛ **Netto-QS 1:** Nuredin gibt einige Details preis. Er hat die Creme bereits zuvor benutzt und ist davon abhängig.
- ☛ **Netto-QS 2:** Die Entnahme aus dem Geheimfach im Baum durch Emiramis hat er auf dem Fest beobachtet, allerdings war sie zu keinem Handel bereit. Daher eskalierte die Situation. Den Helden kann er den genauen Standort des Geheimfachs im Baum zeigen

und die konkrete Nutzung oder den Vorgang einer weiteren Bestellung erläutern.

Hinweis: Das Geheimfach ist für den weiteren Verlauf wichtig.

- ☛ **Netto-QS 3+:** Die restliche Creme, die er bei sich trägt, wird er den Helden übergeben.

Probe auf Rechtskunde

QS 1+: Die Sucht macht den Barden nicht weniger schuldig.

Der eitle Barde **Nuredin ibn Peribeth** (28, offene schulter- lange braune Haare, Gesichtsschleier, darunter tiefe grüne Augen, gutaussehend und reine Haut (Dank der Creme), Schnabelschuhe) hat eine besonders wohl- klingende Stimme. Durch die Anwendung der Schön- heitscreme erhält er die entsprechenden Vorteile und Erleichterungen (siehe Seite 13).

Einen Kampf möchte er möglichst vermeiden, da er um sein Aussehen fürchtet. Er kann sich nur waffen- los wehren und wird bei absehbarem Kampf die Flucht versuchen. Den Rest der Schönheitscreme, die sich in einem violetten Behältnis befindet, verwahrt er in der Instrumententasche.

Nuredin ibn Peribeth

LeP 27 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 8 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Wohlklang, Persönlichkeits- schwächen (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Menschenkenntnis 6 (12/14/14), Singen 9 (12/14/11), Tanzen 6 (12/14/15), Überreden 7 (12/14/14), Willenskraft 2 (12/14/14)

Kampfverhalten: Nuredin wird durchgehend die Flucht versuchen.

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

Gassenspuren

Das Geheimfach

Ein größeres Loch in einem Baum direkt an der Stadtmauer zum Viertel Zorrigan dient als Geheim- fach. Dieses befindet sich zwischen weiteren Bäu- men, so dass man ohne genaue Suche gar kein Ver- steck erahnt. Strategisch ist der Platz gut gewählt, da die nächsten Türme der Stadtgarde hier keine Einsicht haben.

Die Informationen von Nuredin zum Umgang mit dem Geheimfach ermöglichen der Heldengruppe, die

Hersteller oder Zwischenhändler direkt zu kontaktie- ren, was unterschiedliche Handlungswege eröffnet.

Auf der Lauer an der Mauer

- ☛ **Verbergen:** Die Helden können unter dem Vor- wand einer Bestellung eine Nachricht hinterlas- sen und den Baum beschatten.
- ☛ **Gassenwissen (Beschatten):** Nach dem Beschatten ist eine Verfolgung des Boten möglich, der sie zu weiteren Stationen führen kann.

☛ **Einschüchtern (Verhör), Gassenwissen (Beschatten):** Alternativ kann der Bote auch überwältigt und direkt befragt werden. Er kann den Helden auch das nächste Geheimfach zeigen. Dort warten allerdings die Schmuggler.

☛ **Gassenwissen (Informationssuche), Einschüchtern (Verhör):** Die Helden nehmen sich Zeit, um Einheimische zu befragen und diejenigen zu finden, die ihnen mit Wissen weiterhelfen können.

Noch am gleichen Abend wird der Bote das Geheimfach erneut aufsuchen. Sollten die Helden den Boten direkt konfrontieren wollen, wird er die Flucht durch die Gassen Zоргans antreten, in denen er sich mit seiner Ortskenntnis geschickt zurechtfindet. Das Abwickeln einer Verfolgung wird im **Regelwerk** auf Seite 349 beschrieben. Die Anfangsdistanz der Helden zu ihrem Ziel muss der Meister je nach Situation festlegen.

Unerwartete Beobachter

Die Spuren oder die Verfolgung des Boten weisen den Weg zu einem eher schäbigen Haus im Stadtteil Zorrigan – ebenfalls nahe der Stadtmauer. Dieser Stadtteil bietet gute Gelegenheiten, um im engen Gassengewirr ungesehene Dinge zu verrichten oder zu entschwinden. Auch die Stadtgarde sucht dieses Viertel nicht sonderlich gern auf. Der Bote wird den Hinterhof betreten und sich umschauen. Der Schmuggler *Machhab* wartet dort bereits in einem Hinterhalt auf den Boten.

☛ **Verbergen:** Sofern die Helden nicht entdeckt werden möchten, können Hauseingänge, Überreste von Kisten oder ein Zaun als Versteck dienen.

☛ **Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken):** Machhab gibt seinen Gehilfen ein Zeichen, das vielleicht auch die Helden wahrnehmen können.

☛ **Anmerkung Hinterhalt:** Beim Hinterhalt wird eine Vergleichsprobe *Verbergen (Sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* durchgeführt. Bei Gruppen legt allerdings nicht jeder eine Probe ab (siehe **Regelwerk** Seite 237).

Im Hinterhof treffen die Helden auf die Schmuggler, die dort dem überraschten Boten auflauern. Somit gibt es drei Gruppierungen. Der Bote möchte die Ware zustellen und anschließend verschwinden. Die Schmuggler planen, den Boten zu fangen und die Helden sollen als Störung beseitigt werden. Die Anzahl der Schmuggler und Gehilfen entspricht etwa der Größe der Heldengruppe.

Beim flinken Boten handelt es sich um **! Pazil** (19, drahtig, kurze braune und verdreckte Haare), ein tulamidischer Dieb.

Als zusätzliche Ausrüstung trägt Pazil noch ein Gefäß mit der Schönheitscreme bei sich, die er im Hinterhof zustellen wollte.

Sofern die Helden die Schmuggler zügig (bis zu 10 Kampfunden) überwinden, ist der Bote ebenfalls noch

Schmuggler und Gehilfen

MU 12 KL 12 IN 13 CH 12
FF 14 GE 15 KO 12 KK 12
LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6
AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW kurz

Wurfdolch: FK 13 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/5/10

RS/BE: 1/1

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Verbergen, Finte I+II (Waffenlos, Schwerer Dolch)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 10, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Der Anführer versucht, seinen Gegner mittels *Finten* zu verwirren. Die Gehilfen wollen ihre Überzahl ausnutzen.

Flucht: Machhab versucht nach mehr als 75 % LeP Verlust die Flucht oder gibt auf. Seine Gehilfen fliehen beim Verlust von mehr als 50 % LeP oder Flucht/Tod/Aufgabe des Anführers.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch (alle), Wurfdolche (3) (nur Machhab)



! Bote Pazil

LeP 27 AsP – KaP – INI 16+1W6
AW 9 SK 2 ZK 0 GS 9

Dolche: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Wurfsterne: FK 14 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Flink, Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Gassenwissen 10 (11/14/12), Menschenkenntnis 4 (11/14/12), Sinnesschärfe 8 (11/14/14), Verbergen 10 (14/14/15), Willenskraft 7 (14/14/12)

Kampfverhalten: Im Kampf nutzt Pazil seinen Schweren Dolch, seine 5 Wurfsterne oder das Ausweichen. Die ausführlichen Werte des tulamidischen Diebs entsprechen dem Archetypen (siehe **Regelwerk** Seite 71).

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

in den Kampf verwickelt. Nach dieser Zeit wird er die Flucht anstreben.

Der gefangene Bote

Haben die Helden den Boten Pazil erwischt, können sie abhängig von der Vorgehensweise folgende Auskünfte erhalten:

Probe auf *Einschüchtern* (Verhör)

- ☞ **Netto-QS 1:** Die Auftraggeber sind die Töchter der Nachtkerze. Er ist lediglich der Zusteller der Ware und erhält Anweisungen gegen Bezahlung. Das nächste Geheimfach ist im Hinterhof.
- ☞ **Netto-QS 2+:** Die herstellende Alchimistin Zamarya stellt die entsprechenden Salben im Garten des Zirkelgebäudes zur Verfügung. Das Gebäude befindet sich in der Nähe des Theaters.

Probe auf *Überreden*

- ☞ **Netto-QS 1:** Er kennt die nähere Aufteilung des Gebäudes (Anzahl) der Stockwerke und mögliche Zugänge von außen.
- ☞ **Netto-QS 2:** Zwei Latten sind im Gartentor verschiebbar. Damit kann Pazil den Garten jederzeit betreten.
- ☞ **Netto-QS 3+:** Bei einem phexischen Handel ist es möglich, dass Pazil den Helden das Zirkelgebäude selbst zeigt und auf wichtige Dinge des Tagesablaufs im Haus aufmerksam macht.

Sollte der Bote entwischt sein, können auch der Schmuggler und seine Gehilfen in einigen Fragen weiterhelfen.

Der Schmuggler

Der Schmuggelhändler **Machhab ibn Surkan** war der Geldverleiher der Alchimistin Zamarya. Zur Auszahlung hat der Schmuggler einen Anteil an den Cremes erhalten. Den Nachschub hat er bestellt, um die Creme seinen Kunden weiterverkaufen zu können. Außerdem plant er, den Boten zu fangen und auszuquetschen, um weitere Cremes zu stehlen. Mit seinen Gehilfen wartet er im Hinterhof eines verlassenen Gebäudes, wo sich ein weiteres Geheimfach befindet.

Er wird die Informationen zum Zirkel allerdings nur unter Zwang weitergeben, da damit für ihn sehr lukrative Geschäfte plätzen.

Probe auf *Einschüchtern* (Verhör)

- ☞ **Netto-QS 1:** Nach Überwältigung gibt er als Auftraggeber die Töchter der Nachtkerze preis.
- ☞ **Netto-QS 2+:** Die herstellende Alchimistin Zamarya arbeitet im Gebäude des Zirkels nahe des Theaters.

Probe auf *Menschenkenntnis*

(Lüge durchschauen oder Motivation erkennen)

- ☞ **Netto-QS 1:** Der Schmuggler hatte bei der Beobachtung des Boten Hintergedanken. Die Helden haben seine Pläne durchkreuzt.
- ☞ **Netto-QS 2+:** Wahrscheinlich wollte Machhab die Informationen zu den Geheimfächern erfahren und verkaufen.

Das Haus des Zirkels

Mit den gesammelten Informationen können die Helden nun versuchen, das Haus des Zirkels in der Nähe des Theaters ausfindig zu machen, aus dem die Schönheitscreme stammt. Dazu ist eine Probe auf *Gassenwissen* und mindestens eine Beschreibung erforderlich. Haben die Helden sogar mehrere Beschreibungen aus unterschiedlichen Informationsquellen gesammelt, wird die Probe um 1 erleichtert. Den Helden stehen verschiedene Möglichkeiten offen, das Haus zu beobachten und anschließend zu betreten.

Beobachtung des Hauses

Zur Einordnung der Tätigkeiten helfen Proben wie *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) oder *Etikette*.

- ☞ **Vormittag:** Regelmäßig sind Diener im Erdgeschoss über die Fenster auszumachen, die übliche Tätigkeiten wie Reinigung oder Vorbereitung von Speisen verrichten. Um die Mittagszeit sind mehrere Stimmen und Personen beim Essen zu hören. Die Zirkelmitglieder schlafen und essen gegen Mittag.
- ☞ **Nachmittag:** Unregelmäßig betreten Diener oder andere Personen die Treppe. Der Abort ist ebenfalls wahrnehmbar. Ansonsten sind kaum Personen im Haus zu sehen. Der Großteil der Hausbewohner befindet sich im Ritualraum.

- ☞ **Abend:** Die Lautstärke im Haus, beispielsweise in der Küche, nimmt zu. Regelmäßig sind Diener im Erdgeschoss zur Versorgung mit Lebensmitteln oder Getränken in Sicht. Meist erfolgt eine Abendpause, die mit Verpflegung im Keller einhergeht.
- ☞ **Nacht:** Die Tätigkeiten der Diener werden seltener. Im Obergeschoss ist kein Licht zu sehen. Das Erdgeschoss wird durch punktuelle Lichtquellen erhellt. In den frühen Morgenstunden sind vermehrt Geräusche und Lichter auszumachen. Die Lichtquellen gehen bis ins Obergeschoss und verlöschen dort nach einer Weile. Die Zirkelmitglieder kehren zu dieser Zeit in ihre Zimmer zurück und schlafen.

Zugang ins Innere

Nach den gesammelten Informationen wird es notwendig sein, das Haus zu betreten, um dort weitere Untersuchungen durchzuführen. Dazu bieten sich verschiedene Optionen an:

- ☞ **Ein vorgetäuschter Kunde:** Unter dem Vorwand eines Kaufs der offiziellen Kosmetika können die Helden eingelassen werden und zu Zamarya gelangen.
- ☞ **Im Dunkel der Nacht:** Sie versuchen, das Gebäude auf phexische Weise zu betreten oder weiter zu erforschen.



Je nach Vorgehensweise und Uhrzeit werden Proben auf Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken), Überreden notwendig. Mögliche Zugänge sind ein Fenster, das Dach, der Garten und die angrenzende Küchentür.

- ◆ **In anderem Gewand:** Die Helden inszenieren einen Vorwand und eine falsche Identität als Grund des Besuchs. Zur Umsetzung sind Proben auf Überreden oder Verkleiden hilfreich. Möglich ist unter anderem die Tarnung als Diensthote oder Belieferung des Hauses mit Lebensmitteln. Alternativ können sich die Helden auch als vertretende Salben-Zusteller oder Kollegen von Pazil ausgeben.

Die Bewohner

Die Räumlichkeiten des Hauses werden derzeit genutzt, so dass in den Schlafräumen hauptsächlich Kleidung und persönliche Gegenstände zu finden sind. Aufgrund der Aktivitäten im Ritualraum befinden sich die Bediensteten

und ihre Herrschaften meist für längere Zeit im Keller. Die Schlafräume werden erst in den frühen Morgenstunden aufgesucht. Im Rahmen ihrer Tätigkeiten nutzen die Diener die Küche, das Bad und das Treppenhaus, um weitere Verpflegung und Getränke zu besorgen.

Das Nachbargebäude

Auf der linken Seite grenzt nah ein Nachbargebäude an, dessen Dach über eine Außentreppe begehbar ist. Die Helden haben damit auch die Möglichkeit, vom Dach des Nachbargebäudes das Haus des Zirkels zu betreten.

Das Obergeschoss

Im Obergeschoss befinden sich drei Aufenthaltsräume für Gäste und ein Schlafzimmer für die Mitglieder des Zirkels. Auch sind ein kleiner Rauchsalon mit Teppichen und Kissen sowie ein Bad und ein Dienerquartier angelegt.

Das Erdgeschoss

Dieses Stockwerk enthält die Küche des Hauses, das Bad mit Abort, ein Dienerquartier, hinter dem Eingang einen kleinen Flur-/Empfangsraum mit Sitzkissen und einem Tisch für Tee; ebenfalls sind das wertvolle Alchimielabor sowie das Speisezimmer hier untergebracht. Der Garten wird durch eine Mauer geschützt und bietet einige Verstecke wie Büsche oder einen Baum. Das Gartentor kann durch herausnehmbare Latten passiert werden.

Der Keller

Zwei Lagerräume stehen im Keller zur Verfügung – einerseits für Speisen und Getränke sowie andererseits für Zutaten der Kosmetika. Zudem liegt neben in der Mitte eines Zutatenregals eine Geheimgtür, die über einen Hebel betätigt wird und zum geheimen Ritualraum führt. Bei genauem Hören kann man einige undefinierte Geräusche aus dem Ritualraum wahrnehmen (Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)).

Der geheime Ritualraum

Im Ritualraum werden beim Altar Schönheitsrituale im Namen der Belkelel und das Anrufen des Bhurkheschs im Bad durchgeführt.

Innerhalb eines Dampfbads, in dem ein Mosaik in Form eines Heptagramms eingelassen ist, hält sich die dämonische Kröte auf, die abwechselnd von verschiedenen Mitgliedern gepflegt wird. Auch sind einige Diwane, Teppiche, eine Schaukel und andere Annehmlichkeiten vorhanden. In der Wand sind Ketten eingelassen.

Alle Mitglieder ergeben sich dem Rausch und dem Lecken des Sekrets. Aus diesem Grund sind sie auch nicht so aufmerksam für Störungen im Haus.

Für die ewige Schönheit sind die Kultisten auch bereit, das eigene Leben in die Waagschale zu werfen. Es halten sich etwa so viele Kultisten wie Mitglieder der Helden-Gruppe und halb so viele Diener im Haus auf.

Zwischen Kolben und Reagenzien

Voraussichtlich werden die Helden zuerst auf die Alchimistin Zamarya im Erdgeschoss treffen.

Abhängig von der Umgangsweise kann ein friedlicher oder feindlicher Ablauf folgen.

Sofern die Helden das Handeln der Creme mit nachdrücklichen Worten ansprechen wollen oder göttergefälliges Verhalten erwähnen, wird Zamarja nervöser.

Probe auf Menschenkenntnis

- ☛ **QS 1:** Die Alchimistin stellt die Creme aus Gründen der Abhängigkeit und Schulden her.
- ☛ **QS 2:** Moralischen Gedanken weicht sie eher aus. Den inneren Konflikt zwischen angesehener Wissenschaft und dem Umgang mit widernatürlichen Dingen hat sie zeitweise verdrängt.
- ☛ **QS 3+:** Die Tätigkeiten mit dämonischem Material haben sie auch erschreckt. Sie plagt das schlechte Gewissen.

Hilfreich ist dabei, sie von den falschen Taten zu überzeugen. Bei Gelingen wird die Frau auch betroffen einlenken und die Helden unterstützen.

Probe auf Bekehren & Überzeugen.

- ☛ **Netto-QS 1:** Die Alchimistin reagiert nachdenklich und verweist auf den Keller.
- ☛ **Netto-QS 2:** Zamarja reagiert betroffen und erwähnt einen geheimen Versammlungsraum.



Bhurkhesch-Creme

Diese Creme lässt Stigmata verschwinden und lässt die Anwenderin in Schönheit erstrahlen, sodass ihr kaum jemand widerstehen kann.

Typische Ingredienzien: Bhurkhesch-Sekret, Arangen, Eselsmilch, Limettensaft, Kokosfett, Maden, Olivenöl, Telfiskraut (=Stechapfel), Quecksilber, Wasser

Kosten der Ingredienzienstufe: 550 Silbertaler pro Stufe

Labor: Alchimistenlabor

Brauschwierigkeit: -5

Voraussetzungen (Brauvorgang): Bhurkhesch-Sekret muss Teil der Creme sein

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Art: Kontaktgift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Die Creme wird auf den Körper geschmiert.

Alternativnamen: keine

Wirkung: Bei Kulturschaffenden (auch bei Süchtigen) wird ihr Aussehen verbessert (von *Hässlich I* auf durchschnittlich, von durchschnittlich auf *Gutaussehend I* usw.). Stigmata verschwinden für den Zeitraum der Wirkung. Eine Person mit dem Vorteil *Gutaussehend II* kann von keiner weiteren Verbesserung

Alchimika

Waffenbalsam

Waffenbalsam zur Unterstützung der Helden, Menge für drei Waffen;

QS 4: Waffe gilt für 8 Stunden als magisch, +1 TP (siehe **Regelwerk** auf Seite 273).

Alchimistensäure

Alchimistensäure zur Abwehr der Helden, Menge für drei Würfe.

Alchimistensäure besteht aus einer Mischung verschiedener Säuren und kann sowohl Objekte als auch Lebewesen schädigen. Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Säure richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an. Bei Anwendung als Wurf-Waffe in einem Gefäß ist dazu eine entsprechende Probe auf *Wurf-Waffen* notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man ausweichen oder es mit einer Schilde-PA abwehren. Bei einem Schild richtet die Säure Strukturschaden an.

Die Säure ist extrem schwer zu löschen: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um 2 erschwert.

QS 4: Die Säure wirkt 1W6+4 KR.

profitieren. Proben auf das Talent *Betören* (*Anbändeln* oder *Liebeskünste*) und *Überreden* (*Schmeicheln*) sind zusätzlich um 2 erleichtert. Auf Wesen mit anderem Schönheitsideal wirkt die Veränderung nicht. / Wie bei der stärkeren Wirkung, aber ohne Probenerleichterung auf *Betören* und *Überreden*.

Nebenwirkungen: Verlust von 1W3 LeP

Überdosierung: zusätzlicher Verlust von 1W3+1 LeP

Beginn: 1 Minute

Dauer: Die Wirkung hält 3 Tage.

Sucht: 1-10 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 3 Tage

Legalität: illegal

Sucht

Bei einem Süchtigen entsteht bei der Einnahme des Rauschmittels, von dem er abhängig ist, nur noch die abgeschwächte Wirkung und die Nebenwirkungen. Außerdem muss er in gewissen Abständen das Mittel zu sich nehmen. Andernfalls leidet er für die nächsten 1W6 + Stufe des Rauschmittels in Tagen an Entzugserscheinungen (alle Eigenschaften -2), anschließend noch für Stufe des Rauschmittels in Tagen an leichten Entzugserscheinungen (alle Eigenschaften -1). Sucht von einem Rauschmittel wird als komplexe Krankheit angesehen und regeltechnisch wie eine solche behandelt.

- Netto-QS 3+: Im Versammlungsraum wird ein Dämon der Belkelel gehalten. Als Schutz bietet sie Waffenbalsam an.

Sollte die Heldengruppe Zamarya als Feindin sehen und schnell ausschalten wollen, ist dies auch ohne größere Probleme möglich. Allerdings kann sie bei einem zu langen Kampf gegebenenfalls auf sich aufmerksam machen.

Die Alchimistin Zamarya az'Golabi (36, durchdringende grüne Augen, hochgestecktes Haar, kleine Statur) ist die Herstellerin diverser Tränke und Salben – auch der Schönheitscreme.

Je näher die Helden dem Ritualraum kommen, desto relevanter werden Proben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder

Zamarya az'Golabi

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Alchimistensäure: FK 11 LZ 1 TP 1W3* RW 2/4/8

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Alchimie 13 (13/14/13), Menschenkenntnis 6 (14/14/11), Sinnesschärfe 8 (14/14/14), Überreden 4 (13/14/11), Willenskraft 10 (13/14/11)

Kampfverhalten: Im Kampf ist sie nicht sonderlich erfahren. Daher versucht sie bei Gefahr, die Helden mit dem Werfen von Alchimistensäure (3 Portionen) auf Abstand zu halten und selbst auszuweichen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Zirkel-Kultisten

MU 14 KL 12 IN 14 CH 13

FF 11 GE 14 KO 12 KK 10

LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaften (vor allem Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Spielsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die oberste Priorität der Kultisten besteht darin, Chanya zu beschützen, die zweite ist die Verteidigung des Bhurkheschs. Sie gehen dabei wenig koordiniert vor, zögern aber nicht, sich gemeinsam auf einen einzelnen Gegner zu stürzen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

sich *Verstecken*), um unentdeckt zu bleiben. Bei Misslingen kann beispielsweise ein Diener geschickt werden, um nach dem Rechten zu sehen.



Bhurkhesch

Größe: bis zu 0,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 KL 10 IN 15 CH 14

FF 12 GE 14 KO 13 KK 10

LeP 10 AsP 24 KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 2 ZK 2 GS 4

Zungen: AT 12 TP 1W6 (+Sekret) RW lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 14, Willenskraft 10

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Erregung spüren 10, Verlangen kontrollieren 12 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Bhurkhesch flieht beim ersten Anzeichen von Ärger, aber kämpft wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn er muss.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

QS 1: Die Dämonenkröte ist verhältnismäßig harmlos und leicht zu vernichten.

QS 2: Bhurkheschs Tränen, Speichel und Schweiß sind ein erregendes Rauschmittel.

QS 3+: Bhurkhesch raubt einem Rauschsuchenden bei jedem Kuss oder beim Ablecken Lebenskraft.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Bhurkhesch kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in vorteilhafter Position (siehe Regelwerk Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Folgeschaden: Richtet der Dämon mindestens 1 SP Schaden beim Ziel an, so erleidet das Ziel zu Beginn der folgenden 3 KR 1W3 SP. Diese Fähigkeit wirkt pro Gegner nur einmal innerhalb von 24 Stunden.

Lebensraub: Beim Ablecken Bhurkheschs durch einen Kulturschaffenden raubt der Dämon diesem 1W3 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus.

Dämonen-Regeln: Für Bhurkhesch gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe Regelwerk Seite 355).

Im Bann der Augenkröte

Der Bhurkhesch (Mehrzahl: Bhurkheschim), die Augenkröte, ist ein niederer Dämon aus Belkelels Gefolge, der in Gestalt einer Kröte mit vielen Augen und drei Zungen auftritt. Die Tränen, der Schweiß und der Speichel der Kröte sind ein potentes Rauschmittel zur Luststeigerung.

Ausklang

Nach dem Sieg über die Paktiererin, den Bhurkhesch-Dämon und die Kultisten gilt es, die Bestände der Schönheitscreme und die Hinterlassenschaften des Belkelel-Zirkels zu bergen und offizielle Stellen, sowie die Rahja- und Pe-raineikirche, zu verständigen. Sollten die Helden Zamarya vom falschen Weg überzeugt haben und ihre Unterstützung lobend erwähnen, wird sich diese als Buße zukünftig der Zorganer Rahjakirche anschließen und den Helden immer dankbar bezüglich der Försprache sein. Der Orden der

Mada Basari hat die Aktivitäten der Heldengruppe beobachtet und entlohnt sie wohlwollend über Ayshira Oyan für die Aufklärung der finsternen Umtriebe. Dazu wird der ursprüngliche Betrag von 3 auf 6 Dukaten pro Held aufgestockt. Wenn einem Helden eine vergleichende Probe auf *Handel* gegen Ayshira gelingt, kann dies auf bis zu 8 Dukaten pro Held erhöht werden. Auch der Zorganer Kurrier lässt es sich nicht nehmen, die Taten der Helden gebührend zu würdigen.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben den Mörder der Schreiberin gefunden (5 AP). Nach Verfolgung der Spur durch die Gassen haben sie die Quelle der Creme im Haus des Zirkels gefunden (5 AP) und die Kultisten mit ihrem Dämonen besiegt (5 AP).



Chanya as'Sundarkale, Belkelel-Paktiererin

Kurzcharakteristik: 41, skrupellose Zirkelvorsteherin, aufmerksame Augen, mit einem blutroten Band geflochtene schwarze Haare, jugendliche Haut (dank Schönheitscreme)

Funktion: Chanya ist die Führerin des Zirkels der Nachtkerze. Aufgrund ihrer persönlichen Vergangenheit und der Narben der Zorganpocken ist sie auf der Suche nach der ewigen Schönheit.

Mit der Schönheitscreme glaubt sie sich am Ziel ihrer Träume und ignoriert die Warnhinweise wie Nebenwirkungen. Zur Zielerreichung ist ihr die Anrufung von Dämonen sowie Erpressung oder Korruption recht. Die Salbe vertreibt sie, um den Glauben an die Schönheit und die Macht der Belkelel zu mehren. Für sie zählt ausschließlich das entsprechende Schönheitsergebnis.

Schicksal: Die Paktiererin wird für ihre Ideale bis zur Bewusstlosigkeit oder zum Tod kämpfen.

Besonderheiten: Chanya ist eine Belkelel-Paktiererin im 2. Kreis der Verdammnis.

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14
FF 14 GE 11 KO 10 KK 9
LeP 25 AsP – KaP – INI 13+1W6
AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 8 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Stigma

(vernarbtes Gesicht – durch Schönheitscreme überdeckt)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 8, Einschüchtern 9, Etikette 7, Körperbeherrschung 6, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 10, Singen 9, Sinnesschärfe 8, Überreden 9, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Chanya kämpft zu ihrem Vorteil und hält sich nicht an Regeln.

Flucht: Der Bhurkhesch ist der Paktiererin immens wichtig. Sie wird erst den Versuch einer Flucht unternehmen, wenn der Dämon vernichtet wurde.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Chanya ist besonders empfindlich gegenüber geweihten Objekten/Waffen der Rahja.

Lange Nägel (Paktgeschenk des 2. Kreises): Chanyas Fingernägel können sich in 1 freien Aktion verlängern und verhärten. Die Wirkung der Fähigkeit entspricht ansonsten dem Zauberspruch Hexenkrallen (allerdings richten sie 1W6+5 TP an). Sollen die Fingernägel wieder ihre normale, harmlose Form erhalten, ist dazu 1 weitere freie Aktion notwendig.

Macht über niedere Dämonen Belkelels (Paktgeschenk des 1. Kreises): Chanya kann niedere Dämonen aus Belkelels Domäne mit Hilfe ihrer Lebenskraft beschwören.

Anmerkungen:

Dämonenmal: extreme und unnatürliche Wespentaille



Ein Fest für die Augen

von Christian Nehling

Sanft treffen die abendlichen Wellen auf das grüne Ufer des Zorganer Flamingo-Sees, in dem sich die funkeln den Lichter des Typographischen Instituts spiegeln. Gerade dort heißt es im Auftrag der Mada Basari Spuren von Schwarzhandel nachzugehen, als auf dem Förderfest auch noch die Schreiberin Emiramis ein unvorhergesehenes Unglück trifft. Rechtschaffene und aufmerksame Helden sind nötig, um die einzelnen Mosaiksteine zusammenzufügen und das Geflecht zu entwirren. Mitten im beeindruckenden Sulaminiah und den engen Gassen

Zorrigans verbergen sich neben schäbigen Schmugglern und Dieben auch andere obskure Gestalten. Welches düstere Geheimnis ist hier aufzudecken? Werden die Helden den schönen Schein durchschauen und hinter die Fassade blicken?



Stichworte zum Abenteuer: Festteilnahme und Aufklärung eines Mordes, Spurensuche in Zorgan, diskretes Eindringen in ein Stadthaus, Belkelel-Kultisten samt Bhurkhesch

Genre: Detektiv- und Gesellschaftsabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereite Helden mit Interesse an Intrigen und Heimlichkeit

Ort: Zorgan, Mhaharanyat Aranien

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

Kampf

Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

HW020