



Das Schwarze Auge

**SINNESTAUMEL
&
BEGIERDE**

Sinnestaumel & Begierde



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Axel Spor, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Nico Mendrek, Alex Spohr, Axel Spor, Mháire Stritter, Nathander Weise

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Jan-Philipp Wex, Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tim Brothage, Hexaplex, Christina Kraus, Annika Maar,
Julia Metzger, Janina Robben, Lydia Schuchmann,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

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 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.

Unser herzlichster Dank gilt Sören Berndson, Julian Härtl, Lukas Keese, Lennart Lambers sowie Louisa Würden (für ihre leidenschaftliche Suche nach erotischem Quellenmaterial), Zoe Adamietz, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und Wiebke Berghäuser für Ideen und Kritik. Und nicht zu vergessen: Krystal Boyd, Cherokee, Celina Davis, Lolly Ink, Chanel Preston und Lana Rhoades.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Spielhinweise	04
Das Bordell der geheimen Lüste	05
Fest der Sinnlichkeit	18
Auf der Jagd nach dem Schwertkönig	31
Anhang	62



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.



Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.



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.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen, Bordellen und Geschäften 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 oder dem Bordell ist bzw. wie gut die Qualität der handwerklichen Erzeugnisse ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude / mieses Bordell / miese Qualität	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke / betrübliches Bordell / schlechte Qualität	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge / durchschnittliches Bordell / normale Qualität	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus / gutes Bordell / gute Qualität	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel / exquisites Bordell / exzellente Qualität	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft / luxuriöses Bordell / hervorragende Qualität	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade einen Abenteuer-Band der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen. Zwischen diesen beiden Buchdeckeln erwarten dich gleich drei Abenteuer, die sich mit erotischen Themen beschäftigen und als Begleitabenteuer zum Quellenband **Wege der Vereinigungen** gedacht sind.

In **Das Bordell der geheimen Lüste** müssen die Helden hinter die Pläne einer Gruppe von Zuhältern kommen, die Prostituierte zum Vergnügen der Freier auf blutigen Altären opfern.

Jedes Jahr im Rahjamond wird in Belhanka die höchste Rahjageweihthe, die Geliebte der Göttin, gewählt. Das **Fest der Sinnlichkeit** lockt viele Gäste in die Stadt und auch die Helden sind während der Feierlichkeiten anwesend. Sie werden von einer der Favoritinnen auserkoren, ihre Festvorbereitungen zu unterstützen, um dadurch ihre Siegchancen zu verbessern. Doch die Konkurrenz aus den Reihen der Rahjageweihthenschaft schläft nicht.

Auf der Jagd nach dem Schwertkönig ist im dritten Abenteuer eine Rahjageweihthe und ein Sexualmagier aus Fasar. In diesem Soloabenteuer muss das Schicksal eines verschwundenen Olisbos mit Enduriumlegierung geklärt werden.



DAS BORDELL DER GEHEIMEN LÜSTE

von Axel Spor und Alex Spohr

»Liebe so, wie es dir gefällt. Rahja akzeptiert jede Spielart der Liebe, solange niemand gegen seinen Willen gezwungen wird.«
—Auszug aus einer Fassung des Breviers der zwölfgöttlichen Unterweisung, neuzeitliche Fassung

Wie immer hatte Valpo alles auf eine Karte gesetzt. Was blieb ihm auch anderes übrig. Als er noch für Luminoff & Morcalino gearbeitet hatte, waren seine Auskünfte gesichert gewesen. Er hasste die beiden fetten Magier, aber er konnte sich nicht darüber beschweren, dass sie nicht großzügig gewesen wären. Nun waren sie beide verschollen, vermutlich sogar tot, und Valpos Karriere zerstört. Er war nicht weniger talentiert als seine Arbeitgeber, ihm fehlten nur Madas Kräfte. Doch ein Valpo Wertimol gab nicht so schnell auf. Er hatte einen Plan. Einen riskanten Plan zwar, aber wenn er Glück hatte, dann würde er ein reicher Mann werden.

Blukas hatte ein Gespür für gute Geschäfte. Bei dem Geschäft mit dem Zuckerbäcker Valpo spürte er nichts. Noch war er sich nicht sicher, ob er das geliehene Geld jemals wiedersehen würde. Doch das war Blukas egal, er konnte nur gewinnen. Entweder ging Valpos Plan auf und Blukas konnte die Zinsen einstreichen. Oder der verhasste Spieler würde ihn betrügen und Blukas würde ihm höchstpersönlich alle Knochen brechen. Ja, das war den Einsatz von ein paar Dukaten wert.

Amaziella hatte nicht erwartet, dass die Geschichte sie so fesseln würde. Eigentlich war sie keine Leseratte, aber der von allen nur empfohlene neue Roman von Lutisana da Mazarin war eine spannende Verquickung von Abenteuer- und Liebesgeschichte. Die Schriftstellerin hatte vortrefflich recherchiert. Amaziella staunte über die zahlreichen Details und das Wissen über die Bräuche ihrer eigenen Kirche und die Kenntnisse darüber, was man unter belkelelgefällig zusammenfasste. Zwar war die Autorin weit davon entfernt, dass ihr Roman zensiert werden musste, aber sie kannte sich mit den Abgründen der menschlichen Seele bestens aus. Allein die Vorstellung, dass man Menschen gegen ihren Willen zwang und daraus Vergnügen zog, sorgte bei der Rahjageweihten für einen Brechreiz – und zugleich auch für Faszination. Ein geheimes Bordell, in das junge Mädchen und Knaben entführt und festgehalten wurden ... wie gut, dass dies in Belhanka niemals geschehen würde.



Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: eine vermisste Prostituierte, ein dämonisches Bordell und ein durchtriebener Zuckerbäcker

Genre: Detektivgeschichte

Voraussetzungen: Hilfe für Schutzbedürftige

Ort: Belhanka, Horasreich

Zeit: 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / gering bis mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent
Anforderungen:

Recherche

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah ...

Belhanka, die Stadt der Liebe und das Zentrum der aventurischen Rahjakirche, ist ein Ort, an dem sich Menschen ihren liebsten Vergnügungen hingeben können. Genießer rahjanischer Freuden können hier im Haupttempel der Schönen Göttin auf die Erfüllung ihrer erotischsten Träume hoffen und sich in der Stadt zahlreichen Zerstreuungen widmen. Allerdings gibt es eine Ausnahme. Obwohl ein Auswärtiger sicherlich annehmen würde, dass es in Belhanka wegen des Einflusses der Rahjakirche unzählige Bordelle gibt, ist die Prostitution in der Stadt strengen Regeln unterworfen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 69). Nur die Kurtisanen der *Höfe der Abendröte* dürfen laut dem republikanischen Gesetz Belhankas dem ältesten Gewerbe Deres nachgehen. Den übrigen Huren und Lustknaben ist es innerhalb der Stadt nicht erlaubt zu arbeiten, sodass sich viele von ihnen auf die vor der Insel *Kosmidion* ankernden Hausboote zurückziehen,

Höfe der Abendröte

Die Höfe der Abendröte sind die berühmten Kurtisanenschulen Belhankas. Die Liebesdiener aus diesen Schulen sind die einzigen, die in der Stadt offen der Prostitution nachgehen dürfen, ohne mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten. Sie sind sehr gut ausgebildet und je nach Lyceum mit unterschiedlichen Schwerpunkten der erotischen Verführung ihrer Kunden vertraut. Ihre Dienste sind im ganzen Horasreich und darüber hinaus begehrt, und die Auswahl, wer in einem der Höfe ausgebildet wird, ist strengen Regularien unterworfen. Die Bewerber müssen wahrhaftig von Rahja auserwählt sein – und über eine der Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten verfügen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 115). Die fünf bekanntesten Schulen sind das Lyceums *Azizel* (gesangliche und musische Ausbildung), das Lyceum *Brigonia* (Staatskunst und Buchhaltung), das Lyceum *Dalekidos* (Sternkunde, Alchemie und Traumdeutung), das Lyceums *Marmaron* (Heilkunst, Philosophie und Meditation) und das Lyceum *Tulipan* (Al'Anfanische Praktiken). Mehr zu den Höfen der Abendröte siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 26.

oder ihrem Gewerbe illegal auf der Straße nachgehen. Allerdings gibt es in Belhanka Bordellbetreiber, die sich sowohl über die *travia*- wie auch rahjagefällige Moral hinwegsetzen und Liebesdiener zur Arbeit in verborgenen Freudenhäusern zwingen. Bisweilen werden dort sogar Dienstleistungen angeboten, die die Grenze der Selemie schon überschritten haben und die man nur noch als belkelelgefällige Praktiken beschreiben kann (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 51).

Eines dieser Bordelle ist das getarnte Freudenhaus des ♀ **Valpo Wertimol** (45, schwarze Haare, schlank, Dreitagebart, gerissen, spielsüchtig; Werte siehe Seite 15). Früher war er Küchengehilfe eines berühmten Magierehepaares, welches in Belhanka eine zauberhafte Konditorei betrieb. Nachdem das Paar auf einer Seereise verschollen ging und der Laden schließen musste, fing Valpo an zu trinken, verspielte fast sein gesamtes Geld und wäre wohl nach einigen Monden zum Bettler gekommen, wenn er nicht im Rahjatemple Geschichten von verbotenen, belkelelgefälligen Praktiken gehört hätte. Dies war der Anstoß seines Ziels, reich zu werden, indem er diese von der Rahjakirche geächteten Dienstleistungen anbot. Er sammelte Information über Sexualmagie an der *Akademie der Geistreisen* (**BE13**), der belhankanischen Magierakademie, und fand heraus, dass es südaventurische Magier gab, die sich auf das Beschwören von Lustdämonen spezialisiert hatten. So beschloss er, alles auf eine Karte zu setzen und machte sich auf, um Kontakt zu einem solchen Magier herzustellen. Er fand in Mengbilla eine nach Arbeit suchende Sexualmagierin namens ♀ **Zeradine Berrera** (24, blonder Kurzhaarschnitt, redet selbst von schrecklichen Gräueln in wissenschaftlichen Termini, kennt keine moralischen Schranken; Werte siehe Seite 17) und machte ihr den Vorschlag einer Zusammenarbeit. Zeradine willigte ein, da sie nicht viel zu verlieren hatte und der Zuckerbäcker ihr vorgaukelte vermögend zu sein. Valpo, der allerdings über keine größeren finanziellen Rücklagen mehr verfügte, überzeugte den Capo ♂ **Blukas Rimstetter** (42, schulterlange graue Haare, fettleibig, atmet schwer, gönnerhaft; Werte wie Calimala-Schläger, siehe Seite 15), den Anführer einer Sholinga, ihm Geld zu leihen, das er für Zeradines Gehalt und den Bau seines Bordells benutzen wollte. Blukas ließ sich darauf ein, sodass Valpo mit seinem Plan fortfahren konnte.

Das geheime Bordell richtete er mit Hilfe von Rimsteters Leuten (allesamt nicht nur Schläger, sondern auch gelernte Handwerker) hinter einer alten Zuckerbäckerei ein. Durch Zeradines Fähigkeiten, Lustdämonen zu rufen, gelang es Valpo, Kunden in sein Freudenhaus zu locken, die nach verbotenen Gelüsten lechzten und sich nicht mit dem zufriedengaben, was ihnen die Lyeums-Kurtisanen oder die Rahjakirche bot.

Sholinga

In Belhanka wird die Unterwelt von sogenannten Sholingas kontrolliert, Banden, die von einem Capo angeführt werden.

Die bekanntesten sind die *Picaros*, die den Schmuggel in Belhanka kontrollieren.

Die *Calimala* ist die brutalste der Sholingas und setzt sich vor allem aus ehemaligen Handwerkern, insbesondere Maurergesellen zusammen. Die Mitglieder arbeiten als Leibwächter oder verdienen sich ihre Silbertaler durch Erpressung.

Der Oberbegriff *Femen* steht für verschiedene Sholingas, die aus hinzugezogenen Fremden bestehen. Die mächtigsten unter ihnen sind die *Sho Tacása*, eine Gruppe albernischer Schurken, die weder vor Einbrüchen, Rauschmittel- oder Sklavenhandel noch Entführung oder Raubmord zurückschrecken.

Allerdings hat Valpos Geschäft einige Haken. Erstens muss er sehr vorsichtig agieren, denn sein Bordell verstößt nicht nur gegen das Gesetz, sondern in den Kelleräumen geschehen auch Dinge, die man nur als belkellgefallig bezeichnen kann und die ihn den Kopf kosten würden, wenn sie bekannt würden.

Zweitens muss er noch seine Schulden an Blukas abbezahlen, kann es sich also nicht erlauben, dass das Geschäft nicht läuft.

Drittens führen einige Praktiken zum Verschleiß der Angestellten, die ihr Leben bei den blutigen Zeremonien der Freier aushauchen. Valpo benötigt also immer wieder neue Prostituierte. Deshalb hat er den skrupellosen ehemaligen Milizionär **♣ Ostilio Monesta** (26, schwarze Lockenfrisur, gutaussehend, empfindet Zuneigung zu seinem Schlagring; Werte siehe Seite 15) darum gebeten, ihm gelegentlich eine Hure oder einen Lustknaben zu besorgen, die er unter dem Deckmantel guter Bezahlung ins Bordell locken soll.

... und was noch geschehen könnte

Die Helden sind wegen eines Auftrags in Belhanka, machen aber in der Stadt die Bekanntschaft mit der/dem jungen albernischen Hure/Lustknaben **♣ Brianna/Brinwyn Baernhold*** (18, rote Haare, lebensfroh, rahjagläubig,

hat schon mal was von den Helden gehört und liebt deren Geschichten, auf der Straße auch als Bri bekannt; Werte siehe Seite 9). Mindestens einer der Helden freundet sich mit Bri an. Nach einer durchzechten Nacht verabredet man sich zu einem weiteren Treffen, aber Bri wurde vorher Ostilios Opfer. Er hat Bri bereits seit ein paar Tagen umworben, sein Opfer in die Konditorei gelockt und dort betäubt. Bri soll in den nächsten Tagen auf einem finsternen Altar durch einen Freier geopfert werden.

Da Bri nicht beim Treffpunkt erscheint, nehmen die Helden Ermittlungen auf. Sehr schnell werden die sie feststellen, dass Bri in großer Gefahr schwebt und sie die einzigen sind, die das Rätsel um das Verschwinden lüften können.

*) Du als Meister kannst das Geschlecht und die sexuelle Präferenz dieser Person so bestimmen, wie es am besten zu deiner Gruppe passt. Der Einfachheit wird Briana/Brinwyn fortan als Bri bezeichnet.

Die Helden

Das Abenteuer eignet sich generell für alle Heldentypen, auch wenn Abenteurer, die sich gut im Horasreich zu rechtfinden, gewisse Vorteile genießen. Dennoch sind Exoten spielbar, solange nicht die ganze Heldengruppe aus ihnen besteht.

Zur Lösung des Abenteuers sollten sich einige Helden gut in Gesellschaftstalenten, etwa *Betören*, *Gassenwissen* und *Überreden* auskennen, da sie für das Herumfragen und die Spurensuche benötigt werden.

Streuner und andere Charaktere, die sich in der Unterwelt von Städten auskennen, sollten das Rückgrat der Gruppe bilden. Kämpfer können beim Eindringen in das geheime Bordell von großem Vorteil sein. Wildniserfahrene Charaktere werden in diesem Abenteuer

nicht mit ihrem Spezialgebiet konfrontiert und können deshalb darin nicht glänzen.

Zauberer und Geweihte sind hilfreich, aber nicht notwendig, um das Abenteuer erfolgreich zu beenden. Gut geeignet sind Professionen aus **Wege der Vereinigungen**, etwa Prostituierte, Rahjageweihte und Sexualmagier.

Das Abenteuer geht von einer *durchschnittlichen bis kompetenten* Gruppe aus, kann aber durch die Erhöhung der Gegnerzahl und ihrer Werte auch auf erfahrenere Heldengruppen angepasst werden.

Ort und Zeit

Das Abenteuer führt die Helden ins prachtvolle Belhanka des Jahres 1040 BF, etwa zwei Wochen vor dem Fest der Freuden. Das Jahr kann aber mit etwas Anpassung auch verschoben werden.

Je nachdem wie die Gruppe vorgeht und welche Möglichkeiten sie haben, wird die Suche nach Bri bis zum Eindringen ins Bordell von wenigen Stunden bis zu einer Handvoll Tage dauern.



Kapitel I: Die Stadt der Schönen Göttin

Der Einstieg ins Abenteuer

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden in die Handlung des Abenteuers verwickelt werden können. Wir stellen dir hier vier Möglichkeiten vor. An entsprechenden Stellen des Abenteuers wirst du den Buchstaben des Einstiegs wiederfinden. Beachte die dort enthaltenen Anmerkungen des von dir gewählten Einstiegs. Angegeben ist ebenfalls die Belohnung, die die Helden für diesen Auftrag erhalten. Wie üblich, kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

- A) Die Helden werden von einem Hesindetempel (z. B. dem Tempel in Punin, Havena oder Gareth) beauftragt, nach Belhanka zu reisen, um dort vom berühmten Glasbläsermeister **♣ Nandolo Bamudschi** (43, schwarzer Haarkranz, 1,50 Schritt, nimmt stets seine Mütze ab, wenn er mit jemanden spricht, dem er Respekt zollt, fürchtet sich vor Magie; Handel 11 (12/15/13), Steinbearbeitung 16 (16/16/13), Willenskraft 10 (12/15/13), SK 2, SF Glasbläserei, restliche Werte wie erfahrener Bürger (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258)) ein Glaskunstwerk entgegenzunehmen und sicher zum Tempel zu eskortieren. Das Kunstwerk ist ein Glaspokal mit einer Schlange, die sich um diesen dreht. Es ist noch nicht fertig, sodass die Helden einige Tage in der Stadt verbringen müssen. Die Helden erhalten für den Auftrag 3 Silbertaler pro Person und Reisetag. Treffpunkt: *Gläsernes Tor* auf Simiavilla (**SI08**).
- B) **♣ Kalmagio Glefer** (36, kurze schwarze Haare, Stiernacken, ordnungsliebend, lautes Lachen; Willenskraft 10 (13/12/12), Zechen 12 (12/14/14), restliche Werte wie erfahrener Gardist (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260)), ein Stadtgardist und ein Freund eines der Helden, bemerkt dessen Ankunft in Belhanka an einem der Stadttore. Prompt lädt er die berühmten Recken zu einem Bier ein. Kalmagio ist zwar erfreut, seinen Kumpel wieder zu sehen, aber ebenso deprimiert, da er das Gefühl hat, dass alle seine praisgefalligen Ansichten bei der Stadtgarde untergraben werden. Hier gibt es keine spezielle Belohnung, aber ein Gratisbier. Treffpunkt: Taverne „Die Schwarze Galeere“ (Q3/P3) auf Simiavilla (**G01**).
- C) Berühmte Helden könnten auch zu einem bevorstehenden Fest eingeladen worden sein. Insbesondere **♣ Malrizio ya Duridanya** (41, schwarze Haare, feinsinniger Lebemann, der Kunst und Frauen schätzt; Betören (Anbändeln, Liebeskünste) 14 (13/15/15), Willenskraft 12 (13/14/15), SK 2), der Baron von Caspolet, ein Lebemann und Kunstliebhaber, ist bekannt für seine ausschweifenden Feste und seine Vorliebe, schöne und geistreiche Menschen, wie die Helden, einzuladen. Vielleicht sind die Helden und Malrizio sogar miteinander befreundet. Hier gibt es keine Bezahlung, dafür aber eine Einladung zu einem großen Fest mit prominentem Gastgeber. Treffpunkt: *Palazzo ya Duridanya* auf Jardinata (**A01**).

- D) **♣ Elyria aus Belhanka** (20, schwarze Haare, gebildet, lyrisch talentiert, liebt Abenteuer; Betören 17 (13/16/16), Willenskraft 16 (13/15/16), Zechen 14 (13/12/10), SK 2, SF Auserwählte der Liebe, restliche Werte wie kompetente Prostituierte (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 79), eine ausgebildete Kurtisane des Lyceums Tulipan, ist die vielleicht berühmteste Dienerin Rahjas neben der Geliebten der Göttin. Sie ist oft auf Reisen, um zu ihren Kunden zu gelangen. Da Reisen nicht ungefährlich sind, wird sie üblicherweise von Wächtern begleitet. Dieses Mal fiel die Wahl auf die Helden, sodass Elyria nach ihnen schicken lässt und ihnen ein Angebot unterbreitet. Die Helden erhalten für den Auftrag 6 Silbertaler pro Person und Reisetag. Treffpunkt: *Lyceum Tulipan* auf Penumbre (**PN02**).

Szenen in Belhanka

Die nachfolgenden Szenen kannst du abseits des Haupthandlungsstrangs des Abenteuers benutzen, um die Stadt mit Leben zu füllen.

- ♣ Die Gauklerin **♣ Tsabella Vardini** (23, rote Haare mit Bändchen, immer gut gelaunt, unstet; Gaukleien (Jonglieren) 12 (14/14/15), Willenskraft 6 (14/13/13), SK 1) versucht die Helden mit einigen Jongliertricks zu beeindrucken.
- ♣ Helden, die besonders wohlhabend aussehen (Sozialer Stand Stufe 3+), können das Ziel einer jungen Diebin der Picaros werden. **♣ Rondriga Corvarro** (18, blonder Pagenschnitt, gute Umgangsformen aus der Praiostagsschule, wirkt unverdächtig; Taschendiebstahl 12 (13/13/13), Willenskraft 4 (13/13/13), SK 1) versucht einem der Helden die Geldkatze zu stehlen. Sie wartet dabei auf einen Moment, in dem der Held abgelenkt ist (Vergleichsprobe *Taschendiebstahl (Person bestehlen)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1).
- ♣ Der Maler **♣ Inaro Siebenwind** (26, schwarze Haare, Dutt, Hände mit Farbe beschmiert, kann Frauen kaum widerstehen; Betören 7 (13/14/14), Handel 9 (12/13/14), Malen & Zeichnen 15 (13/14/14), Willenskraft 7 (13/13/14), SK 2) fertigt von den Helden ein Gruppenportrait an und versucht es ihnen zu einem stolzen Preis von 12 Dukaten zu verkaufen.
- ♣ Mitten auf einer Straße oder einem Platz gibt der berühmte Violinist **♣ Vermis Lezzolo** (29, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2) eine Vorstellung und begeistert Passanten wie Helden.
- ♣ Die Helden werden von der Rahjageweiheten **♣ Amaziella Bosvani** (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1) zu einer Weinprobe eingeladen. Sie hat die Recken erkannt und will ihnen mit der Einladung für ihre treuen Dienste im Namen der Zwölfe danken.

- ☛ Auf einem Platz steht der Ausrufer 🏹 *Coltibar Vanucci* (44, graue Haare, beleibt, klare, weitreichende Stimme, liest immer von einer Schriftrolle ab; Willenskraft 7 (11/13/14), SK 1), der gerade dabei ist, die Bürger auf die Wahl der neuen Consiliere aufmerksam zu machen.

Die Ämter Belhankas

Belhanka zeichnet sich nicht nur durch Rahjas Paradies auf Dere aus, sondern auch durch den Status als Republik.

Das oberste Amt ist das der *Primesta*. Sie wird auf Lebenszeit berufen und genießt hohes Ansehen, wobei die Amtsträgerin keine Alleinherrscherin ist, sondern für ihre Vorhaben stets die Zustimmung des Consiliums benötigt.

Besagtes *Consilium*, ein Rat aus fünf Personen der *Würdigen Familien*, deren Mitglieder *Consiliere* genannt werden, wird jedes Jahr neu gewählt. Die Primesta benötigt die Zustimmung von drei von ihnen, wenn sie ein Vorhaben umsetzen möchte. Die Consiliere dürfen nicht direkt wiedergewählt werden, um eine zu starke Machtkonzentration zu vermeiden.



Erstes Treffen mit Bri

Je nach Einstieg können die Helden Bri auf eine andere Art und Weise kennenlernen. Als Tavernen-Treffpunkt der Helden kann *Parins Taverne* (Q3/P2) (G03) oder die *Die Schwarze Galeere* (Q3/P3) (G01) in Simiavilla dienen.

- A) Die Helden lernen Bri in der Taverne kennen, die sie während des Wartens auf die Fertigstellung der Glasware aufsuchen.
- B) Bri hält sich in derselben Taverne auf, in der die Helden mit Kalmagio ein Bier trinken. Einer der Helden wird die Aufmerksamkeit Bris erregen.
- C) Auch, wenn üblicherweise auf Malrizios Festen Kurtisanen aus den Höfen der Abendröte anwesend sind, und nicht unausgebildete Prostituierte, hat Bri es mit Charme geschafft, sich auf das Fest des Barons einzuschleusen. Bri beabsichtigt, nach einer guten Partie für die Nacht zu suchen: einen der Helden.
- D) Die Helden lernen Bri kennen, als sie/er sich ebenfalls im Lyceum Tulipan vorstellt. Zwar wird Bri abgelehnt, doch Bri bemerkt die Helden und lädt sie zu einem Getränk ein.

Eine unvergessliche Nacht

In allen Fällen wird Bri versuchen, einen Anbahnungsversuch bei einem der Helden durchzuführen. Du kannst hier die Regeln für das *Abschleppen* oder die *Verführung* benutzen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 86/87). Bei Erfolg, wird Bri ein Liebenspiel mit dem Helden beginnen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 92). Bris Ziel ist ein erfüllendes Liebenspiel für sich und

Brianna / Brinwyn Baernhold

MU 13 KL 11 IN 13 CH 13

FF 13 GE 12 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Havena), Sprache Garethi III, Zärtliche/r Liebhaber/in

Talente: Betören 8, Einschüchtern 3, Gassenwissen 5, Handel 6, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 4, Überreden 5, Verbergen 7, Willenskraft 5, Zechen 6

Kampfverhalten: Bri wird nur kämpfen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP oder 1 Stufe *Schmerz*

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

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina / mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen



den Helden, sodass Bri versucht, möglichst viele Durchgänge durchzuhalten, um eine verzückernde Belohnung zu erlangen. Bri wird dem Helden nicht verschweigen, in welchem Gewerbe sie/er arbeitet, aber diese Nacht dient nur dem eigenen Vergnügen.

Zweites Treffen mit Bri

Nach der Nacht vereinbart Bri ein weiteres Treffen mit dem Helden für den nächsten Abend. Bri hat dazu einen Ort gewählt, den sie/er gut kennt: den Efferdtempel „Haus der zwei Wasser“ (T01) in Kosmidion. Bevor es allerdings zu dem Treffen kommt, schlägt Ostilio zu, entführt Bri und bringt sie/ihn ins geheime Bordell.

Kapitel II: Auf der Suche nach Bri

Valpos Netzwerk

Der gescheiterte Zuckerbäcker Valpo stand im Laufe seiner Gesellenjahre schon viele Male mit dem Gesetz in Konflikt. Aus dieser Zeit stammt sein Netzwerk von Unterweltkontakten, die er für sein geheimes Bordell benutzt.

- **Zeradine Barrera** (24, blonder Kurzhaarschnitt, redet selbst von schrecklichen Gräueln in wissenschaftlichen Termini, kennt keine moralischen Schranken; Werte siehe Seite 17) ist eine Geschäftsfrau, die Valpo folgt, weil sie sich großen Reichtum verspricht. Sie will nicht ewig in einem Bordell Lustdämonen beschwören, aber bis sie genug verdient hat, ist sie bereit, für Valpo zu arbeiten.
- **Ostilio Monesta** (26, schwarze Lockenfrisur, gutaussehend, halber rechter Ringfinger fehlt, empfindet Zuneigung zu seinem Schlagring; Werte siehe Seite 15) gehörte der republikanischen Miliz an, den Spießbürgern Belhankas. Der kräftige und gutaussehende Milizionär fühlt sich am wohlsten, wenn er anderen Menschen Schmerzen bereiten kann und ist nach seiner unehrenhaften Entlassung zum Söldner geworden.
- Falls es hart auf hart kommt, so kann sich Valpo zudem auf **Blukas Rimstetter** (42, schulterlange graue Haare, fettleibig, atmet schwer, gönnerhaft; Werte wie Calimala-Schläger, siehe Seite 15) verlassen, einem Capo der Calimala. Der Anführer einer größeren Bande ist bereit, Valpo einige seiner Leute als Männer und Frauen fürs Grobe auszuleihen oder Besorgungen zu erledigen. Blukas weiß zwar von dem Bordell, nicht jedoch von den belkelelgefälligen Praktiken im Keller. Dies würde er nicht gutheißen und die Geschäftsbeziehung zu Valpo beenden.
- **Rinaldo Torese** (38, braune Haare, lichte Stelle am Hinterkopf, extrem höflich zu Kunden, hat eine Schwäche für Al'Anfanerinnen; Handel 8 (13/12/12), Stoffbearbeitung 13 (13/14/14), Willenskraft 6 (11/12/12), SK 1, restliche Werte wie erfahrener Bürger (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258)), ist ein talentierter Schneider, den aber das Pech verfolgt und der kaum Kunden hat. Um seine Schneiderei zu halten, hält er nicht nur nach neuen, hübschen Prostituierten Ausschau, sondern fertigt auch zu einem guten Preis Reizwäsche und Kostüme für Valpos Bordell an.
- **Ingerima Willant** (42, blonder Zopf, mollig, lautes Lachen, wettet gerne bei Hunderennen; Willenskraft 7 (14/12/11), SK 1, restliche Werte wie erfahrener

Gardist (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) gehört der Stadtgarde an und ist Valpos Jugendfreundin. Sie hat ein Auge darauf, dass die Stadtgarde dem Bordell nicht auf die Schliche kommt und die Fälle der verschwundenen jungen Leute schnell zu den Akten gelegt werden. Sie lässt sich von Valpo schmieren, indem sie freien Zutritt zum Bordell hat und ihren finsternen Gelüsten nachgehen kann.

Die Opfer- und Vermisstenliste

Valpos Bordell hat bereits vier Menschen das Leben gekostet. Einige weitere werden vermisst und sind aktuell im geheimen Bordell eingesperrt.

Opfer

- die junge Prostituierte **Shana** (22, schwarze Haare, schöne Stimme, Hennah-Tätowierungen an den Handgelenken), eine Novadi, die in Belhanka ihr Glück versuchte und einfach Pech hatte, an den Falschen zu geraten; getötet vor 14 Tagen, damals gab es den Zhog'Slot noch nicht, der die Überreste fressen konnte, also wurde sie von Ostilio ins Wasser geworfen und von Bürgern am Hafen beim Vielvölkermarkt (K001) von Kosmidion gefunden
- der Schankbursche und Gelegenheitslustknabe **Praionor Prosperi** (19, lange blonde Haare, gutaussehend, hatte Selbstzweifel); getötet vor 9 Tagen, wird seit 7 Tagen von seinem Freund vermisst, dem Gondolieri **Famerini** (44, Glatze, schmutzige Kleidung, großartige Gesangsstimme, liebte das Sveltal; Willenskraft 5 (10/11/10), SK 0)
- die Baderin **Viviona Lametti** (25, blonde Haare, großer Busen, sehr geschwätzig), die bei ihren Kunden sehr beliebt war; getötet vor 3 Tagen, ihre Kunden erzählen sich, dass sie auch rahjanische Dienstleistungen erbrachte, wenn die Dukaten stimmten; wird seit 1 Tag vermisst
- die junge Bettlerin **Dalva** (18, braune Haare, krankheitsanfällig, hatte einen Hund, der nun durch die Stadt streunt); getötet vor 1 Tag, wird von ihrem Gefährten **Albin** seit 6 Stunden vermisst)

Vermisste

- Bri
- ein Opfer, je nach Auftraggeber der Helden (siehe Seite 11)
- das aktuelle Personal des geheimen Bordells: die Lustknaben **Avessandro** (23, schwarze Haare, Zyklopäer, schicksalsergeben; seit 5 Tagen vermisst)

und  **Sulvario** (19, braune Haare, athletisch, stammt aus Chababien; seit 12 Tagen vermisst) sowie die Hure  **Semira** (22, schwarze Haare, Tulamadin, verängstigt; seit 10 Tagen vermisst); Ihre Werte entsprechen denen einer durchschnittlichen Prostituierten (siehe **Wege der Vereinigung** Seite 79).

Was passiert mit den Leichen?

Wie Zeradine herausgefunden hat, ist der Zhog'Slot durchaus bereit, Leichen zu fressen. Seit dieser Erkenntnis lässt sie die Toten vom Dämon beseitigen, sodass die Körper nicht mehr von Ostilio entsorgt werden müssen.

Weitere Vermisste

Je nach Einstieg der Helden wird ihr Auftraggeber ebenfalls auf sie zukommen und von einer vermissten Person berichten, oder die Spur der Vermissten führt die Helden zu ihm. Diese vermisste Person wurde wie Bri von Ostilio gefangen.

Unter **Belohnung** kannst du sehen, welche Bezahlung die Helden erwartet, unter dem Punkt **Unterstützung**, wie die Meisterperson den Helden helfen kann.

- A) Nandollo Bamudschis einziges Kind, seine Tochter  **Thalia** (18, blonde Haare, noch jungfräulich, liebt Ponys; Betören 4 (10/12/12), Willenskraft 1 (10/10/12), SK 0) wird vermisst. Der Glasbläser weiß um die Fähigkeiten der Helden und wird sich flehend an sie wenden.

Belohnung: 10 Dukaten pro Held

Unterstützung: hat Kontakte zu anderen Handwerkern und kann den Helden Waffen wie Balestrinas, Waffengift oder -balsam besorgen

- B) Obwohl Kalmagio für seine praisogefällige Auslegung der Gesetze bekannt ist, hat er doch Mitleid mit den Prostituierten der Stadt und sieht schon mal über deren Vergehen hinweg. Als eine Freundin von ihm, die Hure  **Efferdane** (23, dunkelblonde Haare, Pfeifenraucherin, loses Mundwerk; Betören 9 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/11/13), SK 1) spurlos verschwindet, benachrichtigt er die Helden, und bittet sie, sich auf der Straße umzuhören, insbesondere dort, wo er als Gardist auf eine Mauer des Schweigens stößt.

Belohnung: ein Gefallen von Kalmagio

Unterstützung: kann im Finale mit den Helden in das Bordell eindringen und ihnen als Kampfgefährte zur Seite stehen

- C) Malrizio vermisst hingegen eine seiner Mätressen.  **Celissa ya Varinga** (24, braune Haare, Hochsteckfrisur, kann sich sehr gebildet ausdrücken, eine Verehrerin der Primesta; Betören 13 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/13/14), SK 2) hat in der Stadt als Kurtisane des Lyceums Brigonia einen exzellenten Ruf und Malrizio will wissen, was mit ihr passiert ist. Zwar hat er die Stadtgarde verständigt, aber er traut den Helden viel mehr zu als den Gardisten.

Belohnung: 25 Dukaten pro Held, wahlweise auch ein Gefallen Malrizios

Unterstützung: gibt den Helden ein Spesenkonto von 30 Dukaten

- D) Ein alter Freund aus Kindertagen von Elyria, der Zahori  **Nueno** (20, schwarze Haare, Dutt, redet blumig und verführerisch, liest gerne Geschichten über Rapiro Floretti; Betören 11 (13/14/14), Willenskraft 10 (13/13/14), SK 2), wurde von Ostilio entführt. So beauftragt die Lyceum-Kurtisane die Helden, die Spur ihres verschwundenen Freundes wiederzufinden.

Belohnung: 20 Dukaten pro Held, wahlweise auch eine Liebesnacht mit Elyria

Unterstützung: guter Ruf Elyrias bringt beim Herumfragen eine Erleichterung von 1 bei Proben auf **Gassenwissen** ein

Zeitleiste

Diese Zeitleiste gibt an, wie viel Zeit die Helden haben, um Bri lebend zu retten. Nach bestimmten Zeitabschnitten verliert sie/er Lebenspunkte durch die blutigen Rituale im Bordell.

X: Beginn des Abenteuers / Ankunft der Helden in Belhanka

X (abends): Bri und Helden lernen sich kennen

X+1, 20.00 Uhr: Bri wird entführt, Nachforschungsbeginn der Helden

X+2, 20.00 Uhr: Bri wird zum ersten Mal zur Ader gelassen (1W6+2 SP)

Alle weiteren 10 Stunden: Bri wird wieder zur Ader gelassen (1W6+2 SP)



Mehrere Personen aus obiger Liste wurden entführt und die Helden können mehrere Belohnungen und Unterstützungen erhalten. Bri erleidet nur 1W6 SP.



Die Helden bekommen durch die Meisterpersonen aus unterschiedlichen Gründen keine Unterstützung (Auftraggeber ist verhindert, hat Probleme, etc.). Bri erleidet 1W6+4 SP.

Nebenhandlung: Ingerima und Blukas

Sollten die Helden neben der eigentlichen Spurensuche auf die Idee kommen, bei der Stadtgarde nachzufragen, so werden sie dort schnell zu Ingerima vorgelassen, die die Helden vor allem beschwichtigt. Sie wird allerdings einen Trupp von (Anzahl der Helden) Schläger auf die Helden hetzen und Valpo informieren. Ob er noch Gegenmaßnahmen gegen die Helden einsetzt, liegt in der Hand des Meisters, aber zumindest wird er seine Wächter warnen.

Möchten die Helden mit Blukas reden, so können sie von ihm vielleicht weitere Details über Valpo erfahren. Allerdings wird sich Blukas gut dafür bezahlen lassen (50 Dukaten), immerhin hat er einen Ruf zu verlieren. Auch er könnte ihnen, falls die Helden nach Ärger riechen, einen Schlägertrupp auf den Hals hetzen. Ebenso ist es aber auch gut möglich, dass er den Helden helfen wird, wenn er von Valpos finsternen Machenschaften erfährt (und den Helden eine Probe auf **Überreden (Schmeicheln)** -2 gelingt). In diesem Fall wird er seine Schläger vom Bordell abziehen.

Herumfragen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Gesellschaftstalente.



Während des Abenteuers müssen die Helden die Spur von Bri aufnehmen. Die Suche nach diesen wichtigen Hinweisen erfordert meist eine gründliche Befragung und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen. Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit derselben nutzlosen Antwort begegnen, möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen und darstellen kannst.

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern Belhankas eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z. B. einen ersten Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das gefunden haben, wonach sie suchen.

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen* (Informationssuche) abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt und beträgt im Falle Belhankas **10 Stunden**.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Bri“ oder „Der Unbekannte (Ostilio)“. Das Thema kann weit oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will. Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Die Erschwernis ist bei dem jeweiligen Thema angegeben.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemanden haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um Zeugen die Zunge zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z. B. bei einer Schankmagd, dem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit *Sprache II* verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie *Füchsisch* kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten, wenn er *Füchsisch* beherrscht.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben.

Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Spurensuche

Die Helden können bei ihrer Spurensuche die unterschiedlichsten Ansatzpunkte verfolgen. Nachfolgend findest du eine Liste von Zeugen, die du benutzen kannst, wenn die Helden „herumfragen“. Anschließend sind die verfügbaren Informationen zu einigen Themen aufgelistet.

Lass die Spieler frei entscheiden, wie sie vorgehen, nutze die Herumfragen-Proben und entscheide dann, ob sie noch in einer Sackgasse stecken oder die richtige

Information erhalten haben, um sich dem nächsten Thema zu widmen, bis sie schließlich das Bordell finden.

Zeugen

- ☛ eine ältere Frau, die Bris Herumlungen vor ihrem Haus missfallen hat
- ☛ einen Bettler am Efferdtempel, der mit Bri zusammen in der Armenküche des Tempels öfters gespeist hat
- ☛ ein Mitglied der Sho Tacása-Femen, über den Bri es von Albernia nach Belhanka geschafft hat
- ☛ eine konkurrierende Hure aus dem südlichen Horasreich
- ☛ ein Juwelier, bei dem Bri etwas gestohlen hat
- ☛ eine Rahjageweihthe, die Bri in Kontakt mit einem Lyceum bringen wollte
- ☛ ein Streuner, mit dem Bri eine Nacht verbracht hat
- ☛ ein Kunde, der sich in Bri verliebt hat
- ☛ ein Tsageweihther, der sehr intensive Gespräche mit Bri geführt hat
- ☛ eine Parfümeurin, die Bri leidgetan hat, und der sie eine kleine Kostprobe ihres Lavendelparfüms geschenkt hat

Einige Zeugennamen: Adaque, Haldine, Valaria, Dessiderio, Jaromil, Zoltan

Bri

(Probe -1)

- ☛ Bri ist eine Albernierin, die vor ein paar Tagen in der Stadt eintraf. Sie hatte eine einfache Überfahrt von Havena nach Belhanka gebucht.
- ☛ Man erzählt sich, dass Bri als Prostituierte gearbeitet hat und Kontakte zu den Femen der Sho Tacása gehabt hat. Möglicherweise arbeitet sie für diese Menschenfänger.
- ☛ Bri war mindestens drei Mal im *Tsatempel (T04)* auf Simiavilla und hat dort gebetet.
- ☛ Üblicherweise hat sie in der Armenküche des *Efferdtempels (Haus der zwei Wasser) (T01)* in Kosmidion gegessen.
- ☛ Bri ist offenbar nicht sonderlich reich. Sie wurde beinahe bei einem Diebstahl in einem Juweliergeschäft entdeckt.
- ☛ Bri hat mindestens einmal versucht, eine Anstellung im *Lyceum Azizel (PN07)* in Penumbra zu finden.

Bei QS 6 erfahren die Helden, dass Bri am Tag des Verschwindens in Begleitung von jemandem gesehen wurde und die Helden können mit dem Herumfragen zum Thema **Der Unbekannte (Ostilio)** beginnen, Proben dazu sind aber um 2 erschwert. Bei QS 10 entfällt die Erschwernis.

Der Unbekannte (Ostilio)

(Probe -2)

- ☛ Bri wurde zuletzt an der Ecke von Parins Taverne gesehen. Dort hat sie ein gutaussehender junger Mann angesprochen. Beide sind gemeinsam in Richtung Belenora weggegangen. Danach verliert sich ihre Spur.
- ☛ Durch den markanten fehlenden Finger kann der Mann als Ostilio identifiziert werden. Er war früher

bei der Miliz, bevor er unehrenhaft wegen Schlägereien entlassen wurde.

- ☛ Ostilio hat oft für den Capo Blukas Rimstetter gearbeitet, vor allem als Rausschmeißer und Zuhälter.

Bei QS 6 erfahren die Helden, dass Ostilio für Valpo arbeitet und die Helden können mit dem Herumfragen zum Thema **Das Bordell** beginnen, Proben dazu sind aber um 2 erschwert. Bei QS 10 entfällt die Erschwernis.

Das Bordell

(Probe -3)

- ☛ Es gibt Gerüchte, dass Ostilio für einen Bordellbetreiber arbeitet.
- ☛ Das Bordell soll einem Mann namens Valpo gehören, der sich damit ein gutes Zubrot verdient. In seinem Bordell werden spezielle Kundenwünsche erfüllt.
- ☛ Valpos Bordell liegt verborgen in seinem Geschäft, der Konditorei Kulmin (beliebig im Zentrum von Belhamèr platzierbar).

Bei QS 10 bringen die Helden, wo sich das Bordell der geheimen Lüste exakt befindet.

Warum verständigen die Helden nicht die Stadtgarde?

Generell ist es eine gute Idee, die Garde, die Miliz oder die Rahjakirche zu verständigen. Immerhin gehen hinter den Türen der Konditorei schändliche Dinge vor sich. Allerdings gibt es auch gute Gründe, warum die Helden sich selbst um die Angelegenheit kümmern sollten:

- ☛ *Vertraue niemanden:* Sie können sich nicht sicher sein, ob jemand aus der Stadtgarde, der Miliz oder sogar der Rahjakirche involviert ist. Tatsächlich hat Valpo eine Verbündete bei der Stadtgarde (Ingerima Willant, siehe Seite 10), die ihnen in die Quere kommen kann. Sie wird erst versuchen, die Ermittlungen selbst aufzunehmen und ins Leere laufen zu lassen. Wenn das nicht funktioniert, wird sie die Glaubwürdigkeit der Helden versuchen herabzusetzen. Schließlich wird sie ihnen (Anzahl der Helden) Calimala-Schläger auf den Hals hetzen.
- ☛ *Die Zeit drängt:* Die Helden wissen nicht, ob sie noch rechtzeitig kommen und selbst zehn Minuten können für Bri unangenehme Folgen haben. Zudem sieht die Gruppe, wie gerade ein Freier die Konditorei betritt und sie nicht wieder verlässt ...
- ☛ *Wir sind Helden:* Bri ist eine persönliche Freundin und die Helden können die Sache allein regeln, immerhin sind sie Helden. Mehr Widerstand als ein paar Zuhälter ist nicht zu erwarten und vom Zhot'Slog wissen sie nichts (ein gutes Argument für Helden mit den Persönlichkeitsschwächen *Arroganz* und *Eitelkeit*).

Kapitel III: Das dämonische Bordell

Die Konditorei (A)

Valpos Bordell liegt mitten in Belhamèr. Er hat sich dort eine kleine Konditorei eröffnet. Allerdings ist der Laden nur alle 1W3+1 Tage geöffnet und das leckere Backwerk hat er zu seinem Leidwesen nicht selbst gebacken, sondern bei anderen Zuckerbäckern gekauft.

Verkaufsladen (1)

Über der Eingangstür der Konditorei hängt noch ein Ladenschild mit der Aufschrift des alten Besitzers (*Kulmins Konditorei*). Im Verkaufsladen selbst steht Valpo hinter der Theke, vor ihm eine kleine, bescheidene Auswahl an Kuchen, Süßgebäck und Brot. Bei 1-2 auf dem W6 ist er gerade bei Zeradine.

Valpo ist ausgesprochen freundlich zu seinen Kunden, aber nur jene, die ihn mit dem richtigen Kode ansprechen („Merkwürdig, dass es zu dieser Jahreszeit in Al’Anfa schneit.“), werden von ihm zum Eingangsbereich des geheimen Bordells geführt.

Besondere Kampfsituationen

Über die Theke schleifen: Ein Held, der über die SF Haltegriff verfügt, kann Valpo erst in den Haltegriff nehmen und in der nächsten Aktion mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf Kraftakt (*Ziehen & Zeren*) über die Theke ziehen. Valpo erleidet dann 1 Stufe *Betäubung* und 1W6+1 TP. Zudem gibt er sofort

auf, wenn ihm eine anschließende Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Folter widerstehen*) –1 misslingt.

Tortwurf*: Sollte es einem Helden gelingen, eine der großen Sahnetorten der Zuckerbäckerei Valpo ins Gesicht zu schleudern (FK-Wurfaffen, erschwert um 4), so erleidet der Konditor einen Sichtmodifikator Stufe III. Zu Beginn einer jeden KR nach dem Treffer sinkt der Modifikator wieder um 1. Valpo kann selbstverständlich auch Torten gegen die Helden einsetzen.

Vorratslager & Backstube (2)

Das kleine Vorratslager, welches gleichzeitig als Backstube dient, ist zwar mit Mehl- und Zuckersäcken gefüllt, doch die Zutaten sind veraltet und schon bei einer oberflächlichen Überprüfung (*Lebensmittelbearbeitung* +3) bemerkt selbst ein Laie, dass hier schon lange nicht mehr selbst gebacken wurde.

Wer die Stube genauer untersucht (*Sinnesschärfe* (*Suchen*) –1), der kann eine Luke entdecken, die zu einem unterirdischen Gang führt und an einer weiteren Luke endet. Die zweite Luke ist mit einem Vorhängeschloss verschlossen (*Schlösserknacken* (*Bartschlösser*)) und versperrt den Zugang zum eigentlichen Bordell.

Das geheime Bordell (B)

Das eigentliche Bordell kann nur durch den unterirdischen Zugang der Konditorei erreicht werden. Valpo,

BORDELL DER GEHEIMEN LÜSTE

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1 Verkaufsladen | 6 Vorraum |
| 2 Vorratslager & Backstube | 7 Zelle A |
| 3 Dienstzimmer | 8 Zelle B |
| 4 Wachstube der Schläger | 9 Zeradines Kammer |
| 5 Waschraum | 10 Beschwörungsraum |
| | 11 Folterkammer |



Ostilio, die Calimala-Schläger und Zeradine besitzen jeweils einen Schlüssel für die Luke zum Bordell.

Dienstzimmer (3)

In diesen engen, kleinen Zimmern arbeiten die Prostituierten, die hier von Valpo gefangen gehalten werden. Aktuell sind der Lustknaabe Aversandro in Zimmer **3a**, die Hure Semira in Zimmer **3b** und das Opfer des Auftraggebers der Helden in Zimmer **3c** (siehe Seite 11) eingesperrt. Bei 1 auf W6 hält sich gerade ein Freier bei einer zufällig bestimmten Prostituierten auf.

Wachstube der Schläger (4)

Hier halten sich Ostilio und die Calimala-Schläger auf. Die Schläger sind immer zu zweit und nach 8 Stunden kommt es zu einem Wachwechsel (um 8.00 Uhr, um 16.00 und um 24.00 Uhr). Ostilio hält sich entweder hier auf oder ist in der Stadt unterwegs. Üblicherweise besteht eine Chance von 1-3 auf dem W6, dass er gerade hier ist und mit den Schlägern Boltan spielt.

Hier lagert in einer Truhe der Verdienst der Prostituierten der letzten zwei Wochen (*Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -1): 157 Dukaten. Valpo hat deutlich mehr

Valpo

MU 14 KL 12 IN 15 CH 14

FF 14 GE 13 KO 11 KK 12

LeP 28 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Torte (i): FK 14 LZ 1 TP * RW 1/3/5

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung / Schlechte Angewohnheit (Miese Anmache)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 5, Einschüchtern 6, Gassenwissen 11, Götter & Kulte 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Magiekunde 4, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 11, Überreden 8, Verbergen 9, Willenskraft 11, Zechen 10

Kampfverhalten: Valpo war in seiner Jugend in manche Schlägerei verwickelt, sodass ihm ein Gerangel nicht fremd ist. Allerdings ist er kein professioneller Kämpfer und wird sich nur laienhaft wehren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder 2 Stufen *Schmerz*

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

Ausrüstung: Dolch, Teigholz, 8 Dukaten

Geschlechtsmerkmale: kleiner Penis

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Anmerkung: i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei einer Probe auf FK reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Calimala-Schläger

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 13 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Belhanka), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 8

Kampfverhalten: Die Calimala-Schläger gehen mit vollem Körpereinsatz gegen Freier vor, die sich schlecht benehmen. Waffengewalt ist verpönt, aber wenn der Kunde eine Waffe besitzt, wird schnell ein Dolch oder eine Keule gezogen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Ausrüstung: Dolch, Keule, 1W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Ostilio

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 11 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 38 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Schlagring: AT 15* PA 8 TP 1W6+2* RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Füchsisch, Ortskenntnis (Belhanka), Wuchtschlag I (Waffenlos, Schlagring), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 10

Kampfverhalten: Ostilio ist ein erfahrener Kämpfer. Er attackiert mit Wuchtschlägen, wenn er sich überlegen fühlt.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder 3 Stufen *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Schlagring „Alrike“, Ilmenblatt, Samthauch, 4 Silbertaler, 6 Heller

*) Der Schlagring hat Waffenverbesserungen von +1 AT und +1 TP.

Geschlechtsmerkmale: großer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

eingonnen, musste aber Blukas, und seine Bedienteten auszahlen, sowie zahlreiche Zauberkünste für Zeradine wegen der ständigen Beschwörungen kaufen – und hat einen großen Teil des Geldes für seine Spielsucht ausgegeben.

Besondere Kampfsituationen

- ❖ **Tür eintreten:** Mit einer gelungenen Probe auf **Kraftakt** (*Eintreten & Zertrümmern*) und 1 Aktion, kann ein Held die Tür eintreten. Alle Gegner im Raum erleiden dadurch den Status **Überrascht** für 1 KR. Bei Misslingen erleidet der Held 1W3 SP und die Gegner haben ihn auf jeden Fall bemerkt.
- ❖ **Aufschwätzen:** Sollte einem Helden eine Vergleichsprobe zwischen **Überreden** (*Aufschwätzen*) –2 und der **Willenskraft** von Ostilio (oder den Schlägern, wenn er nicht da ist) gelingen, dann glauben sie, einen Kunden vor sich zu haben und zögern erst mal mit dem Angriff. Die Gegner der Helden erleiden in dieser KR eine Erschwernis von 2 auf VW.

Waschraum (5)

In diesem kleinen Raum können sich die Freier (oder die Prostituierten) waschen. Hier steht ein Stuhl, auf den sie ihre Kleidung legen können und ein Tisch mit einer Waschschiüssel und Seife. Wenn die Helden das Bordell betreten, hält sich bei 1 auf W6 gerade ein Freier hier auf.

Anwesende Freier

Möglicherweise halten sich im Bordell Freier auf, auf die die Helden stoßen können:

- ❖ **Ingerima Willant** (siehe Seite 10) hat eine Vereinbarung mit Valpo und kann die Dienste der Prostituierten kostenlos nutzen – und macht davon regelmäßig Gebrauch.
- ❖ Der Gerbergeselle **Forian Grunter** (42, braune Haare, übelriechend, derbe Ausdrucksweise; Willenskraft 6 (14/11/8), SK 1) ist ein besonders brutaler Freier, der absolut rücksichtslos mit den Prostituierten umgeht.
- ❖ **Daria Veruzzi** (26, blonde Haare, gutaussehend, lacht nie; Willenskraft 10 (13/14/14), SK 2) ist eine Lyceums-Kurtisane, die von ihrer Arbeit vollkommen desillusioniert und gelangweilt ist, und in dem geheimen Bordell die verbotenen Spielarten der käuflichen Liebe ausprobieren möchte. Sie hat ein besonders starkes Interesse an Lustdämonen.
- ❖ **Gelario Baringa** (39, schwarze Haare, unscheinbar, Auge zuckt, wenn er nervös ist; Willenskraft 5 (11/12/12), SK 1) ist ein reicher Uhrmacher, der eine regelrechte Besessenheit auf Aldare Firdayon entwickelt hat. Zwei bis drei Mal pro Woche ist er in Valpos Bordell, um mithilfe von Thaz-Laraanjinim erotische Abenteuer mit der Magisterin der Magister zu erleben.

Der Keller des Grauens (C)

Wer den Keller betreten möchte, der muss eine weitere Luke hinabsteigen (sie ist unverschlossen). Eine Leiter führt zum Kellerbereich des Bordells und hier erwartet die Helden das Grauen in Form schrecklicher Perversionen.

Der Schall im Keller ist so gut isoliert, dass etwaige Schreie nicht einmal bis zum Bordell vordringen (*Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –7).

Vorraum A (6)

Der Vorraum des Kellers.

Zelle A (7)

Diese Zelle ist für Neuankömmlinge reserviert, denen man noch nichts angetan hat. Hier wird Bri festgehalten.

Zelle B (8)

In dieser Zelle befindet sich, sofern es noch lebt, das letzte Opfer der Torturen. Im Augenblick ist hier der Lustknahe Sulvario untergebracht.

Zeradines Kammer (9)

Die Magierin Zeradine hat eine der Kammern für sich in Anspruch genommen. Hier geht sie ungerührt ihren Forschungen nach.

Beschwörungsraum (10)

Der Beschwörungsraum dient der Invokation von Lustdämonen. Zeradine ist bislang noch unerfahren im Beschwören von gehörnten Dämonen und begnügt sich deshalb mit der Beschwörung von Thaz-Laraanjinim. Ihre größte Meisterleistung war das Rufen eines

Freier

MU 12 KL 12 IN 12 CH 12

FF 13 GE 12 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 3, Einschüchtern 3, Handel 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 3, Zeichnen 4

Kampfverhalten: Die Kunden eines Bordells fliehen in der Regel beim ersten Anzeichen von Ärger.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina / mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

Zeradine

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14

FF 12 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 34 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

Magierstab, mittel: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend 1, Hypnotische Brüste, Zauberer / Fixierung (Arkanophil)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Dildostab, Luststab, Ortskenntnis (Mengbilla), Sexualscholar aus Al'Anfa, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung, Sprache Garethi III, Tulamidya III, Zhayad III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Talente: Betören 8, Einschüchtern 4, Gassenwissen 5, Götter & Kulte 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung

8, Sinnesschärfe 9, Sphärenkunde 10, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 10, Zechen 4

Zauber: Aranische Rasur, Erotischer Traum, Schamhaarfrisur, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 8, Blitz dich find 12, Erregung spüren 6, Invocatio Maior 6, Invocatio Minima 12, Invocatio Minor 12, Odem 4, Silentium (Elfen) 12, Verlangen kontrollieren 9

Kampfverhalten: Zeradine ist keine ausgebildete Kämpferin. Sie wird sich mit einem BLITZ DICH FIND verteidigen und dann entweder in die Verteidigungshaltung wechseln oder versuchen zu fliehen. Hat sie genug Zeit, wird sie einen BANNBALADIN auf ihren Gegner sprechen, um ihre Flucht zu erleichtern.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP oder 1 Stufe Schmerz

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

Ausrüstung: Dolch, Magierstab (mittel), Heiltrank (QS 3, 1W6+2 LeP), Zaubertrank (QS 4, 1W6+4 AsP), 13 Dukaten

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, große Vagina
Schamhaarfrisur: aranisch

Zhot'Slog, der hier noch auf seinen weiteren Einsatz wartet. Er wird sich gegen die Helden 3 KR verteidigen und dann fliehen. Zeradine kann ihm jedoch den Befehl zum Kampf erteilen.

Die Werte Zhot'Slogs findest du in **Wege der Vereinigungen** Seite 230.

Folterkammer (11)

Die Folterkammer ist der zentrale Ort für die belkelelgefälligen Praktiken, die Valpo anbietet.



Falls die Helden nicht sonderlich kampferfahren sind und wenig bis gar keine übernatürliche Unterstützung haben, kannst du den Zhot'Slog weglassen.

Außerdem kannst du entscheiden, dass Ostilio und maximal ein Calimala-Schläger anwesend sind.

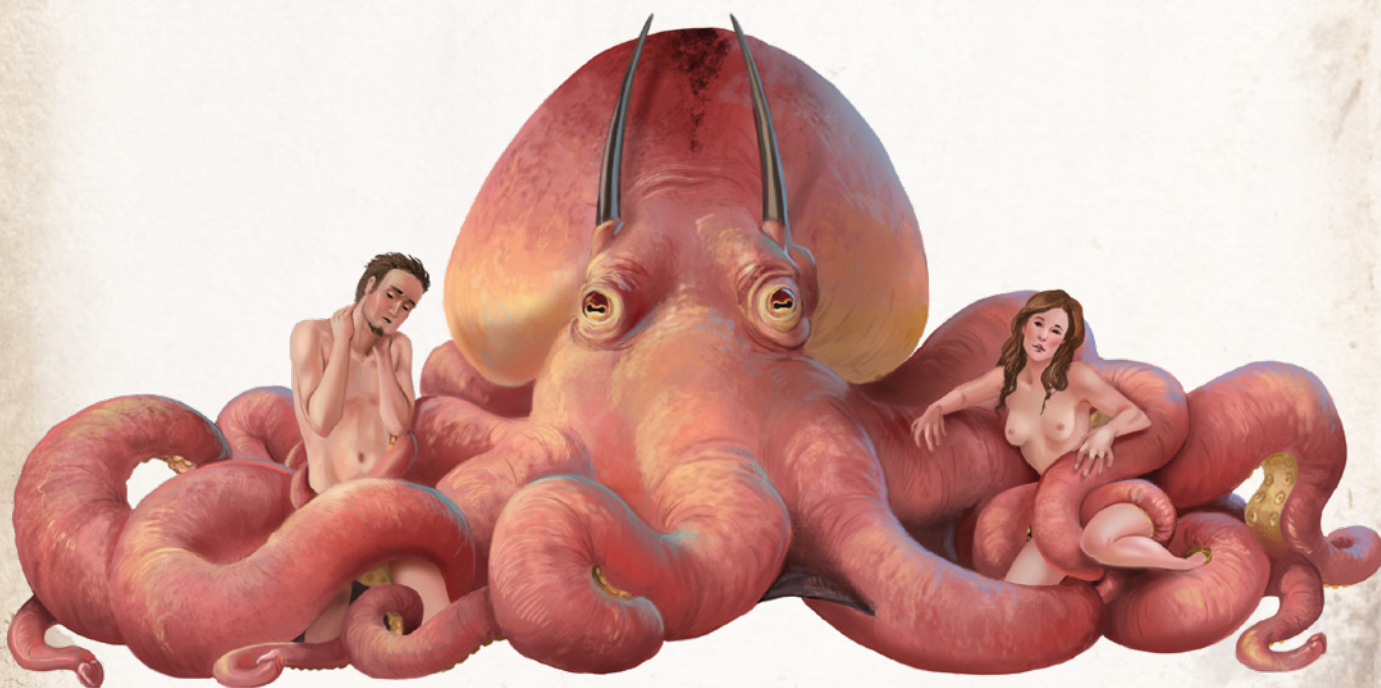


Um es den Helden schwerer zu machen, kannst du eines der Dienstzimmer mit einer Tja'Makra-Dämonin ausstatten.

Die Werte Tja'Makras findest du in **Wege der Vereinigungen** Seite 229.

Der Lohn der Helden

Am Ende des Abenteuers haben sich die Helden eine Belohnung in Form von Abenteurpunkten verdient. Für das Finden und Befreien von Bri und das Bezwingen der Schurken haben sich die Helden **15 AP** verdient.



FEST DER SINNLICHKEIT



von Axel Spor, Alex Spohr und Nathander Weise

»Die Verdorbenheit der Geliebten der Göttin kennt keine Grenzen. Sittenverfall, Maßlosigkeit und Ausschweifungen sind an der Tagesordnung. Die Zustände sind schlimmer noch als im alten Elem, aber es gibt einen Ausweg. Wir müssen ...«
—schlecht erhaltenes Schriftstück, Datierung nicht möglich, aber vermutlich während der Priesterkaiserzeit niedergeschrieben

»Hör mir genau zu, Calrizia. Wir dürfen nicht zulassen, dass das höchste Amt der Kirche an jemanden fällt, dem wir nicht vertrauen können. Die Geliebte der Göttin muss eine Person sein, die unsere Ziele fördert. Ich kann dies nicht selbst übernehmen, aber du wärst die geeignete Kandidatin dafür.«
—Gespräch zwischen der Hierophantin und Calrizia, neuzeitlich

»Was ich über Morisca Belafloros berichten kann? Nun, nichts Gutes! Sie stammt aus Al'Anfa und wir alle wissen, dass niemand, der aus der Pestbeule des Südens kommt, gute Absichten mit sich bringt. Ja, sie mag eine Rahjageweihte sein, aber das will nicht viel heißen. Hast du denn noch nie von den Zuständen in den meridianischen Tempeln gehört? Der Rahjatempel in Brabak gleicht mehr einem Hurenhaus als einem heiligen Ort. Und der Göttinnendienst in Al'Anfa führt einen soweit an die Grenzen des Zumutbaren, dass selbst die letzte Geliebte der Göttin sich überwinden mussten, um an den verabscheuungswürdigen Praktiken teilzunehmen.«
—ein Informant über Morisca Belafloros, neuzeitlich

Delgado hatte schon viele Frauen in seinem Leben gehabt, aber sie alle waren nicht mehr für ihn als eine schöne Erinnerung. Liebe hatte er für sie nie verspürt, nur Verlangen. Dies hatte sich geändert, als er Calrizia kennengelernt hatte. Anfangs hatte er sie, wie alle Rahjageweihten, mit denen er geschlafen hatte, nur für eine schöne Trophäe gehalten. Doch sie hatte ihn verändert. Er war maßlos begeistert von ihrer Intelligenz. Delgado musste es sich eingestehen: Er hatte sich in sie verliebt und er würde ihr bis in die Niederhöllen folgen, wenn sie ihn darum bitten würde.



Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: eine undurchschaubare Rahjageweihete, Planung eines Festes, durchtriebene Konkurrenz
Genre: Planungs- und Intrigenabenteuer
Voraussetzungen: arbeiten, keine negative Meinung über die Rahjakirche oder Al'Anfa
Ort: Belhanka, Horasreich
Zeit: 1040 BF, im Rahjamond
Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / hoch
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Recherche

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah ...

Jedes Jahr wird in Belhanka während des Festes der Freuden das neue Oberhaupt der Rahjakirche gewählt: die Geliebte der Göttin. Jede Geweihte, gleich ob einfache Priesterin oder hochangesehene Tempelvorsteherin, kann in das Amt gewählt werden, vorausgesetzt sie erhält genügend Stimmen von den übrigen Geweihten. Zwar hat das Oberhaupt der Rahjakirche vor allem eine repräsentative Aufgabe, aber dennoch hat das Wort der Geliebten der Göttin einen hohen Stellenwert.

Während die Amtsträgerin jedes Jahr wechselt, gibt es in Belhanka eine Geweihte, die schon seit Jahrzehnten als die einflussreichste Priesterin der Schönen Göttin gilt, die Metropolitin ♀ *Gylvana von Belhanka* (um die 70, würde ein Jahrzehnt jünger geschätzt; 1,68 Schritt, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert, Willenskraft 17 (16/17/18), SK 4). Die ältere Geweihte umgibt zudem ein Geheimnis. Sie ist die Anführerin der rahjagefälligen Geheimgesellschaft der Dornen der Rose. Dieser Zusammenschluss von Rahjageweihten geht im Geheimen gegen alle Gegner der Kirche vor.

Gylvana möchte den Einfluss der Dornen deutlich stärken, um so die Möglichkeiten des Geheimbundes zu erweitern und umfassender gegen namenlose Umtriebe vorgehen zu können. Zwar rechnet sie sich selbst keine Chancen aus, Geliebte der Göttin zu werden, aber sie hat aus dem Kreis der Kelchträger, der erfahrenen Geweihten innerhalb des Zirkels, eine geeignete Kandidatin ausgewählt, der sie gute Chancen einräumt. ♀ *Calrizia Furbesca* (22, rotblonde Haare, schlank, feenhafte Schönheit; Werte siehe Seite 27) ist das Sinnbild einer Rahjageweihten. Sie ist wunderschön, einfühlsam und eine angenehme Gesprächspartnerin. Und sie ist Gylvanas Favoritin.

Allerdings ist die Wahl der Geliebten der Göttin keine sichere Sache und es gibt einige weitere Kandidaten und Kandidatinnen, die für die diesjährige Wahl in Frage kommen. Deshalb hat Gylvana Calrizia beauftragt, einigen ihrer Konkurrentinnen zu schaden, damit sich ihre eigenen Chancen erhöhen.

Calrizia hat sich aus diesem Grund mit einem Adligen, dem Esquiro ♀ *Delgado ya Desterzia* (29, blonde Haare, Heißsporn, liebt die Republik, verabscheut Hunde; Werte siehe Seite 30) zusammengetan. Delgados Einfluss ist durch seine angesehene Familie in Belhanka sehr groß, sodass Calrizia durch ihn Patrizier, Adlige und

Die Dornen der Rose

Bei den Dornen der Rose handelt es sich um eine Geheimgesellschaft innerhalb der Rahjakirche. Die Dornen bestehen aus ca. 40 Mitgliedern, die von Gylvana von Belhanka angeführt werden. Gylvana ist die einzige, die alle Mitglieder kennt. Sie setzt die Dornen hauptsächlich dazu ein, um Häretiker und andere Feinde auszuschalten. Dazu zählen Belkelel-Paktierer, skrupellose Menschenhändler, politische Gegner, die die Rahjakirche schwächen wollen, und die Priesterschaft von Owalla (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 11). Unter starker Beobachtung stehen auch die Levthanpriester, von denen Gylvana nicht genau weiß, welche Ziele sie verfolgen. Hauptgegner sind aber die Diener des Namenlosen.

Die Dornen der Rose kennen drei Ränge. Ein einfaches Mitglied, ein Dorn, wird *Akanthos* genannt. Die erfahrenen Mitglieder, die Kelchträger, werden als *Stolistes* bezeichnet. Die Hohepriesterin trägt den Titel der *Hierophantin*. Gylvana tritt als Oberpriesterin stets in einer goldenen Maske auf und auch die anderen Mitglieder sind maskiert, sodass sie sich untereinander nicht kennen. Als Erkennungszeichen dient eine stilisierte Rose, die mit wenigen Strichen gezeichnet wird, und die Sprache der Blumen, die Botschaften über Anordnung und Art von Pflanzengestecken übermitteln kann (siehe Seite 28).

Großbürger manipulieren kann. Delgado ist unsterblich in die Geweihte verliebt, sodass er mit Feuereifer versucht, ihre Pläne und Wünsche durchzusetzen.

Neben einigen früheren Geliebten der Göttin werden der al'anfanischen Geweihten ♀ *Morisca Belafloros* (25, schwarze Haare, unanständige Sprache, umgibt sich mit dem Nimbus einer verrufenen Al'Anfanerin, fehlender kleiner Zeh am rechten Fuß, Werte siehe Seite 22) die besten Chancen eingeräumt. Viele Rahjageweihten, die der Strömung der Harmonisten folgen (und der die Mehrzahl der horasischen Geweihten angehört), hegen jedoch Vorurteile gegen Morisca.

Andererseits ist die Al'Anfanerin dafür bekannt, dass sie eine willensstarke Frau ist, die nicht so leicht aufgibt. Morisca verbirgt jedoch auch einige Geheimnisse,

sodass Gylvana und Calrizia schon bald die Vermutung hegen, dass es sich bei ihr um eine Geweihte des Namenlosen handelt, die das höchste Amt der Rahjakirche für sich beanspruchen will. Aus diesem Grund intensivieren sie die Sabotage gegen Morisca. Doch diese holt sich jedoch Hilfe von unerwarteter Seite: von den Helden.

... und was noch geschehen könnte

Morisca ist ehrgeizig und keineswegs frei von Fehlern, aber trotz ihres fehlenden Zehs ist sie keine Geweihte des Namenlosen. Sie betrachtet den Wettstreit zwischen den Geweihten um das Amt als ein Spiel und versucht dieses zu gewinnen. Zu diesem Zweck wirbt sie die Helden an. Sie sollen ihr helfen, während des Festes der Freude ein unvergessliches Spektakel zu organisieren und so ihre Wahlchancen zu verbessern. Darüber hinaus sollen die Abenteurer Calrizias Intrigen auf die Spur kommen und ihr Steine in den Weg legen.

Die Helden

Als Vorteil für das Abenteuer werden sich höhere Fertigkeitswerte in den Talenten *Betören*, *Handel*, *Gassenwissen*, *Lebensmittelbearbeitung*, *Überreden*, und *Willenskraft* erweisen.

Geeignet für das Abenteuer sind in erster Linie Helden, die sich mit Etikette und der Planung von Festen auskennen, aber auch Unterwelktkontakte besitzen, und über besondere Fähigkeiten wie Magie oder sogar liturgische Fähigkeiten verfügen. Auch gute Kampfwerte können nützlich sein, aber man kann die meisten Situationen auch auf andere Weise lösen.

Gut geeignet sind Professionen aus **Wege der Vereinigungen**, etwa Rahjageweichte, Sexualmagier und Prostituierte, aber auch Streuner, Schwertgesellen und Händler kommen zum Zug.

Das Abenteuer geht von einer *erfahrenen* bis *kompetenten* Gruppe aus, kann aber durch die Erhöhung der Gegnerzahl und die Verbesserung ihrer Werte für erfahrenere Helden angepasst werden.

Ort und Zeit

Die Handlung führt die Helden nach Belhanka des Jahres 1040 BF (das Jahr kann aber auch mit etwas Anpassung verschoben werden). Das Abenteuer startet kurz vor dem Fest der Freuden und wird sich über einige Tage erstrecken.

Kapitel I: Angeworben und verführt

Der Einstieg ins Abenteuer

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, warum die Helden sich in Belhanka aufhalten könnten. Wir stellen dir an dieser Stelle eine Handvoll Gründe vor, du kannst aber selbstverständlich den Einstieg für deine Gruppe individuell anpassen.

Angegeben ist ebenfalls die Belohnung, die die Helden für diesen Auftrag erhalten. Wie üblich, kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

- Das Fest der Freuden steht kurz bevor. Dieses heilige Fest lockt jedes Jahr Hunderte von Besuchern nach Belhanka. Auch Helden könnten sich dazu entschließen, gemeinsam mit den Belhankanern und den Rahjageweichten zu feiern. Immerhin verspricht der Besuch der Stadt eine schöne Abwechslung zum gefährlichen Heldenalltag und wann kann man schon mal die Ernennung eines Kirchenoberhauptes miterleben?
- Die Helden wurden von der Rahjageweichten ♀ *Amaziella Bosvani* (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; *Betören* 10 (12/14/14), *Willenskraft* 4 (12/14/14), SK 1) kontaktiert. Sie sollen sich in Belhanka einfinden, um sie nach dem Fest nach Rethis zu eskortieren, wo sie einem Weinfest beiwohnen soll. Die Helden sind jedoch früher in der Stadt und können, so glauben sie zumindest, einige unbeschwerte Tage in der *Serenissima* verbringen. Die Helden erhalten für den Auftrag 3 Silbertaler pro Person und Reisetag. Treffpunkt: *Aves Netz'* (G07) in Belhamèr (Q4/P4).
- In Belhanka hat sich ♀ *Palmyra Tartuffo* (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; *Willenskraft* 8 (13/14/14), SK 2) niedergelassen, die Leiterin der

Arcanomechanischen Manufactur. Sie hat für die Spektabilität der Al'Achami in Fasar, ♂ *Thomeg Ath'erion*, eine Auftragsarbeit angenommen, einen kleinen, menschenähnlichen Automaten mit bunten Haaren. Die Helden werden von ihr angeworben, um das Artefakt sicher zu seinem Bestimmungsort zu bringen. Allerdings ist sie noch nicht ganz fertig, sodass sie die Helden ein paar Tage vor Reisebeginn informiert, sie aber bis dahin nicht benötigt. Die Helden erhalten für den Auftrag 5 Silbertaler pro Person und Reisetag. Treffpunkt: *Arcanomechanische Manufactur* (SI06) in Simiavilla.

Anwerbung durch Morisca

Morisca ist erst vor vier Tagen in Belhanka angekommen. Derzeit wohnt sie in der *Villa Karinor* (K003) auf Kosmidion, da sie gute Kontakte zum Oberhaupt der Familie ihrer Gastgeber, ♂ *Shantalla Karinor*, pflegt. Zwar hat sie schon ein paar leidenschaftliche Reden gehalten, dem Lyceum Tulipan ihre Dienste angeboten und Gylvana einen Besuch als Zeichen der Ehrerbietung abgestattet, aber die Vorbereitung ihres Festes wurde bereits sabotiert. Ursprünglich wollte Morisca ihre Veranstaltung in den Rosengärten stattfinden lassen, doch unter einem Vorwand wurde dies von Gylvana verhindert. Morisca ahnt, dass ihre Konkurrenten dafür verantwortlich sind. Aber in Al'Anfa kommt man nicht weit, wenn man zu schnell aufgibt. Sie glaubt fest daran, dass, wenn eine Gruppe von strahlenden Helden auf ihrer Seite ist, dies auch ihren Ruf und damit ihre Chancen verbessert. Über ihre Gastgeber hat sie von der Heldengruppe erfahren und kontaktiert sie mit einem nach Moschus duftenden Brief, den der junge Gespieler Moriscas, ♂

Odiago Tamperez (19, schwarze Haare, die zu einem Pferdeschwanz gebunden sind, erotische Ausstrahlung, unterwürfig, liebt Schuhe; Betören 8 (10/12/12), Willenskraft 1 (10/10/12), SK 0) überbringt.

Der Brief erreicht die Helden kurz vor dem Sonnenuntergang des 30. Ingerimm. Das Treffen mit Morisca findet im Tulamidischen Bad (SI10) in Simiavilla (Q4/P4) statt.

Der Rosenbrief

Rahja mit euch, meine hochgeschätzten Helden!

Noch hatten wir nicht das Vergnügen, aber ich bin mir sicher, dass sich dies in absehbarer Zeit ändern lässt. Mein Name ist Morisca und ich bin eine Dienerin Rahjas. Nie habe ich dringender Hilfe benötigt als in diesen Tagen. Euer Ruhm eilt euch voraus und gute Freunde nannten mir eure Namen, als ich erwähnte, dass ich auf der Suche nach Beistand bin.

Kommt heute bei Sonnenuntergang zum Tulamidischen Bad und sagt an der Rezeption, dass ihr mich sprechen wollt.

Selbstverständlich werdet ihr für eure Mühen auf die eine oder andere Weise entlohnt.

Rahja mit euch!

Morisca Belaflosos

Das Tulamidische Bad

Suchen die Helden das Tulamidische Bad auf und nennen Moriskas Namen, so werden sie von dem Angestellten  Naldor Ohm (40, ergrautes Haar, wirkt steif und förmlich, gute Manieren, kennt sich hervorragend mit der tulamidischen Lebensweise aus; Willenskraft 10 (14/15/14), SK 2) zu einem der Bäder geführt. Dort wartet Morisca, die mit einer kleinen Bestechung bei Naldor dafür gesorgt hat, dass das Bad länger als üblich geöffnet ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt in dem Baderaum aus grünem Marmor ein Becken, aus dem Wasserdampf aufsteigt, der sich überall verteilt. Die Luft ist warm und feucht, und ein Geruch nach Rosenseife steigt euch in die Nase. In der Mitte des Warmwasserbeckens schwimmt eine schwarzhaarige Frau zum Beckenrand. Als sie diesen erreicht hat, wirft sie euch einen verheißungsvollen

Blick zu und steigt aus dem Wasser. Nass und nackt geht die sinnliche Schönheit auf eine Massagebank zu, wo weiße Tücher für sie bereitliegen.



Jedem Helden steht eine Probe auf **Sinnenschärfe** (Wahrnehmen) -2 zu, wenn Morisca aus dem Becken steigt. Bei Gelingen fällt dem jeweiligen Helden auf, dass sie einen kleinen Makel aufweist: einen fehlenden Zeh. Darauf angesprochen, wird sie die Wahrheit berichten: Sie hat ihren Zeh bei einem Unfall während ihrer Ausbildung verloren.

Der fehlende Zeh soll die Helden verunsichern, damit sie sich eine Zeit lang nicht sicher sein können, ob sie nicht doch eine Dienerin des Namenlosen unterstützen.



Die Geweihte zieht die Tücher soweit über, dass sie nicht mehr ganz unbekleidet ist, aber immer noch tiefe Einblicke gewährt. Sie stellt sich vor und kommt gleich zur Sache. Morisca möchte die Helden anwerben, damit sie Folgendes erledigen:

-  Sie berichtet den Helden vom Fest der Freuden und ihrer Absicht, eine große eigene Veranstaltung durchzuführen. Die Helden sollen ihre offiziellen Festorganisatoren sein, da ihr guter Ruf dazu beitragen wird, ihre Chancen zu verbessern. Zwar hat sie Erfahrung in der Veranstaltung von Festen, aber dies alleine wird nicht reichen, um den Sieg davonzutragen.
-  Die Helden bekommen eine größere Menge Geld zur Verfügung gestellt (1.200 Dukaten), um alle wichtigen Erledigungen für das Fest tätigen zu können. Die genaue Planung überlässt sie den Helden, steht aber für Rückfragen, oder wenn sie die Helden begleiten soll, gerne zur Verfügung.
-  Außerdem sollen die Helden sie vor unliebsamen Konkurrenten beschützen und verhindern, dass ihre Pläne sabotiert werden. Eventuell wird es notwendig sein, den Konkurrenten einen Denkkzettel zu verpassen. Morisca erwähnt ausdrücklich, dass dabei keine Gewalt gegen Menschen eingesetzt werden soll, solange es sich vermeiden lässt.

Wenn die Helden mit dem Auftrag einverstanden sind, gibt Morisca jedem Helden einen innigen Kuss als Zeichen dafür, dass die Abmachung gilt. Zudem überreicht sie ihnen den Schlüssel zu einem Tresor im **Bankhaus ya Strozza (BE02)** in Belenora, wo sich das Geld befindet, das sie den Helden für alle Planungen zur Verfügung stellen kann. Sie verlangt weder Sicherheiten von den Helden, noch spricht sie einen **EIDSEGEN** aus. Sie vertraut auf die Abenteurer und ihren guten Ruf. Allerdings macht sie Andeutungen, dass es weder göttergefällig noch klug wäre, sie zu betrügen.

Damit die Helden nicht ganz auf sich alleine gestellt sind, nennt Morisca noch die Namen ihrer härtesten

Konkurrenten (siehe Seite 30) und stellt klar, welche drei Kategorien für das Fest berücksichtigt werden müssen: Ort, Werbung und Unterhaltung (siehe Seite 23). Als Entlohnung für ihre Dienste möchte die Geweihte jedem Held 24 Dukaten schenken.

Ein dreister Überfall

Delgado will die Gunst der Stunde nutzen, um Morisca eine Lektion zu erteilen. Er hat einige Femen-Schläger der Sho Tacása angeworben, die Morisca einschüchtern sollen. Sie haben die Geweihte beobachtet und ihren Aufenthalt im Bad als die beste Gelegenheit betrachtet. Naldor Ohm haben sie niedergeschlagen, aber glücklicherweise konnte dieser noch den Helden eine Warnung zurufen, bevor die Schläger im Baderaum eintreffen. Die Helden stehen (Anzahl der Helden) Schlägern gegenüber. Diese versuchen Morisca und die Helden einzuschüchtern und geben sich als Al'Anfaner-Hasser aus.

Morisca Belafloros

MU 14 KL 13 IN 14 CH 15

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 32 AsP – KaP 38 INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Reiterte (i): AT 15 PA 5 TP 1W6 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Erotische Stimme, Gutaussehend I, Traumhafter Po, Vorliebe (Fesselspiele, Harte Gangart) I, Wohlgeformte Brüste

Sonderfertigkeiten: Auserwählte der Liebe, Auspeitscherin, Flinke Finger, Galanterie, Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteranin I-II, Mal hart, mal zart, Orgienlöwin I+II, Ortskenntnis (Al'Anfa), Samentausch, Unerschöpfliche Lust, Verschlingen des Python, Versierte Sadistin, Sprache Garethi III, Mohisch II, Tulamida II, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 13, Einschüchtern 11, Etikette 12, Handel 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 11, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Überreden 7, Verbergen 4, Willenskraft 15, Zehen 13

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Empfängnisverhütung 8, Erregung kontrollieren 13, Erregender Rausch 12, Hand der Lust 13, Heiliges Liebesspiel 14, Objektsegen 13

Kampfverhalten: Obwohl Morisca eine Rahjageweichte ist, kennt sie sich mit verschiedensten Kampftechniken aus. Wenn ihr Ärger droht, wird sie solange versuchen, sich mit Waffen zu verteidigen, bis sie keine Chance mehr sieht, oder sie ernsthaft verletzt wurde.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, große Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Dreieck



Kommt es zu einem Kampf, werden sie nur ihre Fäuste oder einen Schlagring einsetzen. Morisca ist durchaus bereit mitzukämpfen, wird aber nur eingreifen, wenn sie muss.

Siegen die Helden, gilt es Naldor zu versorgen (er hat 5 LeP verloren) und eine erfolgreiche Befragung eines Schurken (*Einschüchtern (Verhör)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*) wird dazu führen, dass er Delgado als Auftraggeber nennt. Somit haben die Helden schon mal einen Namen, können aber in Regel noch nicht viel gegen den Adligen unternehmen, da der alles abstreiten würde und die Aussage des Schurken kaum zählt.



Wenn du es den Helden schwerer machen willst, dann tauchen an dieser Stelle schon (Anzahl der Helden +2) Schläger auf.

Besondere Kampfsituationen



Ins Wasser schubsen: Mittels einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*, kann ein Gegner ins Becken geworfen werden. Ein Gegner im Wasser muss eine Probe auf *Schwimmen* ablegen und braucht 4-QS/2 Aktionen, um aus dem Becken zu gelangen. Die Vergleichsprobe kostet 1 Aktion.



Einschüchtern: Ein Held kann einen seinen Gegner versuchen einzuschüchtern. Sollte die Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* und *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gelingen, erleidet der Gegner 1 Stufe *Furcht*. Das Drohen dauert 1 freie Aktion und kann pro Held nur einmal eingesetzt werden. Kein Gegner kann dadurch mehr als 1 Stufe *Furcht* erleiden.



Femen-Schläger

MU 13 KL 10 IN 13 CH 11

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

Keule: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Schlagring: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Handarmbrust: FK 9 LZ 3 TP 1W6+3 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Keule, Schlagring), Ortskenntnis (Belhanka), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Schlagring), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 5,

Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 7

Kampfverhalten: Die Femen sind zwar skrupellos, haben aber Anweisungen, auf tödliche Mittel zu verzichten. Sollten die Helden sich als wehrhaft erweisen, setzen sie auch Keulen und Handarmbrüste ein. Haben die Helden einen von ihnen schwerer verletzt (LeP unter einem Drittel oder 3 Stufen Schmerz), ignorieren sie die Anweisungen, niemanden zu töten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte von ihnen geflohen oder ausgeschaltet, flieht der Rest

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

Ausrüstung: Dolch, Keule, 1W6 Silbertaler, 2W6 Heller

(die Hälfte von ihnen hat eine Handarmbrust dabei)

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlerer Penis oder mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Kapitel II: Geplant und durchgeführt

Die Helden als Festgestalter

Von nun haben die Helden bis einschließlich des 6. Rahjas **Zeit**, sich um die Planung und Durchführung des Festes zu kümmern. Das Fest muss spätestens am 6. Rahja stattfinden, denn am 7. Rahja ist die Wahl der Geliebten der Göttin. Das Fest soll mehrere Tage andauern und die Helden tun gut daran, nicht erst am 6. Rahja das Fest abzuhalten.

Die Helden müssen in drei Kategorien **Geliebte der Göttin-Punkte** (G-Punkte) sammeln, um das Fest zu einem unvergleichlichen Ereignis zu machen und somit Moriscas Siegchancen zu erhöhen. An jedem Tag werden die erzielten Punkte jeder Kategorie gezählt und zu den bisher gesammelten addiert. Alle Optionen kosten zudem Geld, die die Helden pro Tag bezahlen müssen, sofern sie die G-Punkte dieser Option erhalten wollen.

Beispiel: Wenn die Helden 4 Tage lang das Hotel Imperial anmieten, bekommen sie für jedem dieser 4 Tage 8 G-Punkte (also insgesamt 28) und müssen Kosten in Höhe von 400 Dukaten (4 x 100 Dukaten) bezahlen.

Wir stellen dir an dieser Stelle nun verschiedene Möglichkeiten vor, die die Helden haben, um in den nächsten Tagen Punkte in den Kategorien zu sammeln. Du kannst

als Meister jederzeit andere Möglichkeiten zulassen, wenn die Spieler auf gute Ideen kommen, und dich an den Auswirkungen der vorgestellten Möglichkeiten orientieren.

Folgende Kategorien gibt es:

• Es muss ein **Ort** für das Fest gefunden und angemietet werden.

• Die Helden müssen **Werbung** für das Fest machen.

• Für die **Unterhaltung** der Gäste müssen Attraktionen organisiert und Speisen, Getränke und andere Dinge besorgt werden.

Morisca stellt den Helden für die Aufgabe Ressourcen zur Verfügung. Sie ist wohlhabend und bereit, 1.200 Dukaten für die Organisation des Festes auszugeben, die sich die Helden im *Bankhaus ya Strozza* (BE02) in Belenora abholen können.

Morisca kann den Helden einige Vorschläge unterbreiten, damit die Spieler nicht völlig auf sich allein gestellt sind. Lass sie zudem einen Blick auf die Karte von Belhanka werfen, damit sie ihre Ideen entwickeln können, wenn sie alles aufsuchen wollen (siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 30).

• Falls du es deinen Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die von Morisca zur Verfügung gestellten Ressourcen um 300 Dukaten erhöhen.

Regeltechnische Festgestaltung

Die Helden müssen sich bei jedem Versuch für ein **Ziel** in den drei Kategorien entscheiden. Jedes Ziel hat einen **Ansprechpartner**, der für die Verhandlung zuständig ist, und jedes Ziel hat **Voraussetzungen**, die erfüllt werden müssen.

Wer der Ansprechpartner ist, hängt vom Ziel ab. Die *erste Probe* bei den Voraussetzungen dient dazu, das Interesse des Ansprechpartners zu wecken und ist eine erste Hürde. Die *zweite Probe* bestimmt die zusätzliche Verhandlungszeit. Beide Proben, gleich ob ge- oder misslungen, dauern insgesamt 15 Minuten. Dazu kommt die Zeit, die durch die zweite Probe bestimmt wird. Beide Proben müssen gelingen, damit die Helden das Ziel für sich gewinnen können.

Die Helden können sich aufteilen, um Ziele schneller zu erreichen, aber dies birgt eine höhere Chance, von den Femen überrascht zu werden (siehe Seite 24).

• Ja, die Helden bekommen auch für das Anmieten des Orts pro Tag G-Punkte. Oft finden dort bereits kleinere Feiern vor der Hauptfeier statt und es ist allgemein mit Prestige verbunden, wenn die Belhankaner wissen, dass sie den Ort in Beschlag genommen haben.

Mehr Ressourcen

Grundlegend gibt es zwei Möglichkeiten, wie die Helden die Ressourcen, die ihnen Morisca gegeben hat, noch erhöhen können: Entweder verfügen sie selbst über zusätzliche Mittel und sind bereit, diese für Morisca zu investieren. Oder sie müssen sich von einer weiteren Partei Geld besorgen oder leihen.

Vielleicht ist einer der Helden in Morisca verliebt und bereit, ihr selbstlos zu helfen und sie finanziell zu unterstützen. Ein sehr gläubiger Held könnte die Anwerbung als den Willen der Göttin interpretieren und so auf sein Gehalt verzichten und die Rahjageweihete finanzieren. Al'Anfaner und andere, auf ihren Vorteil bedachte, Helden, könnten auf die Idee kommen, dass ein Kirchenoberhaupt als Verbündete die Investition von ein paar Dukaten lohnt.

Am schnellsten können sie durch die Geldverleiher der Familie Commarion (siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 26) oder eine der Sholinga Belhankas (siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 18) an Geld kommen. Bei den Commarions kommt es auf den sozialen Stand eines Helden an, was die Familie bereit ist, ihnen zu leihen (bei Stufe III/IV/V 250/500/1.000 Dukaten). Das Geld muss innerhalb einer Monatsfrist bei 20 % Zinsen zurückgezahlt werden.

Eine Sholinga bietet Helden unabhängig von ihrem sozialen Stand 300 Dukaten, die innerhalb von zwei Wochen bei 10 % Zinsen zurückgezahlt werden müssen.

Beide Parteien werden (Anzahl der Helden +2) Schläger losschicken, wenn die Helden die Schulden nicht rechtzeitig zurückzahlen (Werte wie Femen-Schläger, siehe Seite 23).

Unter **Kosten** ist der Preis eingetragen, der pro Tag entrichtet werden muss, um die G-Punkte zu erhalten. Wie üblich, kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

In der Kategorie Ort müssen die Helden sich für einen entscheiden, sie können nicht zwei oder mehr wählen. In den anderen Kategorien können sie verschiedene Möglichkeiten auswählen und kombinieren, allerdings kann kein Ziel mehrfach gewählt werden.

Femen-Angriffe

Delgado lässt nach dem Vorfall im Badehaus nach den Helden suchen. Für jedes Ziel, dass ein Held ansteuert, legt der Meister für die Femen eine Probe auf *Gassenwissen* ab. Tagsüber ist die Probe um 1 erschwert. Gelingt die Probe, bemerken QS Femen (siehe Seite 23) den Helden und werden ihn bei nächster Gelegenheit angreifen. Haben sich die Helden aufgeteilt, würfelt der Meister entsprechend pro Held oder Gruppe, die ein Zeil erledigen will, die entsprechende Probe. Die Femen greifen nur an, wenn sie in der Überzahl sind. Sollten

sie dreimal nicht in der Überzahl sein, werden sie bei der vierten gelungenen Probe mit (Anzahl der Helden +2) Schlägern angreifen. Mehr als zwei dieser Angriffe werden die Femen aber während des Abenteuers nicht gegen die Helden durchführen.

Ort

Hotel Imperial (G04)

Das beste Hotel in Belhanka bietet sich zweifellos als Austragungsort für ein Fest an. Allerdings muss man die Eigentümer schon mit den richtigen Argumenten überzeugen, eine „al'anfanische Orgie“ abhalten zu dürfen.

Ansprechpartner: 🐉 *Cascador Arragenos* (54, grau melierte Haare, Khadan-Horas-Bart, Stockdegen, scheint die Wünsche seiner Gäste von ihren Augen ablesen zu können; Handel 16 (15/15/14), Willenskraft 13 (13/15/14), SK 2)

Voraussetzungen: mindestens ein Held der verhandelt verfügt über einen sozialen Stand Stufe IV; Probe auf *Etikette (Benehmen)* –2, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* –2. Die Verhandlung dauert 4–QS/2 Stunden. Die Proben sind zusätzlich um 2 erschwert, wenn Moriskas Name als Auftraggeberin fällt, oder sie bei der Verhandlung dabei ist.

Kosten: 100 Dukaten pro Tag

G-Punkte: 8 pro Tag

Alternativen: Andere gute Hotels sind ebenfalls möglich (beispielhafte Namen: *Primesto*, *Liebliche Prinzessin Aldare*). Hier sind die Proben jeweils um 1 weniger erschwert, aber es gibt nur 6 G-Punkte pro Tag.

Anmerkungen: Sollten die Helden Moriskas Namen verschwiegen haben und Cascador dies herausfinden, wird er den Vertrag kündigen und Morisca und ihr Gefolge entfernen lassen.

Lyceum Azizel (PN07)

Das Lyceum Azizel, eine der berühmten Kurtisanenschulen der Höfe der Abendröte, bietet von allen Lyceen die besten Möglichkeiten für ein Fest. In dem dreistöckigen Gebäude aus Zedernholz gibt es ein Theater und zwei Festsäle. Zudem können hier völlig legal auch die Lyceum-Kurtisanen ihre Arbeit verrichten.

Ansprechpartner: 🐉 *Lucara Folango* (60, weiße, lange Haare, führt ihr Lyceum mit harter Hand, hat eine Schwäche für Zwerge; Handel 14 (14/16/16), Willenskraft 13 (15/16/16), SK 3)

Voraussetzungen: Probe auf *Betören (Anbändeln)* –3 oder *Etikette (Benehmen)* –2, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* –2. Die Verhandlung dauert 7–QS (aus der Überreden-Probe) Stunden. Misslingt die zweite Probe, kann man Lucara auch noch mehr Geld anbieten. Für einen Aufschlag von 50 % pro Tag ist sie bereit, dass Fest von Morisca hier zu veranstalten. Dieser Preis ist dann aber nicht mehr verhandelbar.

Kosten: 150 Dukaten pro Tag

G-Punkte: 10 pro Tag

Alternativen: Andere Lyceen als Orte sind ebenfalls möglich. Hier sind die Proben um 1 zusätzlich erschwert und es gibt nur 8 G-Punkte pro Tag.

Anmerkungen: Die Helden können hier keinen Ärger

wegen Prostitution durch Lyceum-Kurtisanen bekommen. Normale Prostituierte sind hier unerwünscht. Im Preis sind keine Dienste der Lyceum-Kurtisanen mitbegriffen.

Palazzo Duridanya (A01)

Der Palazzo Duridanya ist der Sitz von Malrizio ya Duridanya, einem bekannten Mäzen und Liebhaber rahjagefälliger Kunst. Er ist, wenn man ihn umschmeichelt, durchaus bereit, seinen Palast für ein Fest zur Verfügung zu stellen. Als Gegenleistung verlangt er nicht unbedingt Geld, sondern eine hübsche Heldin als Begleiterin – oder gar eine Rahjageweihete wie Morisca.

Ansprechpartner: 🏹 Malrizio ya Duridanya (41, schwarze Haare, feinsinniger Lebemann, der Kunst und Frauen schätzt; Betören (Anbändeln, Liebeskünste) 14 (13/15/15), Handel 12 (13/14/15), Willenskraft 12 (13/14/15), SK 2)

Voraussetzungen: mindestens ein Held der verhandelt verfügt über einen sozialen Stand Stufe IV oder eine Frau unter den Helden verfügt über den Vorteil *Erotische Ausstrahlung* oder *Gutausschend I/II*; Probe auf *Betören* (Anbändeln) oder *Etikette* (Benahmen) –1, bei Gelingen Probe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) –1. Die Verhandlung dauert 7–QS/2 Stunden.

Kosten: 125 Dukaten pro Tag

G-Punkte: 9 pro Tag

Alternativen: Andere Patrizier sind ebenfalls möglich. Hier sind die Proben jeweils um 2 zusätzlich erschwert, es gibt nur 7 G-Punkte pro Tag und die Kosten steigen pro Tag um 25 %.

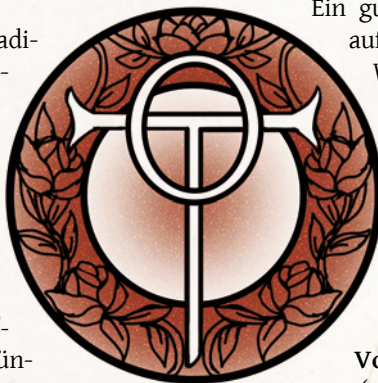
Anmerkungen: Eine Heldin mit einem der oben genannten Vorteile kann mit einer Vergleichsprobe auf *Betören* (Anbändeln) gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) die Kosten um 25 % reduzieren. Ist sie zudem bereit, während des Festes als Malrizios Begleiterin aufzutreten, sinken die Kosten um 50 %. Ein Liebesspiel mit Malrizio, bei dem zumindest eine verzückende Belohnung Stufe II für den Mäzen herauskam, lässt ihn großzügig über alle Kosten hinwegsehen.

Rosengärten (PA03)

Die wundervollen Rosengärten auf Paradisela gehören zum Rahjatempel Belhankas. Kein anderer Ort der Stadt wäre für ein Fest geeigneter, aber es ist schwer, eine Erlaubnis zu erhalten und ganz billig ist die Spende an die Kirche ebenfalls nicht. Morisca hatte es schon einmal probiert, aber Gylvana hat dagegen interveniert.

Ansprechpartner: 🏹 Gylvana von Belhanka (um die 70, würde ein Jahrzehnt jünger geschätzt; 1,68 Schritt, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert; Handel 14 (16/17/18), Willenskraft 17 (16/17/18), SK 4)

Voraussetzungen: mindestens ein Held der verhandelt verfügt über einen sozialen Stand Stufe III; Probe auf *Götter & Kulte* (Rahja) –2 oder *Etikette* (Benahmen) –3, bei Gelingen Probe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) –5. Die Verhandlung dauert 7–QS/2 Stunden.



Kosten: 300 Dukaten pro Tag

G-Punkte: 12 pro Tag

Alternativen: keine

Anmerkungen: Sollten die Helden eine/n Rahjageweihete/n außer Morisca als Fürsprecher/in haben, so kann ein Held mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Betören* (Anbändeln) gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) die Erschwernisse aller Proben um 1 senken. Hat der Held mit dem/der Geweihten sogar ein Liebesspiel vollzogen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 91), so sinkt der Preis für jede Erregungsschranke, die beide passiert haben, um 10 %. Diese Regelung gilt für das erfolgreichste Liebesspiel, das zwischen Held und Geweihten stattgefunden hat.

Tulamidisches Bad (SI10)

Dieser von der vielmaligen Geliebte der Göttin 🏹 Yasinthe von Tuzak aus grünem Raschtulsmarmor erbaute Prachtbau genießt einen exzellenten Ruf und wäre für ein Fest zu Ehren Rahjas ein prestigeträchtiger Ort.

Ansprechpartner: 🏹 Naldor Ohm (40, ergrautes Haar, wirkt steif und förmlich, gute Manieren, kennt sich hervorragend mit der tulamidischen Lebensweise aus; Handel 8 (13/15/14), Willenskraft 10 (14/15/14), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Etikette* (Benahmen), bei Gelingen Probe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) +1. Die Verhandlung dauert 4–QS/2 Stunden.

Kosten: 80 Dukaten pro Tag

G-Punkte: 7 pro Tag

Alternativen: Die *Bugenhogschen Bäder* (PA02) auf Paradisela bringen 9 statt 7 G-Punkte, allerdings sind die Voraussetzungen mit denen der Rosengärten identisch, da sie zum Haupttempel der Rahjakirche gehören.

Anmerkungen: Haben die Helden Naldors Verletzung durch die Schläger bei der ersten Begegnung versorgt, sind ihm gegenüber alle Proben um zusätzlich 2 erleichtert.

Werbung

Ausrufer (BH08)

Ein guter Ausrufer, der jeden Tag mehrfach auf Plätzen das Fest anpreist, ist eine gute Werbung. Der bekannteste Ausrufer Belhankas ist der dicke Saifredo Bocca, den die Helden täglich am *Viktualienmarkt* (BH08) in Belhamè antreffen können.

Ansprechpartner: 🏹 Saifredo Bocca (42, rote Haare, dicklich, trägt auffällige geckenhafte Kleidung, laute und klare Stimme; Handel 7 (13/13/15), Willenskraft 6 (13/13/15), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*), bei Gelingen Probe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) +1. Die Verhandlung dauert 4–QS/2 x 30 Minuten.

Kosten: 20 Dukaten

G-Punkte: 5 pro Tag

Alternativen: Statt eines professionellen Ausrufers können auch Handzettel verteilt werden. Dazu benötigt man Bedienstete oder Straßenkinder. Diese sind

deutlich billiger und kosten nur 5 Dukaten pro Tag, allerdings bringen sie auch nur 3 G-Punkte pro Tag ein.

Anmerkungen: keine

Belhankaner Beobachter

Überall in der Stadt liest man den Belhankaner Beobachter. Die Zeitung ist ein gutes Mittel, um die Informationen zu Moriscas Fest zu streuen. Falls die Helden das Redaktionsgebäude aufsuchen, werden sie nicht vorgelassen, aber sie können in *Parins Taverne (G03)* in Simiavilla fast immer auf Kildara Vapuzzi stoßen, eine enthusiastische Redakteurin, die sich ihr Anliegen anhört.

Ansprechpartner: 🗡️ Kildara Vapuzzi (34, lange braune Haare, Augengläser, glaubt, dass ihr Arbeitgeber sie zensuriert, liebt Blumen, Handel 6 (14/14/13), Willenskraft (14/14/13), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* +2, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* -1. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 x 30 Minuten.

Kosten: 30 Dukaten

G-Punkte: 8 pro Tag

Alternativen: keine

Anmerkungen: keine

Rahjageweihthe

Unter den Rahjageweihten gibt es noch viele Unentschlossene, die noch nicht so recht wissen, wen sie wählen sollen. Sollten die Helden eine Geweihte auf ihre Seite ziehen, so kann sie innerhalb der Geweihtenschaft andere Priester umstimmen.

Ansprechpartner: 🗡️ Amaziella Bosvani (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Handel 1 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1)

Voraussetzungen: Probe auf *Betören (Anbändeln)* oder *Götter & Kulte (Rahja)* -1, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* +1. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 Stunden.

Kosten: 25 Dukaten

G-Punkte: 7 pro Tag

Alternativen: Neben Amaziella bieten sich auch andere Rahjageweihthe an.

Anmerkungen: Rahjageweihthe kann man dieser Tage fast überall in der Stadt treffen.

Unterhaltung

Arcanomechanische Manufactur (SI06)

Die Arcanomechanische Manufactur der Palmyra Tartuffo ist stadtbekannt. Hier werden mechanisch-magische Waren hergestellt, u. a. auch Artefakte, die bei einer Feier erhebliches Aufsehen erregen werden.

Ansprechpartner: 🗡️ Palmyra Tartuffo (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Magiekunde (Artefakte)* -2, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* -2. Die Verhandlung dauert 8-QS/2 Stunden.

Kosten: 100 Dukaten

G-Punkte: 9 pro Tag

Alternativen: die Akademie der Geistreisen (BE13)

Anmerkungen: keine

Bedienstete

Bedienstete kümmern sich um das Servieren, das Zubereiten von Speisen und alles, bei dem eine hilfreiche Hand benötigt wird. Am einfachsten ist es, den Meisterkoch Taribur aufzusuchen, da er viele Kontakte hat. Er hält sich üblicherweise im *Emporium (SI03)* in Simiavilla auf.

Ansprechpartner: 🗡️ Taribur Vanstetter (50, dunkelblonde Haare, dick, norbardische Vorfahren, Meisterkoch, Handel 10 (12/14/14), Willenskraft 5 (11/14/14), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* -1, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* +1. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 Stunden.

Kosten: 15 Dukaten

G-Punkte: 3 pro Tag

Alternativen: keine

Anmerkungen: keine

Hauptkontor Terdilion (BE15)

Im Kolonialwarenladen, der sich im Erdgeschoss des Kontors befindet, lassen sich einige Güter erwerben, die man sonst nicht in der Stadt bekommt.

Ansprechpartner: 🗡️ Sandrino Terdilion-Marnion (40, Glatze, 1,55 Schritt, lahmes Bein, redet gerne mit seinen Kunden lange und ausgiebig; Handel 14 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Handel* -1, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 Stunden.

Kosten: 50 Dukaten

G-Punkte: 9 pro Tag

Alternativen: In der Stadt gibt es auch andere Kolonialwarenläden, aber diese bringen nur 6 G-Punkte ein. Die *Schokoladenmanufaktur (DIV04)* bringt 8 G-Punkte pro Tag, aber die Probe auf Handel ist um zusätzlich 1 erschwert. Der *Spezereienmarkt (SI07)* kostet pro Tag 10 Dukaten mehr und bringt nur 7 G-Punkte.

Anmerkungen: keine

Parfümerie ya Aranori (BE12)

Von allen Parfümerien Belhankas gelten die Düfte aus dem Haus ya Aranori als die berauschendsten.

Ansprechpartner: 🗡️ Iglorosa ya Aranori (39, braune Haare, Augengläser, immer gut gelaunt, liebt die Republik und die Rahjakirche; Handel 11, (14/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Betören* -1 oder *Alchimie (profane Alchimie)*, bei Gelingen Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 Stunden.

Kosten: 50 Dukaten

G-Punkte: 9 pro Tag

Alternativen: In der Stadt gibt es mehrere bekannte Parfümerien: ya Baltari (BE08), Folbermann (BE09), Sybelstern (BE11), ya Taranelli (BE16), ya Duridanya (BE17)

Anmerkungen: keine

Calrizia Furbesca

MU 14 KL 13 IN 15 CH 16

FF 13 GE 13 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP – KaP 42 INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Geweihter, Gutaussehend I, Vertrauenerweckend, Wohlgeformte Brüste, Wunderschöne Vagina / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Zerbrechlich

Sonderfertigkeiten: Einfühlsame Verehrerin, Galanterie, Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteranin I-II, Gute Technik (Coitus, Cunnilingus, Fellatio), Lustspenderin, Orgienlöwin I+II, Ortskenntnis (Belhanka), Samentausch, Unersättliche Stute, Unerschöpfliche

Lust, Unwiderstehlich, Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 15, Einschüchtern 0, Handel 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 8, Sinneschärfe 8, Überreden 11, Verbergen 9, Willenskraft 13, Zechen 11

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Empfängnisverhütung 11, Erregung kontrollieren 13, Erregender Rausch 13, Hand der Lust 12, Heiliges Liebesspiel 14, Objektsegen 12

Kampfverhalten: Calrizia wird direkte körperliche Konfrontationen meiden und lieber fliehen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

Geschlechtsmerkmale: kleine Brüste, kleine Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch



Prostituierte und Lyceum-Kurtisanen

In Belhanka ist Prostitution größtenteils verboten, aber die Helden können entweder das Gesetz brechen, oder auf die teuren und begehrten Lyceum-Kurtisanen ausweichen, die in der Stadt arbeiten dürfen. Am einfachsten können die Helden über einen der Calimala-Capos an viele Prostituierte herankommen.

Ansprechpartner:  *Blukas Rimstetter* (42, schulterlange graue Haare, fettleibig, atmet schwer, gönnerhaft; Handel 10 (10/13/12), Willenskraft 7 (14/13/12), SK 1) oder *Lucara Folango* (60, weiße, lange Haare, führt ihr Lyceum mit harter Hand, hat eine Schwäche für Zwerge; Handel 14 (14/16/16), Willenskraft 13 (15/16/16), SK 3)

Voraussetzungen: Probe auf *Gassenwissen* (*Ortskenntnis*), bei Gelingen Probe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) -2. Die Verhandlung dauert

12-QS Stunden.

Kosten: 50 Dukaten

G-Punkte: 7 pro Tag

Alternativen: Lyceum-Kurtisanen bringen 10 G-Punkte pro Tag ein, kosten aber 250 Dukaten.

Anmerkungen: Außer den Lyceum-Kurtisanen dürfen keine Prostituierten in der Stadt arbeiten. Es kann zu Problemen mit der Stadtgarde kommen.

Scharlatane, Gaukler & Musiker

Unterhaltungskünstler wie Scharlatane, Tänzerinnen, einen Musiker oder eine Gauklerin zu finden, ist in Belhanka nicht allzu schwer.

Ansprechpartner:  z. B. *Lafetta Perniza* (23, blonde Haare, quirlig, kann zu jedem Kunststück eine abenteuerliche Geschichte erzählen, fürchtet sich vor Vögeln; Handel 11 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/13), SK 2)

Voraussetzungen: Probe auf *Betören* (*Anbändeln*), *Gaukeleien* oder *Magiekunde* -1, bei Gelingen Probe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*). Misslingt eine Probe, endet die Verhandlung erfolglos für die Helden. Die Verhandlung dauert 4-QS/2 Stunden.

Kosten: 25 Dukaten

G-Punkte: 6 pro Tag

Alternativen: keine

Anmerkungen: keine

Calrizias Planungen

Während die Helden das Fest organisieren, wird auch Calrizia nicht untätig herumsitzen. Sie überlässt größtenteils Delgado die Sabotage, während sie selbst die Planungen ihres Festes übernimmt.

Um ihr Fest zu gestalten hat Gylvana ihr Ressourcen im Wert von 1.500 Dukaten überlassen. Du kannst als Meister frei bestimmen, für welche Aktionen Calrizia dieses Geld einsetzen wird. Als Vorschlag kannst du folgende Verteilung benutzen:

Kategorie	Calrizias Wahl
Ort	Rosengärten (falls nicht möglich, dann Hotel Imperial oder Lyceum Azizel)
Werbung	Rahjageweihete
Personal	Bedienstete, Scharlatane, Gaukler & Musiker
Unterhaltung	Parfümerie Aranori, Spezereienmarkt



Kapitel III: Gewählt und gekrönt

Verführung durch Calrizia

Sollte Calrizia von den Helden erfahren, so wird sie eine passende Gelegenheit nutzen, um sie kennenzulernen. Am wahrscheinlichsten ist es, dass sie sie in die Rosengärten einlädt.

In den Rosengärten wird sie mit den Abenteurern einen Spaziergang machen und ihr bestes Benehmen auftragen. Calrizia wird versuchen die Helden davon zu überzeugen, dass man Morisca nicht wirklich trauen kann. Als Argumente wird sie Moriscas al'anfanische Herkunft, den fehlenden Zeh und ihre Kontakte zu dubiosen Personen wie den Calimala nennen.

Calrizia hat jedoch noch einen anderen Grund, die Helden einzuladen. Sie wird bei dem Gespräch denjenigen Helden aussuchen, den sie am leichtesten für manipulierbar hält und versuchen, ihn zu verführen. Die Verführung kann im Anschluss an das Treffen oder zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen. Dieser Held soll die anderen Helden beobachten und Intrigen von Seiten der Helden scheitern lassen.

Calrizia wird penibel darauf achten, dass Delgado nichts von der Liaison zwischen ihr und dem Helden mitbekommt. Sollte dies doch der Fall sein, wird sie sich auf die Seite desjenigen stellen, der ihr nützlicher erscheint (im Zweifel ist dies der Held).

Seitenwechsel

Nicht jede Heldengruppe wird sich gerne einer Al'Anfanerin anschließen. Außerdem ist Moriscas fehlender Zeh ein Indiz für viele Helden, sie als Anhängerin des Namenlosen zu verdächtigen. Dementsprechend kann es geschehen, dass die Glücksritter entschließen, Moriscas Angebot auszuschlagen, sie überwachen oder sich Calrizia (oder einem anderen Kandidaten) anzuschließen. Sollten die Helden die Seiten wechseln, so ersetzen sie Delgado. Delgado wird sich in diesem Fall enttäuscht von Calrizia abwenden und für Morisca arbeiten. Die Geschichte wird so wie beschrieben weitergehen, nur dass die Helden nun einen anderen Schützling haben und entsprechende Stellen angepasst werden müssen.

Kommunikation zwischen Calrizia und Gylvana

Obwohl Gylvana Calrizia vertraut, beobachtet sie ihr Vorgehen sehr genau. Da Calrizia auch nicht weiß, dass es sich bei Gylvana um die Hierophantin handelt (siehe Seite 19), ist es für Gylvana nicht sonderlich schwer, die Anwärterin auf das Amt der Geliebten der Göttin im Auge zu behalten. Ab und an wird Gylvana Calrizia Informationen übermitteln oder sie vor den Aktionen der Helden warnen wollen. Wann immer dies passiert, wird Gylvana den jungen Novizen ♀ Irion (16, kurze schwarze Haare, gutaussehend, still und in sich gekehrt, Willenskraft 3 (12/12/13), SK 1) ausschicken, um ihn an der

Kapelle der heiligen Xaviera (T08) Blumen niederlegen zu lassen.

Das Ablegen der Blumen geschieht einmal täglich um 12.00 Uhr. Calrizia wird spätestens um 12.30 Uhr der Kapelle einen Besuch abstatten und die Nachricht durch die Sprache der Blumen verstehen.

Was genau Gylvana Calrizia mitteilt, werden die Helden kaum in Erfahrung bringen. Allerdings kann ein Held, der das Ablegen der Gestecke mitbekommt und dem eine Probe auf *Sinnenschärfe (Wahrnehmen)* -5 gelingt, zumindest vermuten, dass die Anordnung einen tieferen Sinn hat.

Auffällig ist zudem, dass Calrizia die *Xaviera-Kapelle (T08)* so oft besucht, obwohl sie sich ansonsten wenig mit Prostituierten beschäftigt, und der Novize ebenfalls jeden Tag kommt. Beides kann einem Helden, der die Kapelle beobachtet (*Gassenwissen (Beschatten)* +1) oder sich herumhört (*Gassenwissen (Informationssuche)*), herausfinden.

Sollte Irion gefragt werden, wer die Blumen zur Kapelle schickt, wird er wahrheitsgemäß antworten, dass Gylvana ihm diesen Auftrag erteilt hat, und dass sie persönlich die Gestecke herrichtet. Warum dies für sie so wichtig ist, weiß er allerdings nicht.

Sprache der Blumen

Die Dornrosen kommunizieren mit der Sprache der Blumen. Dabei handelt es sich um eine Möglichkeit, mit der Wahl von Blumen, Gestecken und der Anordnung der Pflanzen für eine andere Dornrose eine Nachricht zu hinterlassen. Nur ein Held, der über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann die Hinweise verstehen

Regel: Der Held kann die Sprache der Blumen verstehen und anwenden.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 6, Malen & Zeichnen 6, kein Nachteil Blind, Einweisung durch eine Dornrose

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

Intrigen, nichts als Intrigen

Während der nächsten Tage werden Calrizia und Delgado verschiedene Intrigen durchführen, um Morisca und die Helden zu behindern. An einem Tag sollte maximal eine der Intrigen ausgeführt werden.

Unter **Auswirkungen** steht der Verlust von G-Punkten für Moriscas Seite, der meist abhängig von einer Probe des Schurken ist. Unter **Konter** steht eine Möglichkeit, wie die Helden direkt auf die Intrige reagieren können, um den Schaden zu verringern. Selbstverständlich können auch die Helden eine ähnliche Intrige gegen ihre Feinde ausführen. Du kannst die Regeln entsprechend auch für die Seite der Helden nutzen.

Dienerin des Namenlosen

Obwohl Calrizia nicht ernsthaft glaubt, dass Morisca eine Dienerin des Namenlosen ist, nutzt sie deren fehlenden linken Zeh, um gegen sie Stimmung zu machen.

Delgado streut, ebenso wie sie selbst, das Gerücht, dass die Al'Anfanerin in jungen Jahren mit einem Kult des Namenlosen in Kontakt geraten ist und schon dabei war, sich einen Zeh abzuschneiden.

Auswirkungen: -50 x QS G-Punkte (Gassenwissen)

Konter: *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* -2; jede QS vermindert den G-Punkt-Verlust um 40

Einschüchterungsversuche

Femen, Schmierereien an Häuserwänden oder Drohbriebe können eventuell dazu führen, dass sich Morisca oder die Helden einschüchtern lassen.

Auswirkungen: -25 x QSG-Punkte (Einschüchtern (Drohung))

Konter: Sollten die Helden die Schläger bekämpfen, vermindert je ein besiegt oder geflohener Schläger den G-Punkt-Verlust um 20.

Entführung

Die Schurken lassen eine Vertrauensperson oder einen wichtigen Kontaktmann der Helden entführen, sodass eine Abmachung oder Lieferung nicht eingehalten werden kann. Delgado hat dafür eine Handvoll Femen angeworben, die das Opfer entführen und zur *Boxhalle Vier Fäuste (K002)* auf Kosmidion bringen, wo sie sie einsperren und zu dritt bewachen.

Auswirkungen: Ausfall der G-Punkte, bis die Person befreit wurde

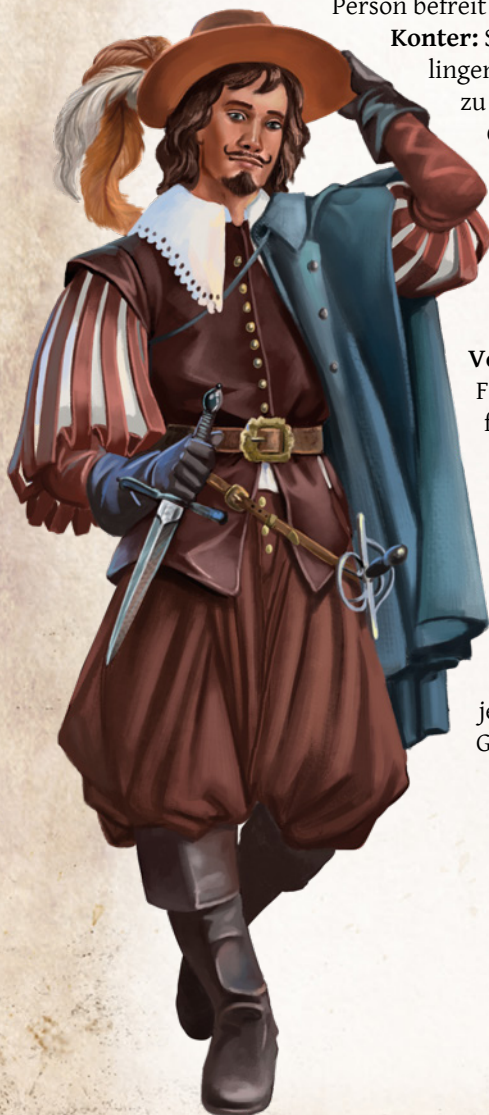
Konter: Sollte es den Helden gelingen, die entführte Person zu befreien, können die G-Punkte, die nicht erhalten wurden, zwar nicht erstattet werden, aber ab jetzt können sie wieder welche erhalten.

Verdorbenes Essen

Falls die Helden Essen für das Fest einkaufen, kann die Ware durch Gifte verdorben werden.

Auswirkungen: -20 x QS G-Punkte (Lebensmittelbearbeitung)

Konter: Lebensmittelbearbeitung -2; jede QS vermindert den G-Punkt-Verlust um 15



Das Attentat auf Morisca

Obwohl Delgado nicht vorhat, Morisca zu töten, ist er durchaus bereit, sie zu verletzen. Er wirbt den Attentäter **Modea** (24, schwarze Haare, gutaussehend, hinterlässt bei seinen Aufträgen gerne Tierfiguren aus Holz) an, der Morisca auf offener Straße anschießen soll, damit sie aus dem Wettstreit ausscheidet. Der Auftragsmörder vergiftet dazu die Bolzen seiner Armbrust und sucht sich ein Häuserdach oder eine andere gute Möglichkeit aus, um auf Morisca zu schießen. Obwohl er den Auftrag hat, Morisca nicht zu töten, wird Modea sich nicht daran halten. Er hasst die Al'Anfaner, die er für den Tod seiner beiden Geschwister während der Seeschlacht von Phyrgeios verantwortlich macht.

Das Attentat sollte am 5. Rahja stattfinden.



Die Waffen des Auftragsmörders sind nicht vergiftet.



Statt mit Kelmon sind die Waffen des Auftragsmörders mit Tulmadron vergiftet (siehe **Regelwerk** Seite 342).

Modea, der Auftragsmörder

Auftragsmörder

MU 15 KL 12 IN 14 CH 12

FF 15 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP - KaP - INI 15+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 18 PA 10 TP 1W6 RW kurz

Florett*: AT 18 PA 10 TP 1W6+2 RW mittel

Schwere Armbrust*: FK 17 LZ 15 TP 2W6+6 RW 20/100/160

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II (Waffenlos, Florett), Ortskenntnis (Belhanka), Präziser Schuss/Wurf I+II (Schwere Armbrust), Sprache Garrethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 9, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Überreden 6, Verbergen 13, Willenskraft 8, Zechen 7

Kampfverhalten: Vor seinem ersten Angriff wird der Auftragsmörder sich eine erhöhte Position für einen Schuss verschaffen, beispielsweise das Dach eines Hauses. Von dort aus zielt er auf sein Opfer und lässt es auf die Reichweite nah herankommen, bevor er schießt.

Im Nahkampf setzt er auf sein Florett und *Finten*. Er hofft, seinen Gegner zu Treffen und zu vergiften.

Flucht: Der Auftragsmörder kämpft bis zum bitteren Ende.

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

Ausrüstung: Dolch, Florett, Schwere Armbrust, 12 Bolzen*, Kelmon, 3W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Anmerkungen:

*) Alle Waffen sind mit Kelmon vergiftet (siehe **Regelwerk** Seite 342).

Delgado ya Desterzia

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Linkhand: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Florett: AT 17 PA 9 TP 1W6+2 RW mittel

Florett und Linkhand: AT 17 PA 11 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Adel I, Beidhändigkeit / Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte I, Kampfrelexe I, Klingenfänger, Kreuzblock, Ortskenntnis (Belhanka), Präziser Stich I, Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 5, Einschüchtern 6, Handel 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 6, Zechen 6

Kampfverhalten: Als echter Heißsporn lässt es sich Delgado nicht nehmen, selbst zu kämpfen. Er achtet darauf, ehrenvoll und rondrianisch zu kämpfen, allerdings hat er keine Skrupel, seine Kampfkünste effektiv einzusetzen. Er benutzt Finten und Präzise Stiche, wenn er es für richtig hält, und setzt auch den Kreuzblock ein. Gegner, die fliehen oder aufgeben, wird er verschonen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch



Besondere Kampfsituationen

☛ **Tür eintreten:** Mit einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* und 1 Aktion, kann ein Held die Tür eintreten. Alle Gegner im Raum erleiden dadurch den Status *Überrascht* für 1 KR. Bei Misslingen erleidet der Held 1W3 SP und die Gegner haben ihn auf jeden Fall bemerkt.

Das Ende der Geschichte

Geliebte der Göttin wird die Kandidatin, die die meisten **G-Punkte** auf ihrem Konto hat. Bei Gleichstand entscheidet eine letzte Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* der beiden Kandidaten vor ihren Mitbrüdern und -schwestern. Haben sowohl Calrizia als auch Morisca am Ende weniger als 250 Punkte, so siegt einer der anderen Kandidaten (beispielsweise die mehrmaligen Geliebten der Göttin ♀ *Ailill Galahan* oder ♀ *Llabaduin von Gareth*).

- ☛ Gewinnt Morisca, so haben die Helden eine mächtige Verbündete gewonnen, die sie nicht vergessen wird und sich als wertvolle Hilfe erweisen kann.
- ☛ Calrizia wird sich bei einem Sieg versöhnlich zeigen und die Helden und Morisca in Frieden lassen. Bei einer Niederlage mag sie eine Zeit lang schmolten, aber sie wird es nächstes Jahr wieder versuchen.
- ☛ Gylvana betrachtet die Helden seit ihrer ersten Einmischung als lästige Gegenspieler und wird sich ihre Namen merken. Allerdings wird sie nichts gegen sie unternehmen. Ihre Pläne konzentrieren sich voll und ganz auf die Dornrosen und die Bekämpfung des Namenlosen.
- ☛ Delgado wird sich so oder so einige Zeit nach den Ereignissen von Calrizia trennen und eine traviagefällige Frau zur Verlobten nehmen, die Verlobung ein Jahr später lösen, und sich wieder nach rahjagefälligen Abenteuern sehnen.

Ein letzter Schlagabtausch

Bevor das Fest stattfindet, wird Delgado alles auf eine Karte setzen. Er wird noch einmal (Anzahl der Helden) Femen-Schläger anwerben und Morisca zu entführen versuchen. Sofern die Helden Abwehrmaßnahmen getroffen haben, wird es zu einem Kampf kommen oder Delgado in eine Falle tappen.

Sollte es ihm aber gelingen, so bringt er Morisca zu einem Haus in Neumarsch auf der Insel Kosmidion und schließt sich mit den Femen dort ein. Delgado fesselt und knebelt Morisca und hat vor, sie erst wieder nach der Wahl freizulassen. Die Helden können den Schurken selbstverständlich stellen, wenn sie seiner Spur folgen können (*Fährten-suchen (humanoide Spuren)* –3) oder die richtigen Zeugen befragen (*Gassenwissen (Informationssuche)*).

Der Entführungsversuch sollte am 6. Rahja stattfinden.

Der Lohn der Helden

Die Helden sollten pauschal **12 AP** bekommen. Sollte ihre Kandidatin zur Geliebten der Göttin geworden sein, so ist sie ihnen nicht nur in den meisten Fällen äußerst dankbar und hat für alle Helden ein offenes Ohr, sondern die Helden haben sich zudem noch weitere **5 AP** verdient.

AUF DER JAGD NACH DEM SCHWERTKÖNIG



von Mháire Stritter und Nico Mendrek

„Auf der Jagd nach dem Schwertkönig“ ist ein Soloabenteuer – es wird dich anhand einer Reihe von Abschnitten mit Text und Entscheidungen, die dich dann weiter zu anderen Abschnitten führen, durch eine kurze Geschichte begleiten. Passend zum Thema des Bandes spielt diese Geschichte in Belhanka, wohl der rahjagefälligsten Stadt Aventuriens, zum Ende des Festes der Freuden.

Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst.

Das Abenteuer ist für zwei vorgefertigte Charaktere gedacht, deren Werte du auf Seite 63/64 finden kannst. Du wirst dich früh im Verlauf entscheiden können, welchen der beiden du spielen willst. Da es öfters Bezüge auf den Hintergrund und die Fähigkeiten der Charaktere geben wird, sind andere Charaktere nicht für das Abenteuer geeignet.

Ansonsten gibt es vorab wenig zu sagen, nahezu alles wird selbsterklärend sein. Du solltest nur noch einen kurzen Blick auf Seite 64 werfen. Dort finden sich zwei Reihen von Feldern: eines für „*Verflossene Zeit*“ im Rahmen des Abenteuers, wo du natürlich bei null startest. Die zweite Reihe steht für „*Rahjas Gunst*“, mit der wir festhalten, wie sehr du im Sinne der Göttin gehandelt hast. Da das Abenteuer bereits mitten in einem Fest und an einem rahjaheiligen Tag beginnt, darfst du hier schon vier Felder markieren. Denk aber daran, dass du vielleicht auch Punkte verlieren kannst, benutze also besser einen Bleistift.

Zu diesem, der Rahja heiligen, Fest kannst du zudem mehr als nur ein Liebesspiel pro Tag ausführen. Du kannst aber keine verführerische Belohnung mehr als einmal wählen.

Und damit starten wir in das Abenteuer „Auf der Jagd nach dem Schwertkönig“.



Die Hitze der Nacht wird von einem sanften Seewind gemildert, der über die Mündung des Sikram streicht. Halb Belhanka hat sich seiner Kleider entledigt. Wer noch welche trägt, hat leichte und luftige Stoffe gewählt und legt wenig Wert auf sicheren Halt. Es ist der letzte Abend des Festes der Freuden und die ganze Stadt, die Serenissima, die höchst gelassene Republik Belhanka, wirft sich noch ein letztes Mal in den Sinnesrausch, herausgeputzt wie ein Pfau.

Die größten Feste finden seit Tagen am Rahjatempel statt, dem Palast der Schönen Göttin auf Deren, und ziehen einen steten Strom von Feiernden an. Aber jede Familie und jedes Gasthaus versucht sich mit eigenen Vergnügungen zu schmücken.

So auch in einer Villa des Patriziergeschlechts ya Duridanya in Kleinseite. Das Haus und seine liebevoll gepflegten Rosengärten sind praktisch genau für solche Zwecke erbaut worden und blicken auf die anderen Inseln der Bucht, die in der Dämmerung vor Lampen und Fackeln golden glühen. Wie alle der großen Geschlechter der Stadt der Liebe, veranstalten die ya Duridanya zahlreiche Feste an den verschiedensten Orten – oder treffender: lassen sie veranstalten. Für ihren Rosengarten haben sie sich an eine Geweihte des Tempels gewandt, die ihre Stimme bei der Wahl der Geliebten der Göttin in die Hände einer Freundin gelegt hat und sich für diese letzte Nacht ganz den Feierlichkeiten widmet. Yasmina wurde in Arani geboren, einem Land, mit dem die Horasier Belhankas den Duft von Zitrusfrüchten und Gewürzen und die sanfte Exotik eines Ortes verbinden, der tief in die fremdartige Kultur der Tulamiden getaucht ist, aber durch Jahrhunderte der Eroberung und des Handels mit dem Westen vertrauter geworden ist. Yasmina lebt seit Jahren in der Serenissima, weiß aber durchaus den Reiz des Fremden einzusetzen – auf der Feier wird tulamidisches Gebäck gereicht: in Blätterteig gehüllte Nüsse, die zusätzlich in Honig getaucht wurden. Um aber auch der Belhankaner Mode gerecht zu werden, wurden die Leckereien zu Türmchen aufgehäuft, die einige der schönsten Gebäude der Stadt nachahmen.

Während die Gäste begeistert winzige Zuckerschwäne zwischen den Bauten der Stadt aufspüren, dem Wein zusprechen und sich zu zweit oder mehr vergnügt im Rosengarten verlieren, gleitet Yasmina durch die Menge und erfüllt unter dem Blick der offiziellen Gastgeberin, Rosatella ya Duridanya, ihre Pflichten. Umspielt von einem losen, zarten Gewand aus roter Seide, das weniger verhüllt als ihre volle Mähne schwarzer Locken, unterhält sie sich mit den Besuchern, ermutigt Werbende, verteilt und empfängt Komplimente und erweckt mit jedem Lächeln und jeder Berührung einen Funken von Rahjas Leidenschaft in ihren Gesprächspartnern.

Eine letzte Pflicht ist jedoch noch zu erfüllen. Sie ist auch der Kontakt für einen weiteren Fremden in dieser Stadt, der als Gesandter der Magierschule al'Achami aus Fasar an diesem Abend eintreffen soll. In den Nachrichten hieß es, der Leiter der Schule habe dem Tempel ein Geschenk zu machen und wolle einen Schüler damit zu einer vertrauenswürdigen Mittlerin schicken. Thomeg Atherion,

Vorsteher der al'Achami, ist aus den verschiedensten Gründen in ganz Aventurien berühmt und berüchtigt, und einer davon ist seine Meisterschaft auf dem Gebiet der Sexualmagie. Es ist also vermutlich wenig verwunderlich, dass sein Geschenk als ein „Phallus von etwas mehr als einer Elle aus einer Enduriumlegierung“ beschrieben wird, der „bei Berührung auf magischem Wege größte Leidenschaft im Nutzer hervorrufe“.

Was genau er sich von der Übergabe des extravaganteren Geschenks erhofft, ist unklar, aber Yasmina soll nur höflich für den Empfang des Überbringers sorgen. Und so findet sie sich mit dem Gespür der perfekten Gastgeberin am Eingangsportal ein, als ein vollbärtiger und auch ansonsten großzügig behaarter Tulamide über die Schwelle tritt. Ein strenger und fast ziegenhafter Moschusgeruch dringt stechend durch Yasminas Parfüm, als sie sich vor ihm verneigt.

„Djidhe?“, fragt sie.

Hinter dem massigen Mann erklingt ein Räuspern und ein deutlich schlankerer Tulamide tritt um seinen haarigen Begleiter herum. Wo der andere grobschlächtig und breit ist, ist dieser Neuankömmling schlank und sehnig und sein von einem sauber gepflegten Bart eingerahmtes Gesicht scharf geschnitten.

Auch er verneigt sich, mit einem etwas schiefen Lächeln. „Djidhe al'Shajara. Schüler der al'Achami zu Fasar. Im Auftrag seiner Spektabilität Thomeg Atherion. Dies hier“, er tippt den Ellenbogen des anderen an, „ist Mayiz, mein Leibwächter.“

Yasmina lächelt entschuldigend, ergreift von beiden eine Hand – was Djidhe wohlwollend und Mayiz etwas überrascht akzeptiert – und steuert sie in Richtung eines Separees.

„Verzeiht die Verwechslung, ich hatte keine Beschreibung erhalten“, erklärt sie und schiebt mit einem Fuß ein vergessen auf dem Marmorboden liegendes Gewand beiseite, bevor sie sich mit den beiden Gästen auf einen Diwan niederlässt. „Ihr habt das Geschenk bei Euch?“ Djidhe nickt und macht eine auffordernde Geste in Richtung Mayiz. „Natürlich. Wünscht Ihr einen Blick auf den Schwertkönig?“

Der schweigsame Hüne zieht eine Schatulle von der Länge seines Unterarms hervor und öffnet sie ohne großes Zeremoniell. Auf einem Polster aus rotem Samt liegt die aus feinem Metall gefertigte Nachbildung eines männlichen Geschlechtsteils, in seinen geschwungenen Formen eher von künstlerischer Freiheit als der natürlichen Darstellung inspiriert und mit feinsten Einlegearbeiten in Gold verziert. Vorsichtig streicht Yasmina mit einer Fingerspitze über den Olisbos, dessen Oberfläche sich überraschend warm anfühlt, und eine ebenso warme Welle wandert durch ihren Körper. Mit einem zufriedenen Summen führt sie dieselbe Fingerspitze an ihre lächelnden Lippen und nickt wohlwollend.

„Beeindruckend“, fasst sie zusammen und Mayiz schließt die Schatulle wieder ungerührt. „Er macht seinem Namen sicher alle Ehre. Wir haben allerdings noch Zeit, bis die Wahl verkündet wird. Wollt Ihr solange noch das Fest genießen?“

„Wir nehmen die Einladung nur zu gerne an.“ Djidhe erhebt sich und verbeugt sich erneut. „Mayiz, vergnüge dich ruhig. Ich finde dich, wenn wir weiterziehen müssen.“

Der Hüne gibt ein zustimmendes Geräusch zwischen Grunzen und Aufstoßen von sich, steht auf und marschiert aus dem Separee direkt zu der Reihe von Wein-
karaffen neben dem Eingang.

„Er ist etwas ... ungehobelt“, entschuldigt sich Djidhe. „Aber ausgesprochen hilfreich. Wollen wir?“

Mit Yasminas Hand elegant auf der seinen, wandert der Tulamide zurück in den bunten Wirbel aus Seide, Parfüm und ausgelassenem Gelächter.

Welche der beiden Figuren willst du im weiteren Verlauf des Abenteuers spielen? Yasmina ist eine Geweihte der Rahja und kann im Namen ihrer Gottheit Liturgien wirken, die ihr Menschen gewogen machen, Lust erzeugen und Harmonie verbreiten. Sie ist weltgewandt, schlau und anpassungsfähig und wird in Belhanka mit großem Respekt behandelt.

Djidhe ist ein Sexualmagier der schwarzmagischen Akademie al'Achami aus Fasar. Als Tulamide und Schwarzmagier ist er in Belhanka gleich doppelt fremd und kann nicht auf Wissen über die Stadt und die Zuneigung ihrer Bürger zählen wie Yasmina. Er ist jedoch ein voll ausgebildeter Magier, der das Vertrauen des Akademieleiters von Fasar genießt. Von diesem Lehrmeister, Thomeg Atherion, hat er nicht nur Sexualmagie erlernt, sondern auch die Kunst der Beherrschung. Mit seinem Charme und seiner Magie kann er fast jede Person in seinem Sinne beeinflussen.

Die Wahl ist für den Rest des Abenteuers endgültig und wird in manchen Szenen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben.

Wenn du in die Rolle von Yasmina schlüpfen willst, lies weiter bei Abschnitt 1.

Entscheidest du dich stattdessen für Djidhe, geht es weiter bei Abschnitt 6.

1

Zu Beginn musst du schon eine kleine Entscheidung treffen: Trägst du gerade deine Liebesperlen? Wenn ja, solltest du während deines nächsten erotischen Erlebnisses berücksichtigen, dass du entscheiden kannst, ob du bereits mit 1 Stufe *Erregung* in das Liebesspiel starten willst oder nicht. Und nun werfen wir einen Blick auf das Fest.

Nach einer Weile voll angenehmer Unterhaltung mit Djidhe verschwindet der Magier in der Menge. Mayiz hast du schon seit einer Weile aus den Augen verloren, aber noch ist etwas Zeit,

bis ihr langsam in Richtung der Insel Paradisela aufbrechen solltet, um den „Schwertkönig“ zu überreichen.

Das Fest ringsum ist in vollem Gange und du kannst dich entspannen, alle Gäste scheinen sich zu vergnügen und du musst nirgendwo eingreifen.

Möchtest du, bevor du mit Djidhe auf die Suche nach Mayiz gehst ...

... dir einen Partner für ein kurzes Vergnügen suchen? Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* gelingen, die um 2 erleichtert ist. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal hier wählen. (Abschnitt 3)

... etwas von dem Essen und Wein zu dir nehmen? (Abschnitt 4)

... deine Freundin, die Rahjageweihte Amaziella suchen, die ebenfalls auf dem Fest ist? (Abschnitt 12, notiere dir aber vorher diesen Abschnitt, um wieder hierhin zurückzukommen)

... dich mit der offiziellen Gastgeberin Rosatella ya Duridanya unterhalten? (Abschnitt 7)

... dich in eine ungestörte Ecke des Hauses zurückziehen und es dir mit rahjagefälligen Gedanken und deiner Hand gemütlich machen? (Abschnitt 153, hast du diese Option an dieser Stelle schon gewählt, musst du nun eine neue aussuchen)

2

Im Trubel der Feier siehst du dich nach der hünenhaften Figur von Mayiz um. Ringsum herrscht weiterhin ein Rausch aus Farben und ein Chor an durcheinanderflatternden Stimmen, aber der Ziegenmoschus und die phlegmatische

Miene des großen Leibwächters glänzen durch Abwesenheit. Es gibt allerdings genügend versteckte Ecken und Zimmer, in denen er sich befinden könnte.

Ein paar Fragen, zum Glück ist der Gesuchte auffällig genug, führen dich in den ersten Stock des Anwesens zu einem der Räume, die großzügig mit Liegemöglichkeiten, Kissen und Liebesspielzeug ausgestattet sind. Hinter einer der angelehnten Türen aus fein geschnitztem Holz erklingt ein mächtiges Schnarchen, und als du einen Blick hinein riskierst, siehst du Mayiz mit allen Vieren von sich gestreckt auf Seidenlaken liegen, vollkommen nackt und offenbar mehr als entspannt. Lies weiter bei Abschnitt 5.



3

Eine junge Frau (Betören 8 (13/14/14), Willenskraft 9 (13/13/14), SK 1; mittlere Brüste, mittlere Vagina, Vorliebe (Verbalerotik) 1), ein Bouquet aus Blumen und Pfauenfedern im Haar, reagiert begeistert auf einen kurzen Austausch von Blicken und eine kurze Berührung am Arm. Kurz darauf findet ihr, wie viele andere in dieser Nacht, eines der liebevoll eingerichteten Nester aus Kissen unter den Zweigen eines Rosenstocks. Im schwachen Licht ferner Lampen lässt sie ihr Gewand von den Schultern gleiten und rafft es über ihrem Schoß hoch. Umhüllt vom Rosenduft des Gartens und der warmen Dunkelheit wispert ihr nur so viele Worte, wie nötig sind – gehauchte Zustimmung, Aufforderungen und Kosennamen durchsetzt von Lauten der Begeisterung. Sie schlingt biegsam Arme und Beine um dich und wirft im Höhepunkt ihre blonden Haare zurück, als nehme sie eine Pose für einen Künstler ein. (Lies weiter bei Abschnitt 154 und komm nach dem Akt wieder hierhin zurück) Ihr tauscht noch einige gemurmelte Sätze, während eure Körper langsam abkühlen und sich eine angenehme Schwere in euren Gliedern ausbreitet. Dann verkündet sie, dass sie noch mehr Ähnliches vorhabe, presst einen Kuss auf deine Lippen und streift ein letztes Mal fast neckisch mit ihren Brustwarzen über deine Haut, dann verlässt sie das Nest und richtet ihr Kleid halbherzig wieder her. Auch für dich ist es leider langsam an der Zeit, sich den Pflichten zu stellen. Etwas bedauernd kehrst du zum Gebäude zurück und machst dich auf die Suche nach Mayiz. Markiere einen Punkt *Rahjas Gunst* und einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64. Lies weiter bei Abschnitt 2.

4

Das aranische Backwerk ist nur der Auftakt für einen wahren Sinnesrausch an Gängen. In kleinen Portionen und Happen werden Honig, Gewürze, in heißem Fett frisch gebackene Küchlein, Pasteten und gewagte Kreationen aus süßen Cremes auf geröstetem Brot gereicht. Jeder Bissen ist eine kleine Explosion von Sinneseindrücken, die harmonisch in die nächste übergeht – und wird vom wohligen Seufzen aller neugierigen Gäste an den mit Spezialitäten überhäuften Tischen begleitet. Zusammen mit den ausgewählten Jahrgängen an Wein versetzt dich das kulinarische Erlebnis in eine heitere Gelassenheit, die das gesamte Fest angenehm abrundet. Allerdings sind irgendwann alle Kreationen gekostet und zudem die Zeit aufgebraucht, die du sorglos auf dem Fest verbringen konntest. Du wirst dich auf die Suche nach Mayiz machen müssen. Lege eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Backen oder Kochen & Sieden) ab. Gelingt sie dir, hast du dich auf die exquisitesten Genüsse der Zuckerbäcker konzentriert. Andernfalls hast du viel Zeit beim

Ausprobieren verwendet und musst dir einen Punkt *Verflossene Zeit* notieren. Lies weiter bei Abschnitt 2.

5

Du sprichst Mayiz erst vorsichtig, dann entschlossener an. Er reagiert nicht im Geringsten, sondern schnarcht selig weiter. Ein Rütteln an der Schulter führt zu einem weinsauen Aufstoßen und Grunzen seinerseits. Heftigeres Rütteln lässt seine Augenlider kurz flattern, aber nach einem herzhaften Stöhnen und kurzem Kratzen im Schritt verfällt der Leibwächter wieder in trunkenen Schlaf. Etwas ratlos siehst du dich in dem Zimmer um, das ein zerwühltes Chaos aus Kissen, Kleidungsstücken, umgekippten Stellwänden und herabgesackten Vorhängen darstellt. Wer auch immer mit Mayiz hier war, hatte offensichtlich einigen akrobatischen Spaß. Vor allem beschäftigt dich aber die Frage, wo du hier die Geschenkschatulle finden sollst. Du wirst den Mann wohl wecken und befragen müssen – aber wie?

Falls du Djidhe spielst, kannst du dich am Zauberspruch *KLARUM PURUM* versuchen, um die Wirkung des Alkohols in Mayiz' Blut zu mildern. Lies weiter bei Abschnitt 14, falls dir der Zauber gelingt (du kannst es auch mehrfach versuchen, aber die Probe wird dabei immer um 1 schwerer). Falls du Yasmina spielst, kannst du die Liturgie *AUSNÜCHTERN* sprechen, um Mayiz' Rausch auf ein Maß zu mindern, mit dem er aus der Bewusstlosigkeit erwachen sollte. Dabei verbrauchst du aber den Amethysten aus deiner Ausrüstung und kannst die Probe nur einmal versuchen. Lies weiter bei Abschnitt 9, falls sie dir gelingt. Alkohol ist ein Gift der Stufe 4. Es reicht aus, wenn dir der Zauber oder die Liturgie gelingt, um mit Mayiz sprechen zu können. Eine Karaffe mit Wasser ins Gesicht und ein paar gezielte Tritte gegen Knie und Rippen sollten ebenso helfen. Diese Option musst du auch wählen, wenn Zauberspruch und Liturgie keinen Erfolg zeigen. Lies weiter bei Abschnitt 140.

Falls du von Abschnitt 140 hierher zurückgekommen bist, wirst du wohl später wiederkommen müssen. Womöglich lässt Mayiz sich dann auch leichter wecken. Nun ist eine gute Gelegenheit, sich weiter auf dem Fest umzusehen. Du kannst erneut zu diesem Abschnitt zurückkehren, nachdem du eine Stufe *Verflossene Zeit* gesammelt hast, oder du keine anderen Alternativen mehr siehst.

Bist du zum zweiten Mal bei diesem Abschnitt, reicht ein energisches Schütteln, um Mayiz zu wecken. Der Leibwächter erwacht mit einem Seufzen und blinzelt dich verwirrt an. Lies bei Abschnitt 16 weiter.

6

Man kann vieles über die Belhankaner sagen: Sie sind



geradezu amüsanter arrogant in ihrer Annahme, den Höhepunkt der kulturellen Blüte darzustellen, und tragen eine oft doch ausgesprochen unbequeme Mode um Teile ihres Körpers zu betonen, die in weiteren und leichteren Stoffen viel ansprechender wären. Aber sie wissen einen interessanten Gast zu schätzen. Deine Roben und deine von der Sonne geküsste Haut locken junge Frauen und Männer in Scharen zu dir, die dich einerseits ausfragen und sich andererseits nur zu gerne als Fremdenführer anbieten würden. In dem Trubel verlierst du Yasmina, die sich mit einem schelmischen Lächeln verabschiedet, nur zu schnell aus den Augen. Mayiz, obwohl hochgewachsen und stämmig wie ein Ongalobulle, ganz zu schweigen von ebenso haarig und geruchsintensiv, ist ebenfalls verschwunden. Mit einem Schluck aus dem Weinglas, das ganz ohne Zauberei und nur durch die Aufmerksamkeit deiner Bewunderer in deiner Hand erschienen ist, beschließt du, die verbleibende Zeit auf dem Fest für etwas willkommene Zerstreuung zu nutzen. Möchtest du, bevor du auf die Suche nach Mayiz gehst, ...

... dir einen Partner für ein kurzes Vergnügen suchen? Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* gelingen, die um 1 erleichtert ist. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option hier kein weiteres Mal wählen. (Abschnitt 3)

... etwas von dem Essen und Wein zu dir nehmen? (Abschnitt 4)

... dich nach der vollbusigen blonden Rahjageweiheten umschauen, die ebenfalls auf dem Fest ist? (Abschnitt 12, notiere dir aber vorher diesen Abschnitt, um wieder dorthin zurückzukommen)

... dich mit der offiziellen Gastgeberin Rosatella ya Duridanya unterhalten? (Abschnitt 7)

... dich in eine ungestörte Ecke des Hauses zurückziehen und es dir mit rahjagefälligen Gedanken und deiner Hand gemütlich machen? (Abschnitt 153, merke dir aber den Abschnitt, von dem du herkommst)

7

Die Dame Rosatella Tsaiamora Istrella ya Duridanya wacht mit aufmerksamem Blick über das Fest in ihrem Haus. Ihre elegante Robe, die kunstvoll geschnürt deutlich weniger freizügig als die Kleidung der meisten Gäste daherkommt, ist in dunklem Flieder gehalten. Am Oberarm trägt sie ein Band aus schwarzem Samt, an dem eine Brosche aus fein bemaltem Porzellan angebracht ist. Das Portrait eines Mannes mittleren Alters blickt, angesichts des Anlasses für den Schmuck, überraschend fröhlich von dem kleinen Kunstwerk.

„Meinem verstorbenen Gatten hätte die Feier sicherlich gefallen“, beginnt sie recht unvermittelt das Gespräch, als du dich ihr näherst. „Und vor allem viele der Gäste.“ Der Tonfall der Dame ist gezwungen neutral gehalten, aber sie nickt dir huldvoll zu.

„Mein Beileid“, erwidert du formell. „War er ein Liebhaber von Festen?“

„Das könnte man sagen.“ Die Dame ya Duridanya nippt an ihrem Getränk, atmet tief durch und zwingt sich zu einem Lächeln. „Aber lasst uns über angenehmere Dinge reden.“ Die nächste Zeit plaudert ihr über zahlreiche andere Dinge:

deine Heimat, das Essen, das laue Wetter und die Schönheit des Anwesens. Alles bewegt sich im Rahmen üblicher höflicher Konversation, lässt aber ein wenig an der ausgelassenen Fröhlichkeit des restlichen Abends vermissen. Was soll man bei einer trauernden Witwe jedoch auch anderes erwarten? Lies weiter bei Abschnitt 2.

8

„Wenn du die Namen nicht weißt, dann doch hoffentlich wenigstens, wie die beiden ausgesehen haben? Vielleicht wissen sie ja was?“ Du versuchst, die Fragen entschlossen und nicht halb entsetzt und halb verwirrt zu stellen. Mayiz, dem vermutlich ohnehin das Feingefühl für die Unterschiede fehlt, nickt eifrig.

„Ja klar! Sie hatte an der Schulter so ein Mal, Tsakuss oder wie man das nennt. Ein dunkler Fleck wie Zimt in Milch, hatte die Form eines Halbmondes. Und er war stattlich, vor allem seine Arme. Konnte sich damit echt gut abstützen! Schultern waren auch wunderschön, so richtig einzeln sichtbar gewölbte Stränge an Muskeln, schöne glatte Haut drüber. Der hat anpacken können!“ Er wirkt stolz auf seine Beschreibung und du siehst ein, dass aus Mayiz vermutlich kaum weitere klare Informationen herauszuholen sind, vor allem weil er bereits wieder nach einer der halb leeren Weinflaschen im Raum schießt. Wie willst du weiter vorgehen?

Willst du auf der Feier nach den Gesuchten herumfragen, dann gehe zu Abschnitt 24.

Wenn du das Haus nach dem Schwertkönig absuchen möchtest, dann lies bei Abschnitt 10 weiter.

Bringst du stattdessen Mayiz dazu, mit dir gemeinsam den Weg abzusuchen, den er mit seinen beiden Begleitern zum Zimmer zurückgelegt hat, dann geht es bei Abschnitt 17 weiter. Dazu muss dir eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* gelingen, die um 5 erleichtert ist, wenn dein Held Djidhe ist. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, musst du eine andere Option wählen.

9

Sicherlich wäre eigentlich Djidhe für seinen Diener verantwortlich – aber als du ihn zuletzt gesehen hast, wurde er von einer Gruppe attraktiver junger Erben aus gutem Hause regelrecht in eines der Separees der Villa gedrängt. Deiner Erfahrung nach wird er für den Rest der Nacht wohl nicht mehr zu gebrauchen sein und wäre somit vermutlich noch weniger Hilfe als Mayiz. Es liegt also an dir, die Übergabe des Schwertkönigs glatt ablaufen zu lassen. Immerhin hat die Schöne Göttin in ihrer Voraussicht auch eine Anrufung geschaffen, die jemanden aus einem zu tiefen Rausch zurückholen kann. Für die Liturgie benötigst du einen Becher mit Wein und einen Amethyst – Wein findet sich in vielen halb leeren Flaschen verteilt im selben Zimmer und du trägst eine Kette mit einer aus Amethyst geschnittenen Rose um den Hals. Du legst den Edelstein in einen schnell gefüllten Kelch, schließt die Hände darum und atmest tief das Bouquet des schweren Rotweins ein.

„Herrin Rahja“, wisperst du in deiner Muttersprache, dem sanft rollenden Tulamidya Araniens. „Der Rausch ist dir ein Wohlgefallen, doch soll er mit wachen Sinnen genossen werden. Erwecke diesen Mann mit deinem

Kuss aus dem tiefen Schlummer, auf dass er deine Geschenke zu würdigen weiß und sich nicht in der Maßlosigkeit verliert. Ehre der Herrin der Morgenröte, der Königin der Rosen, der Göttin des Rausches und der Liebe. Erhöre die Bitte deiner Dienerin.“

Ein süßes, heißes Glühen erwacht in deiner Herzgegend und du spürst den heiligen Schauer, als ein Hauch von Rahjas Macht durch dich und in den Wein fließt.

Vorsichtig flößt du dem Leibwächter ein paar Tropfen des Getränks ein. Als er mit einem Seufzen erwacht und dich fragend ansieht, fischst du deine Halskette aus dem Wein und legst sie wieder um.

Lies weiter bei Abschnitt 16.

10

Du beginnst ein Zimmer nach dem anderen abzusuchen. Einige sind leer, in den meisten geht jedoch eine erstaunliche Bandbreite an Dingen vor. Eine Frau, die auf dem Gesicht eines Mannes sitzend einen Gedichtband liest, scheint dich für ein Mitglied der Dienerschaft zu halten und bittet um eine weitere Flasche Wein. Aus einem Gewirr an Körpern im nächsten Raum löst sich auf deine Frage hin ein rot angelaufenes Gesicht und mustert dich nachdenklich. Irgendjemand anderes in dem Haufen ruft, dass man hier keinen Schwertkönig habe, aber du gerne suchen helfen könntest. Ein paar Türen weiter sitzen fünf Frauen und unterhalten sich über Politik, was dir noch wie die seltsamste Szene erscheint und der du nur knapp entkommst, bevor du dich zu Einfuhrzöllen äußern musst.

Die drei Männer, die im nächsten Zimmer eine Schaukel aus am Deckenbalken festgeknüpften Laken improvisiert haben, wissen nichts über Zölle und mit Sicherheit etwas über das Einführen, aber den gesuchten Gegenstand haben sie nicht gesehen.

Nach einem wahren Kaleidoskop an Eindrücken gibst du die zeitraubende Suche auf. Vermutlich solltest du doch besser gezielt auf dem Parkett im Erdgeschoss herumfragen, wo vielleicht jemand gesehen hat, wer kommt und geht.

Lies weiter bei Abschnitt 24.

11

Du lässt die Kleider fallen, die dir ungefragt in die Hände gedrückt wurden. „Was genau soll das heißen, er ist nicht da?“, fragst du, um Ruhe bemüht. „Ein unterarm-langer Phallus aus einer Enduriumlegierung ist doch wohl nicht so leicht zu übersehen?“

Mayiz begegnet jetzt deinem Blick, wirkt allerdings bei allem Trotz etwas verunsichert.

„Also bevor wir hier angefangen haben, habe ich ihn mit meinen Sachen da drüben hingelegt.“ Er zeigt auf einen niedrigen Tisch, den er bei seiner Suchaktion bereits mehrfach hochgehoben hat. „Da ist er aber nicht mehr“, fügt er das Offensichtliche hinzu.

Du atmest tief durch, bevor du ihm die nächste Frage stellst. „Erst einmal langsam – mit wem warst du hier und was ist passiert?“ (Abschnitt 23)

12

Amaziella Bosvani, so der Name der Rahjageweihten, ist nicht schwer zu finden, da sie aus der Menge der

Menschen durch ihre imposante Brustgröße hervorsteicht. Manch Neider sagt, dass dies das Werk der Vinsalter Magier sei. Die blonde Geweihte ist gerade dabei, an einem Weinpokal zu nippen und schaut sich ein wenig gelangweilt nach einem Tanzpartner um, doch anscheinend ist jeder Mann und jede Frau von ihr zu eingeschüchtert.

Als sie dich erspäht, lächelt sie, stellt den Pokal auf das Tablett eines vorbeihuschenden Dieners und fordert dich auf. Lege eine Probe auf *Tanzen (exotischer Tanz oder Hoftanz)* –1 ab (Amaziella kann zwar gut führen, aber ihre Brüste sorgen für ein wenig Ablenkung). Sollte sie dir gelingen, dann markiere auf Seite 64 Amaziella und einen Punkt *Rahjas Gunst*. „Mir dir zu tanzen ist einfach ein Vergnügen. Vielleicht sehen wir uns heute Nacht noch, Schätzchen.“ Kehre wieder zu dem Abschnitt zurück, von dem du kamst

13

„Wie kommt denn so eine Partnerschaft zustande?“, fragst du von einer verblüfften Neugierde gepackt.

„Aaaah“, beginnt Costello. „Das ist eine ausgesprochen spannende Geschichte, die sich – leicht verfremdet – in meinem Erstlingswerk nachlesen lässt. ‚Violetto und ein Verbrechen zum Verlieben‘ lautet der Titel, in einer zweiten Auflage auch erschienen als ‚Patriziersalon Belhanka, Band eins‘. Schmuggler tarnten ihre Boote als die Borgen von Lyceum-Kurtisanen und kamen so erstaunlich leicht und für kleines Handgeld an den Kontrollen vorbei. Auf dem Weg brachten sie allerlei Rauschmittel zur Förderung der männlichen Standhaftigkeit in die Stadt, die jedoch von weniger talentierten Alchimisten zusammengepanscht waren.“

„Was natürlich einen Meister des Faches auf den Plan rief“, übernimmt Albertus fließend den Faden. Offenbar meint er mit Meister sich selbst. Ebenso offenbar haben sie die Geschichte schon öfters erzählt. „Ich suchte nach dem Ursprung dieser fehldosierten und nicht ungefährlichen Mittelchen und stieß auf Costello, der zu dem Zeitpunkt das Kommen und Gehen einer Kurtisane aufmerksam beobachtete.“

„Aus Recherchegründen“, wirft der Autor dabei ein. „Rein aus Recherchegründen.“

„Selbstverständlich. Dabei fiel ihm auf, dass sie angeblich gleichzeitig an mehreren Orten in der Stadt war. Die Schmuggler nutzten ihren Namen und das Wappen ihrer Schule als Tarnung!“

Beide machen eine dramatische Pause, die Costello für einen kurzen Schluck aus einem Weinglas nutzt, das er mit abgespreiztem kleinem Finger hält. Mit nachdenklichem Blick in die roten Tiefen fährt er dann fort: „Alles Weitere ist ein atemberaubendes Abenteuer voller nächtlicher Treffen, der Liebe einer Kurtisane und des Racheschwurs einer Schmugglerkönigin. Natürlich endet die Erzählung mit dem Triumph des ungewöhnlichen Ermittlerpaares, was hoffentlich nicht zu viel über den Verlauf verrät.“

„Und wir haben alchimistische Analysen eingebaut“, fügt Albertus an. „Allerdings für die Kurzweil des Lesers vereinfacht und beschleunigt dargestellt. Wir überlegen eine Bühnenaufführung zusammenzustellen, wo diese Passagen mit spannenden Musikeinlagen untermalt werden.“

„Ich denke, ich habe genug gehört“, nutzt du die nächste kurze Pause, um zum Thema zurückzukehren. Wende dich dafür an Abschnitt 21.

14

Die Politik Fasars ist ein guter Anreiz für jeden Abgänger der Magierakademie, sich mit Zaubern gegen Gift zu beschäftigen. So angenehm seine Wirkung in Maßen sein mag, am Ende wirkt Wein wie ein Gift und du hast schon genug Erfahrung damit gesammelt, dass die entsprechende Formel auch auf einen Rausch anwendbar ist.

Du streifst die Ärmel deiner Robe hoch, legst die Fingerspitzen auf Mayiz' überaus haarige Brust und intonierst leise die Worte der Formel. Im Geiste knüpfst du dabei die Verbindungen von logischem Verständnis und dem intuitiven Formen von Macht und spürst, wie sie sich auf die Welt auswirken. Als drehe sich ein perfekt passender Schlüssel im Schloss der Schöpfung, entfaltet der Zauber seine Wirkung. Du richtest dich auf und zupfst deine Robe zurecht, während Mayiz verblüfft zu dir hoch blinzelt. Lies weiter bei Abschnitt 16.

15

Als du ihnen die Beschreibung von Mayiz' männlichem Partner weitergibst, tauschen die zwei Ermittler einen kurzen Blick und nicken dann.

„Ziemlich sicher Umberto, Schmiedegeselle. Die Muskeln werden bei seiner Arbeit an der Esse so schön ausgebaut“, stellt Costello mit überzeugtem Tonfall fest.

„Gehört zur Schmiede von Meister Ferracomo Ingrani, zu finden auf der Insel Simiavilla.“

Kreuze den Ort „Schmiede“ auf der Karte an.

Willst du die Ermittler weiter befragen? Dann geh zu Abschnitt 21.

Wenn du der Spur direkt folgen willst, geht es bei Abschnitt 49 weiter.

16

Auf die Frage hin, wo der Schwertkönig getaufte Olisbos sei, beginnt Mayiz in dem Bettzeug ringsum zu kramen. Am Anfang wirkt er noch leicht verstimmt, weil er geweckt wurde, dann werden seine Bemühungen jedoch zusehends hastiger. Kissen fliegen, Laken werden ausgeschüttelt. Er beginnt, dir Kleidungsstücke in die Hand zu drücken, um einen besseren Überblick zu bekommen, wobei er offenbar keinen Wert auf seine eigene Bekleidung legt.

Am Ende steht er verloren inmitten eines noch größeren Chaos als zu Beginn der Aktion.

„Er ist nicht da“, murmelt er und sieht peinlich berührt in eine der Ecken des Raumes, als wolle er dies der dort abgestellten geschmackvollen Aktplastik mitteilen und nicht dir. Die Worte sacken dir schwer wie Blei in den Magen.

Lies weiter bei Abschnitt 11.

17

„Zeig mir genau, wo ihr wart und wo ihr lang gegangen seid“, weist du Mayiz an. „Vielleicht ist die Schatulle irgendwo im Eifer des Gefechts heruntergefallen.“

Der Leibwächter nickt, fischt ein Laken aus dem Haufen zu seinen Füßen und wickelt es sich behelfsmäßig um

die Hüfte. Dann stürmt er wie ein eifriger Hund zur Tür hinaus und fängt an, etwas chaotisch aber zugleich konzentriert die Gänge abzusuchen. Dabei murmelt er leise in sich hinein: „Hier stand sie. Da haben wir dann kurz rumgemacht. Hier ist er gestolpert und hat sich an meinem Gürtel festgehalten ...“

Ihr findet im Verlauf der Suche allerlei kuriose Dinge und durchaus auch den ein oder anderen Olisbos, zwei davon sogar im Einsatz. Du ermahnst die beiden Damen auf einem Fenstersims, während Mayiz in der Nische darunter kramt, dass sie doch vielleicht besser einen weniger sturzgefährdeten Platz für ihr Treffen suchen sollten. Als sich nach drei Fluren, zwei Treppenhäusern und einem Abstellraum für Besen und Wischeimer – auch von einem überraschten Paar besetzt, das vor Mayiz' hartnäckiger Suche flieht – immer noch keine Spur des Schwertkönigs finden lässt, gibst du den Versuch auf. Du könntest natürlich noch alle anderen Zimmer des Hauses durchsuchen. Gehe dafür zu Abschnitt 10.

Wenn du lieber ein paar der Gäste im Hauptsaal befragen willst, lies bei Abschnitt 24 weiter.

18

„Sechserpasch“, raunst du dem Wirt zu und er nickt.

„Sehr wohl.“ Mit einem Winken ruft er einen Diener heran, der dich wortlos durch mit Tüchern verhangene Gänge zu einem Hinterzimmer führt.

Lies weiter bei Abschnitt 54.

19

Die Diener unterbrechen ihre Arbeit, eine Armee von Tellern und Gläsern abzuräumen und neue zu bringen, um sich deine Fragen anzuhören.

„Also verdächtige Leute gibt es hier genug“, meldet sich dann eine junge Frau mit zu zwei Knoten gedrehten blonden Locken eifrig. „Da haben wir ein Auge drauf. Letztes Jahr hat hier sogar jemand was gestohlen! Aber diese Person war nicht nochmal hier. Soweit kommt's noch!“

„Aber dieser Sänger da hinten hat schon zwei Mal versucht, der Dame ya Strozza unter den Rock zu kriechen. Ungefragt! Kein Wein mehr für den“, springt ein schwitzender Mann eifrig in die Bresche. Schnell folgen weitere Meldungen zu unerhörtem Verhalten und skandalösen Pärchen, die dir allesamt nicht weiterhelfen.

Eine streng dreinsehende Frau mit stahlgrauen Haaren scheucht schließlich die Diener zurück an die Arbeit und entschuldigt sich bei dir: „Langeweile züchtet nur Unsinn heran. Hörst nicht auf die. Ich persönlich habe aber auch nichts in der Richtung bemerkt.“

Lies weiter bei Abschnitt 24.

20

Die beiden Männer beobachten dich neugierig, als du dich näherst. Beide machen einen knappen Diener und stellen sich vor: „Albertus Freudenstock aus Engasal“, verkündet der Dünnere und Längere der beiden. Sein Stab in der Hand könnte tatsächlich zumindest als Parodie eines Magierstabes durchgehen. Allerdings wird er an der Spitze von der groben, aber klar erkennbaren Schnitzerei eines fröhlich erigierten Penis gekrönt. Zahlreiche Salbentiegelchen und

Fläschchen baumeln an seinem Gürtel und an einem Ohrläppchen hängt ein aus Messing gegossener weiterer kleiner Penis, diesmal mit Flügelchen an den Hoden, als wolle er sich begeistert in die Luft erheben.

„Und Costello Sangirello, auch bekannt unter dem Federnamen Violetto Wahrlieb. Bei Tage mögen wir ein heilkundiger Sexualmagier sowie ein aufstrebender Autor rahjagefälliger Literatur sein, aber bei Nacht – und wann immer unsere Hilfe benötigt wird – lösen wir auch Kriminalfälle.“

Beide schauen dich nun erwartungsvoll an und du nimmst die Vorstellung mit aller möglichen freundlichen Gelassenheit einfach so hin. Sie wirken aber im Gegensatz zu den meisten Gästen nüchtern und aufmerksam, und wer Kriminalfälle löst, wird sicher auch hier weiterhelfen können.

Lies weiter bei Abschnitt 21.

21

Das Ermittlerduo blickt dich erwartungsvoll an. Der eine hält den Penisstab umklammert und der andere hat die Brust im tief ausgeschnittenen Hemd so weit vorge Streckt, dass man die liebevoll gepflegte und geölte Spur schwarzer Haare dort gut ausmachen kann. Wonach willst du die beiden fragen?

Nach dem Mann mit den kräftigen Armen und Schultern. (Abschnitt 15)

Nach der Frau mit dem halbmondförmigen Mal. (Abschnitt 25)

Nach dem Schwertkönig. (Abschnitt 22)

Nach ihnen selbst. (Abschnitt 13)

Vielleicht willst du auch testen, wie sie auf deine Reize reagieren? Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* gelingen. Solltest du diese Probe schon einmal an dieser Stelle ausgeführt haben, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen. (Abschnitt 59)

Du kannst dich auch entscheiden, doch einen anderen zu fragen. (Abschnitt 24)

22

„Ein solches Objekt oder die dazugehörige Schatulle haben wir nicht gesehen“, sagt Albertus bestimmt und Costello nickt zustimmend. „Vorhin hat jemand versucht, ein Sofa hinauszutragen, aber einen großen mit Gold verzierten Metallpenis oder eine dazu passende Hülle sind nicht vorbei gekommen – oder müssen dabei gut verborgen gewesen sein.“

Lies weiter bei Abschnitt 21.

23

Mayiz zieht die Stirn kraus, kratzt mit einem schabenden Geräusch in seinem Brusthaar und scheint sich angestrengt zu erinnern. „Also das waren zwei, ein Mann und eine Frau. Namen haben wir keine benutzt. Sind hier hoch, ich habe mich ausgezogen und alle Sachen und das Geschenk da drüben hingelegt. Die zwei haben dann direkt nachgezogen. Erst hab ich sie dann da auf die Anrichte gesetzt, die hat das aber nicht lange durchgehalten – also die Anrichte, nicht die Frau – und

außerdem war der Mann ja auch noch da. Also haben wir uns zu dritt auf den Boden gepackt und dann zwischen Zwei Dschadras und Doppelter Beli gewechselt. Zwischendurch haben wir wirklich viel getrunken. Die zwei waren echt unersättlich. Und haben mich gut abgefüllt. Starkes Zeug dieser Bosparanta oder wie er heißt. Bin dann hier eingepennt und naja ... jetzt sind die beiden weg. Und der Metallpimmel auch.“

Lies weiter bei Abschnitt 8.

24

Ein paar Personen haben sich offenbar fast die gesamte Zeit der Feier im Hauptraum und nahe des Eingangsportals aufgehalten. Sie dürften am ehesten wissen, ob eine Frau mit einem auffälligen Geburtsmal oder ein Mann mit besonders kräftigen Armen und Schultern hier waren.

Du könntest die anwesenden Diener fragen. (Abschnitt 19)
Einige Gäste haben sich die ganze Zeit am Buffet aufgehalten. (Abschnitt 58)

Am Eingang beobachten zwei Männer – einer dünn und mit einem seltsamen Stab in der Hand, der andere eitel gekleidet und mit einer schiefen Kappe – alle Neunkömmlinge und unterhalten sich tuschelnd miteinander. (Abschnitt 20)

25

Bei der Erwähnung des ungewöhnlichen Mals an der Schulter der gesuchten Frau hebt Costello die Hand mit seinem Weinglas, als sei ihm eine Eingebung gekommen. „Ah! Ich sah es kurz, als sie an der Tür kurz von jemandem angesprochen wurde und ihr die Bluse von der Schulter rutschte. Wirkte zerzaust, die gute Frau. Albertus, weißt du noch, was sie gesagt hat?“

„Verlässt dich wieder dein Gedächtnis für das gesprochene Wort?“, spottet sein Partner. „Schlechte Angewohnheit für einen Schreiberling. Exakt weiß ich es auch nicht mehr, aber sie meinte, sie wolle das Badehaus Orchideenhauch aufsuchen und sich dort von etwas erholen oder sich entspannen. Außerdem wurde sie als Xaviette angesprochen und ich meine vernommen zu haben, dass sie die Zofe einer reichen Dame ist. Ich hoffe, das hilft euch weiter?“

„Sehr, danke“, erwidert du rasch und prägst dir den Namen des Lokals und der Frau ein.

Kreuze den Ort Badehaus auf Seite 64 an.

Willst du die Ermittler weiter befragen? Dann gehe zurück zu Abschnitt 21.

Wenn du der Spur direkt folgen willst, geht es bei Abschnitt 49 weiter.

26

Die Taverne „Der Limbus“ ist nur zu bekannt und der Gondoliere steuert dich summend zur Insel Penumbra, die den Zugang zu Paradisela darstellt, auf der sich der Tempel der Rahja befindet. Der berühmte Nachtmarkt erzeugt ein Rauschen von Gelächter, Gesang, Schachern und laut geführten Gesprächen, das wie ein Chor von Zikaden die gesamte Insel überlagert.

Lies weiter bei Abschnitt 39.



27

Du winkst rasch eine Gondel mit rotem Lack und einer goldenen Lampe näher, die zum Anlass des Festes mit ein paar Seidenrosen geschmückt ist. Der Gondoliere hilft dir galant an Bord, stößt dann das schmale Gefährt vom Ufer ab und lenkt euch auf einen Arm des Sikram hinaus. Mit dem Daumnagel streicht er über seinen perfekt gewachsenen schmalen Schnurrbart und lächelt dich an.

„Wohin soll es denn gehen?“

Du kannst nun zu den Orten reisen, die du auf der Karte bereits angekreuzt hast. Die restlichen sind vorerst tabu und auch den Rahjateempel willst du ohne wirkliche Spur und mit leeren Händen noch nicht aufsuchen.

Wenn du die Schmiede besuchen willst, gehe zu Abschnitt 137.

Wenn es dich zum Badehaus zieht, lies bei Abschnitt 28 weiter.

Die Taverne findet sich bei Abschnitt 26.

Solange du nur eine Option auf der Karte angekreuzt hast, kannst du auch noch zum Fest im Palazzo und deinen dortigen Ermittlungen zurückkehren. Tue dies bei Abschnitt 24.

Willst du zunächst testen, wie deine Reize auf den Gondoliere wirken, probiere es bei Abschnitt 60 aus.

Alternativ kannst du auch einkaufen. Lies bei Abschnitt 143 weiter, notiere dir aber diesen Abschnitt.

28

„Badehaus Orchideenhauch, sehr wohl“, sagt der Gondoliere und setzt sein Gefährt durch die seltsame, wedelnde Bewegung des Heckruders in Bewegung. Ruhig und vor allem überraschend schnell gleitet ihr durch das warme, ruhige Wasser des Sikram auf die große Insel Belenora zu,

die in vielerlei Hinsicht das Herz der Stadt darstellt. Ringsum sind andere Boote auf dem Wasser in alle Richtungen unterwegs. Lampen schwanken über den kleinen Wellen und Gesang dringt von allen Ufern zu den Gondeln.

Das Badehaus hat einen Anleger an einem schmalen Kanal, der in die Insel hineinführt, und der Gondoliere hilft dir mit sicherer Hand wieder an Land, nachdem du ihm rasch ein Geldstück zugesteckt hast.

Lies weiter bei Abschnitt 42.

29

Die Schmiede ist eine trutzige Anlage, wie die meisten solchen Werkstätten in einer Stadt, die stets das Feuer fürchten muss. Die meisten der Fenster und Türen in dem steinernen Gebäude sind dunkel, aber du kannst ein paar Lichter weiter hinten ausmachen und eine Wolke von Rauch steigt aus mehreren Schornsteinen auf. Irgendwo wird hier noch gearbeitet.

Lies weiter bei Abschnitt 33.

30

Mit einem breiten Lächeln lässt du dein Badetuch neben dem jungen Mann auf die Marmorbank fallen und kniest dich dann mit einer fließenden Bewegung über ihn, seine schlanken Hüften zwischen deinen Schenkeln. Er begrüßt die Direktheit und stützt mit einer Hand deinen Hintern, während er mit der anderen zunächst fragend deinen Oberschenkel liebkost.

„Sagt mir, was Ihr wollt“, murmelt er und blickt fast ehrerbietig zu dir auf (Betören 8 (13/14/14), Willenskraft 7 (13/12/14) SK 1, mittlerer Penis, Vorliebe (Coitus, Reiben & Streicheln) I).

Er folgt deinen Anweisungen mit Eifer und nach geschickter und geduldiger Vorarbeit vereinigt ihr euch, umhüllt von dem duftenden Dampf, unsichtbar für die anderen Gäste, deren Stimmen und Bewegungen ihr vage um euch herum hören könnt.

Er kann sich nicht lange zurückhalten und ergießt sich unter einer Litanei von leisen Lobpreisungen deiner Schönheit und der der Göttin, legt aber weiter enthusiastisch Hand an und spielt mit deinen Brustwarzen zwischen Lippen und Zähnen, bis du ebenfalls den Höhepunkt erreichst. (Lies weiter bei Abschnitt 154 und komm dann hierhin zurück)

„Danke“, murmelt er schließlich immer wieder und bedeckt deine Schultern und deinen Oberkörper mit kleinen, festen Küssen. Ebenfalls mehr als zufrieden verabschiedest du dich, nimmst dein Tuch wieder an dich und machst dich nach einer kurzen Reinigung weiter auf die Suche nach der jungen Frau.

Markiere dir je einen Punkt *Rahjas Gunst* und *Verflossene Zeit* auf Seite 64.

Lies weiter bei Abschnitt 32.

31

„Ein Olisbos aus einer seltenen Legierung?“ Der Schmied zieht überzogen die Augenbrauen hoch und lacht dann abschätzig. „Von so etwas weiß ich nichts. Wir stellen hier Werkzeug her, das beste von Simiavilla. Keinen solchen Schnickschnack. Da

müsst Ihr zu den Werkstätten weiter nördlich, die können Euch so ein Ding sicher herstellen, falls Ihr Bedarf habt.“ Kehre zu Abschnitt 33 zurück.

32

In einer der letzten Nischen, den Kopf zurückgelegt und die Arme um ihren Oberkörper geschlungen, sitzt eine Frau mit einem auffälligen Mal in Form einer Mondsichel an der Schulter. Dies muss die Gesuchte von der Feier sein. Lies weiter bei Abschnitt 43.

33

Als du dich näherst, öffnet sich eine Tür und eine breit-schultrige Gestalt in der Lederschürze eines Schmiedes tritt hervor. Der Mann wischt sich eine Mischung aus Ruß und Öl von den Händen und mustert dich etwas überrascht. Du kannst den Schmied nach dem Schwertkönig fragen, dann lies bei Abschnitt 31 weiter.

Wenn du dich nach dem Aufenthaltsort des Gesellen erkundigen willst, gehe zu Abschnitt 82.

Wenn du ein paar mehr Informationen zum Gesellen erfahren möchtest, kannst du das bei Abschnitt 46 versuchen.

Du kannst aber auch deine Reize spielen lassen, um den Schmied zu bezirzen, was bei Abschnitt 138 stattfindet. Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* gelingen, die um 2 erschwert ist, wenn du mit Yasmina spielst, und um 4, wenn du Djidhe ins Abenteuer geführt hast. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen.

Falls du stattdessen lieber einen anderen Ort aufsuchen willst, kehre zu Abschnitt 27 zurück.

34

Du schlüpfst behände ebenfalls zwischen den Fässern durch. Auf der anderen Seite erwartet dich eine Szene, die so nur in Belhanka zum Fest der Freuden vorkommen dürfte.

Xaviette rennt ein gutes Stück entfernt eine Gasse von Menschen entlang, die sie anfeuern. Und zahlreiche andere Läufer haben sich ihr angeschlossen, teils dadurch gehindert, dass sie sich im Rennen noch ihrer Hosen, Röcke, Roben, Hemden und Unterwäsche entledigen.

„Nacktlauf!“, ruft eine der Läuferinnen begeistert.

„Nacktlauf!“, nimmt die Menge die Botschaft auf. Innerhalb kürzester Zeit hat sich ein ganzer Mob begeistert, splitterfasernackter Menschen gebildet, der um dich herum hinter der Zofe her über den Platz stürmt.

Willst du dich wie alle anderen ebenfalls deiner Kleider entledigen? Dann geht es bei Abschnitt 81 weiter.

Wenn du lieber bekleidet bleiben möchtest, lies Abschnitt 98.

Und wenn du angesichts des Chaos jetzt lieber die Verfolgung abbrichst, kehrst du mit Abschnitt 47 zum Tempel zurück.

35

„Ein Olisbos aus Metall? Wäre das nicht kalt?“, fragt sie. „Nein, so etwas habe ich nicht gesehen. Oder in der Hand gehabt.“

Kehre zu Abschnitt 43 zurück.

36

Als du sie nach dem Mann mit den gut gebauten Schultern fragst, richtet sie sich auf. „Ah ja, Umberto.“ Sie



lächelt schief, wird dann aber wieder ernst. „Ich weiß nicht genau, wo er jetzt ist. Aber wenn Ihr eigentlich ihn sucht und ich dann noch den Rest meines Bades hier genießen kann – schaut in der Schmiede seines Meisters auf der Insel Simiavilla vorbei.“

Falls du es noch nicht getan hast, kannst du nun die Schmiede auf Seite 64 ankreuzen.

Wenn du bereits von einem Wirt einen Hinweis erhalten hast, kannst du ihr nun versprechen, sie hier vorerst in Ruhe zu lassen, wenn sie dir hilft. Gehe dafür zu Abschnitt 63.

Ansonsten kehre zu Abschnitt 43 zurück.

37

Du neigst dich vor und fixierst sie mit deinem Blick: „Ihr habt ein Geschenk an den Tempel der Rahja gestohlen, vom Gesandten eines der mächtigsten Magier Aventuriens. Ich werde natürlich die Wache verständigen, aber das sollte Eure geringste Sorge sein!“

Sie zögert erst, dann springt sie auf und hebt ihre Stimme: „So eine Unverschämtheit! Muss ich mich als Gast hier so belästigen und beleidigen lassen? Hilfe!“

Innerhalb weniger Atemzüge erscheint ein breitschultriger Mann aus dem Nebel, dessen Fäuste mit Lederriemen umwickelt sind, aus denen Metallnieten ragen. Diese Schlägerausrüstung, die gebrochene Nase und eine Reihe ansehnlicher Narben auf seinem nackten Oberkörper weisen auf eine Vergangenheit in den Schmuglerbanden der Stadt hin.

„Immer mit der Ruhe“, sagt er vollkommen gelassen, absolut sicher die Situation im Notfall schnell unter Kontrolle bringen zu können. „Was ist hier los?“

Du wiederholst deine Anschuldigung und Xaviette leugnet sie erneut. Der Wachmann nickt bedächtig und meint dann: „Also bei sich hat sie das Ding wohl nicht, offensichtlich. Werfen wir einen Blick auf ihre Sachen.“ Er begleitet euch zu den Körben, in denen unter den wachsamsten Augen des Personals die Kleider und Besitztümer der Gäste aufbewahrt werden. Xaviette hat nur ein leichtes Gewand, Sandalen und eine schmale Geldbörse abgegeben sowie ein paar weniger wertvolle Schmuckstücke. Ein unterarm langer Metallphallus ist nicht zu finden.

„Damit wäre das ja geklärt“, stellt der Wachmann fest. Falls du bereits einen Hinweis von einem Wirt erhalten hast, kannst du der Zofe jetzt versprechen, sie vorerst in Ruhe zu lassen, wenn sie dir einen Hinweis gibt. Gehe dafür zu Abschnitt 63.

Ansonsten legt dir der Mann durchaus höflich, aber ziemlich kraftvoll eine seiner massigen Pranken auf die Schulter und schiebt dich aus dem Bad. Er bleibt im Eingang mit verschränkten Armen stehen und so bleibt dir nichts anderes übrig, als zunächst einen anderen Ort aufzusuchen. Kehre zu Abschnitt 27 zurück, falls dir andere Orte bekannt sind. Falls nicht, kehre bei Abschnitt 24 zur Villa und den Feierlichkeiten zurück, um dich weiter umzuhören.

38

Hast du die Schmiede bereits einmal besucht, dann gehe direkt zu Abschnitt 29. Ansonsten lies hier weiter.

Als deine Gondel in einen schmalen Kanal der Insel Simiavilla abbiegt, taumelt eine einzelne deutlich angetrunkene Gestalt am Ufer, rutscht ab und fällt ins Wasser. Zum Fest der Freuden ist das kein seltener Anblick, aber dieser Feiernde taucht nicht prustend wieder auf, sondern treibt nach dem Sturz regungslos und mit dem Gesicht nach unten langsam vom gemauerten Kanalrand fort.

Willst du versuchen, ihn in deine Gondel zu hieven? Dann gehe zu Abschnitt 40. Dazu muss dir eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren oder Stemmen und Heben)* gelingen. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen.

Willst du andere Feiernde auf sein Schicksal aufmerksam machen und um Hilfe bitten? Dann geht es bei Abschnitt 50 weiter. Dazu muss dir eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* gelingen, die um 1 erleichtert ist. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen.

Wenn du das Geschehen schlicht ignorieren willst oder keiner deiner Rettungsversuche Erfolg hatte, lies bei Abschnitt 41 weiter.

39

Aus der Taverne „Der Limbus“ dringt sphärische Musik. Der Eingang ist mit grauen Tüchern verhüllt und als du sie zur Seite streifst, stellst du fest, dass auch die Wände mit Stoff verhangen sind. Lampen mit perlmuttfarbenen Blenden verteilen ein indirektes, waberndes Licht und der Teppich unter deinen Füßen ist dick und ausgesprochen weich. Alles vermittelt den Eindruck, in einer nebligen Welt jenseits der Realität gelandet zu sein.

Wenn du bereits hier warst, gehe direkt zu Abschnitt 51. Ansonsten lies hier weiter.

Durch einen hinter Vorhängen verborgenen Durchgang erscheint ein Diener, der von Kopf bis Fuß in weite graue Gewänder gehüllt ist. In der einen Hand hält die Gestalt einen gläsernen Becher mit einer bläulich eingefärbten Flüssigkeit, in der anderen eines mit einer goldenen, leicht perlenden Füllung.

„Willkommen im Limbus, Sphärenreisender“, begrüßt dich der Diener. „Wählt Euer Getränk! Zu Feier der Schönen Herrin ist dieses erste kostenlos für Euch.“

Willst du das goldene Getränk annehmen? Dann probiere es in Abschnitt 139.

Wenn du lieber das blaue trinken willst, gehe zu Abschnitt 135.

Du kannst aber auch generell ablehnen, dann lies bei Abschnitt 53 weiter.

40

Du weist den Gondoliere an, auf den Bewusstlosen zuzuhalten, neigst dich aus dem schmalen Gefährt und wuchtest mühselig den Mann hinein. Der Gondoliere selbst ist dabei zu beschäftigt, das flache Bötchen am Kentern zu hindern und über Leute zu schimpfen, die ihre Trinkfestigkeit nicht einschätzen können, um dir zu helfen. So stellt sich die Aufgabe als anstrengend und kraftraubend heraus, aber du hast am Ende einen nach Wein und nicht ganz sauberem Kanalwasser riechenden

Mann zu deinen Füßen liegen, der nach kurzem Druck auf sein Brustbein hustet und dann bald normal weiteratmet. Das Bewusstsein erlangt er jedoch nicht wieder. Erleichtert übergibst du ihn an einer nahen Landungsstelle der Fürsorge seiner Freunde, die bereits nach ihm gesucht haben. Die Anstrengung hat dir aber auch vor Augen geführt, dass du trotz deines nicht unbedingt darauf angewiesenen Lebenswandels kräftiger bist, als du dachtest. Für den Rest des Abenteuers erhältst du einen weiteren Schicksalspunkt (bis zu deinem Maximum). Außerdem bekommst du am Ende des Abenteuers zusätzlich 1 AP.

Kreuze auf Seite 64 einen Punkt *Verflossene Zeit* an. Lies weiter bei Abschnitt 29.

41

Du ignorierst den im Wasser treibenden Mann. Du hast eine Mission zu erfüllen und es sind genügend andere Menschen auf und am Kanal unterwegs, um zu helfen. Streiche dir auf Seite 64 einen Punkt von *Rahjas Gunst* ab. Lies weiter bei Abschnitt 29.

42

Wenn du das Badehaus schon einmal besucht hast, geht es direkt bei Abschnitt 32 weiter. Ansonsten lies zunächst den folgenden Text.

Das Bad ist an diesem Abend für alle geöffnet – offenbar hat ein Patrizier oder eine der Handelsvereinigungen eine Spende für das Wohl der Öffentlichkeit getätigt. Dementsprechend ist die Anlage rege besucht und zahlreiche Gäste räkeln sich in Becken voll heißem Wasser oder lassen sich auf Liegen massieren. Wie alle anderen Besucher legst du deine Kleidung ab und nimmst ein Tuch sowie ein Stück Seife entgegen.

Recht schnell hast du die meisten Bereiche abgesucht und keine Frau mit dem erwähnten Mal gesehen. So bleiben nur die Räume des Dampfbades, die nicht direkt einsehbar sind.

Als du die Tür zu diesem Teil der Anlage öffnest, begrüßt dich direkt eine warme, intensiv duftende Wolke. Im Inneren entsteht innerhalb weniger Augenblicke

Wasserfilm auf deiner Haut – ob Schweiß oder Kondensation ist schwer zu sagen.

Die anderen Gäste sind in dem dichten Dunst kaum auszumachen und du arbeitest dich von einer Nische mit Marmorbänken zur nächsten vor. In einer sitzt ein junger Mann, der soeben einen Krug Wasser über sein Haar und seinen ansehnlichen Torso auskippt, um sich etwas abzukühlen. Als er dich sieht, lächelt er und rückt etwas beiseite.

„So schöne Gesellschaft hatte ich heute nicht erwartet“, sagt er mit leicht rauchiger Stimme. „Würdet Ihr mir die Ehre erweisen, ein wenig Zeit mit mir zu verbringen?“ Sein Blick, unter halb gesenkten Lidern durch seine langen Wimpern hindurch, deutet an, dass er damit nicht nur Konversation meint.

Willst du dankend ablehnen und weitersuchen, gehe zu Abschnitt 44. Dazu muss dir eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) gelingen, die um 2 erleichtert ist wenn dein Held Djidhe ist, und um 3 wenn du mit Yasmine spielst. Sollte dir die Probe in Abschnitt 42 misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen. Willst du dich auf sein Angebot einlassen (oder die Probe auf *Willenskraft* ist dir misslungen), dann lies bei Abschnitt 30 weiter.

43

Du lässt dich in derselben Nische nieder wie die Frau mit dem Mal, die neugierig aufblickt. Wie willst du das Gespräch mit ihr angehen?

Wenn du zunächst deine Reize spielen lassen willst, gehe zu Abschnitt 61. Dazu muss dir eine Probe auf *Betören* (*Anbändeln*) gelingen, die um 1 erleichtert ist, wenn du mit Djidhe spielst. Sollte dir die Probe in Abschnitt 43 misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen.

Willst du sie direkt fragen, warum sie mit Mayiz geschlafen hat, geht es bei Abschnitt 96 weiter.

Wenn du sie nach dem Schwertkönig fragen möchtest, lies bei Abschnitt 35 weiter.

Wenn du sie nach dem Schmiedegesellen befragen willst, führt dich das Gespräch zu Abschnitt 36.



Du kannst sie, wenn du dir sicher genug bist, auch direkt des Diebstahls bezichtigen. Dann lies bei Abschnitt 37 weiter. Wenn du allerdings zur Gondel zurückkehren und einen anderen Ort aufsuchen willst, gehe zurück zu Abschnitt 27.

44

„Danke, aber gerade geht Pflicht vor Lust. Ich habe hier jemanden zu treffen“, lehnst du die Avancen des Badegastes ab. Er zuckt mit den Schultern.

„Ich bin öfters hier“, meint er und zwinkert dir zu. „Falls Ihr Euch an einem anderen Tag nach Zerstreuung seht.“

Lies weiter bei Abschnitt 32.

45

„Xaviettel!“, rufst du und ihr Kopf dreht sich suchend. Als sie dich ausmacht, weiten sich ihre Augen und sie weicht ein paar Schritte zurück. Ihre Herrin sieht sich ebenfalls verwirrt um.

„Ich weiß, dass du den Schwertkönig gestohlen hast“, fährst du fort. „Den Olisbos. Er war als Geschenk für den Tempel gedacht! Wo hast du ihn versteckt?“

Xaviettes Herrin hebt schockiert eine Hand an ihre Lippen und stößt einen entsetzten Laut aus.

„Xaviettel!“, ereifert sie sich. „Du bringst Schande über mich und das Haus Duridanya!“

Die Zofe bringt nur ein gestammeltes „Aber ...“, heraus, dann fährt die Dame schon an dich gewandt fort: „Ich fasse nicht, welche Schlange ich mir da ins Haus geholt habe! Zieht sie zur Rechenschaft, das dreiste Biest!“

Xaviette schüttelt den Kopf, hechtet aus dem Badebecken und beginnt einen entschlossenen und verblüffend schnellen Sprint auf den Platz hinaus – immer noch vollkommen nackt. Tropfen duftenden Badewassers spritzen von ihr auf die Umstehenden, die überrascht ausweichen. Weiter geht es bei Abschnitt 84.

46

Der Schmied brummt, zuckt dann mit den Schultern. „Was soll ich zum Umberto schon sagen? Guter Junge. Folgt Anweisungen. Hat einen präzisen Schlag. Hängt nur mit so ein paar feinen Jungs rum, das sehe ich nicht gern, die verdrehen ihm den Kopf. Trinkt gerne zu teuren Wein. Aber die Arbeit wird dem noch die Flausen ausglühen.“ Kehre zu Abschnitt 33 zurück.

47

Etwas außer Atem und unzufrieden wendest du dich in Richtung des Tempels. Ringsum gehen die verschiedensten Feierlichkeiten weiter, so als hätte es keinerlei Unterbrechung gegeben. Tänzer wirbeln an dir vorbei, ein junger Mann verteilt Zettel mit Liebesgedichten. Du schiebst dich bis zum Tempeleingang durch die Menge, wo du innehältst. Wie weiter?

Willst du die Sache verloren geben und hoffen, in den nächsten Tagen vielleicht eine neue Spur aufnehmen zu können? Dann lies bei Abschnitt 93 weiter.

Wenn du stattdessen in den Körben und Fächern mit den abgelegten Kleidern suchen willst, ob du die

Besitztümer der Zofe und damit vielleicht einen letzten Hinweis findest, geht es bei Abschnitt 85 weiter.

48

Der Schwertkönig grinst breit und etwas dümmlich, schnippt mit einem Fingernagel gegen seinen Ohrring und mustert dich von Kopf bis Fuß. „Na, da habt Ihr mich gefunden“, verkündet er. „Dann holt mal Eure Belohnung ab, im vollen Raidri-Stil!“

Warum nicht? Dutzende Lanzenreiterinnen können sich kaum irren.

Fünf Minuten später sitzt ihr beisammen und er seufzt. „Rahjas Finte“, murmelt er. „Diese Göttinnen sind aber auch fies.“

49

Jetzt, da du ein paar Anhaltspunkte hast, kannst du die Feier verlassen und am Flussufer eine Gondel besteigen. Gehe dazu zu Abschnitt 27.

Wenn du dich zunächst weiter umhören willst, kannst du dies bei Abschnitt 24 tun.

50

Du richtest dich auf und rufst laut, um die Aufmerksamkeit einer Gruppe Feiernder auf der nächsten Brücke zu erhalten. Auf deine Bitte hin, einem Ertrinkenden zu helfen, heben sie lachend ihre Becher.

„Guter Witz, der Olrico will uns doch nur wieder reinlegen, macht der ständig!“

Etwas stutzig, aber auch empört weist du sie zurecht: „Und selbst wenn, was wäre, wenn ihr echte Not ignoriert? Wollt ihr ein Leben riskieren, nur weil ihr nicht zur Pointe eines Scherzes werden wollt? Schämt euch und nun packt mit an!“

Ernüchtert folgen sie deinen Anweisungen und ziehen gemeinsam den Mann aus dem Wasser – der tatsächlich keinen Scherz gemacht hat, sondern sowohl zu viel getrunken als auch beim Sturz mit dem Schädel die Kanalmauer gestreift hat. Zerknirscht entschuldigt sich die Gruppe bei dir und verspricht, sich um ihn zu kümmern. Zufrieden damit, vermutlich ein Leben gerettet und zudem deine Wirkung auf Menschen nicht unterschätzt zu haben, setzt du deinen Weg fort. Am Ende des Abenteurers bekommst du zusätzlich 1 AP.

Kreuze auf Seite 64 einen Punkt *Verflossene Zeit* an.

Lies weiter auf Seite 29.

51

Nach kurzer Suche findest du den Hauptraum der ungewöhnlichen Taverne, wo hinter einer weißen Marmorthke ein dünner gepflegter Mann den Überblick über seine Gäste und die weiß gewandeten Diener behält. Selbst ist er nur mit einer grauen Schürze angetan und ist entweder der Wirt oder sein Vertreter. Als du dich näherst, nickt er dir freundlich zu.

Du kannst ihn direkt fragen, ob er den Schmiedegesellen Umberto gesehen hat, gehe dafür zu Abschnitt 62.

Wenn du ihn stattdessen nach dem Schwertkönig fragen willst, lies bei Abschnitt 141 weiter.

Wenn du versuchen willst, mit ihm anzubandeln, probiere deine Wirkung auf ihn bei Abschnitt 77 aus. Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* gelingen. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen. Wenn du die Taverne verlassen willst, kehre zur Gondel und Abschnitt 27 zurück.

52

„Ich weiß, es war falsch ... und man soll sich nicht dazu bringen lassen, Dinge zu tun, die man nicht will ...“ Umberto atmet zitternd ein und scheint kurz vor einem Weinkrampf zu sein.

„Xaviette wollte den Phallus stehlen. Sie wusste, dass ihn jemand auf der Feier haben würde, und hat mir gesagt, ich soll ihr helfen ... Wir wussten ja nicht, wen von uns beiden die Person mögen würde.“ Er lacht und wischt sich die Augen. „Am Ende beide. Sie hat versprochen, wir würden ausgehen. Wirklich ausgehen, nicht mit Freunden. Also habe ich mitgemacht. Aber kaum hatte sie das Ding, ist sie gegangen und hat mich ausgelacht!“ Er schaut dich mit blutunterlaufenen Augen an und flüstert: „Warum nicht einfach sagen, sie will mich nicht? Warum mich ausnutzen?“

Er lässt sich rückwärts in die Kissen fallen.

„Sie hat ihn mitgenommen. Den Metallpenis. Ich hab für sie mit dem Ziegenmann rumgemacht und jetzt sitz ich hier alleine.“

Lies weiter bei Abschnitt 68.

53

Der Diener verschwindet mit einem Nicken, scheint aber sichtlich verwirrt zu sein. Auch selber fühlst du einen kleinen Stich, fast wie schlechtes Gewissen, an diesem heiligen Tag der Rahja ein Getränk in ihrem Namen abgelehnt zu haben.

Ziehe dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64 ab.

Dann lies weiter bei Abschnitt 51.

54

Der Raum ist außergewöhnlich gestaltet – zumindest für den „Limbus“. Die grauen und weißen Tücher gehen in Spinnweben aus Seide über, aus denen sich dann steinerne Wände schälen. Die Bauweise soll wohl suggerieren, dass hier ein Schankraum aus den Dunklen Zeiten oder schlicht einfach nur Andergast im Nebel jenseits der Welten gefangen ist. Die wenigen Gäste in dem Hinterzimmer verhalten sich dementsprechend auch ganz unbelhankanisch. Einer zerdeppert begeistert einen Tonkrug an der Wand und schreit: „Noch eines!“ Darauf antworten ihm seine zwei weniger enthusiastischen Freunde immerhin mit einem gut eingeübten „Das wohl!“

Es scheint, als wäre der Charme des Primitiven derzeit unter jungen Patriziern en vogue. Unter den kurios als simple Leute verkleideten Gecken fällt ein Mann auf, der tatsächlich nur schlicht gekleidet ist und mit unauffälliger Konzentration dem Wein zu Leibe rückt. Er ist, anders als die restlichen Gäste, auch auffällig breit gebaut mit muskulösen Schultern und Armen, die von harter Arbeit zeugen.



Als du dich näherst, sieht er auf und tut sich etwas schwer, seinen Blick auf dich zu fokussieren.

„Was macht Ihr hier?“, fragt er verwirrt und sieht sich um, als sei noch ein ganzer Haufen anderer Fremder in den Raum eingedrungen. „Wollt Ihr was von mir?“

Lies weiter bei Abschnitt 64.

55

„Na gut.“ Der Wirt neigt sich vor. „Kennt Ihr das Passwort für diese Gesellschaft? Dann lasse ich Euch nach hinten bringen.“ Wenn du das Passwort bereits erfahren hast, nimm die darin vorkommende Zahl und multipliziere sie mit drei, um den richtigen Abschnitt zum Weiterlesen zu finden. Wenn du es nicht weißt, geht es bei Abschnitt 57 weiter.

56

Du neigst dich über die Theke zum Aufseher. „Entschuldigt, ich suche eine junge Frau, die bis vor Kurzem noch hier war. Sie hat ein auffälliges Mal in Form eines Sichelmondes an der Schulter – habt Ihr sie gesehen?“

Der Mann zwirbelt seinen beachtlichen Schnurrbart und mustert dich nachdenklich. „Selbst wenn“, setzt er dann gemächlich zur Antwort an, „warum sollte ich über unsere Gäste einfach so Auskunft geben? Viele genießen hier den Luxus, unerkannt zu bleiben.“

Du kannst versuchen, ihn davon zu überzeugen, dass du Xaviette dringend finden musst, weil sie den Rahjatempel bestohlen hat. Lege eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* ab, gegen die sich der Aufseher mit *Willenskraft* wehrt (FW 4 (12/12/12), SK 1). Andere, möglicherweise übernatürliche Mittel willst du vor den Augen möglicher Zeugen lieber meiden.

Hast du damit Erfolg, lies bei Abschnitt 142 weiter, ein Misserfolg führt dich zu Abschnitt 67.

Du kannst aber auch mit einem breiten Lächeln und einer geübten Pose deinen Charme spielen lassen und ihn so davon überzeugen, dir zu helfen. Lege eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* ab, gegen die sich der Aufseher mit *Willenskraft* wehren kann (FW 4 (12/12/12), SK 1).

Bei Erfolg darfst du bei Abschnitt 145 weiterlesen, bei Misserfolg geht es zu Abschnitt 67.

57

„Ohje.“ Der Wirt schüttelt den Kopf. „Naja. Die guten Herren geben aber durchaus mal das Lösungswort an Bekannte und Freunde raus. Die Zofe, die den Schmiedegesellen öfters begleitet hat – schönes Mädchen, interessantes Mal an der Schulter – die geht hier quasi ein und aus. Vielleicht würde sie Euch auch weiterhelfen, ich kann es leider nicht. Und nun geht bitte.“

Kehre, freundlich, aber bestimmt von einem Diener begleitet, zu Abschnitt 27 zurück – falls du bereits einen anderen Ort angekreuzt hast.

Ansonsten kannst du auch bei Abschnitt 24 noch einmal die Feier in der Villa besuchen, um dich nach weiteren Hinweisen umzuhören.

58

„Oh, eine Frau mit einem Tsakuss-Mal! So eine kannte ich mal!“, lallt einer der Herren am Buffet.

„Hört“, brummt sein Freund neben ihm. Beide scheinen Künstler oder Autoren zu sein und widmen sich dem kostenlosen Essen und Trinken mit der Begeisterung der Kreativen ohne feste Anstellung.

„Ein Mal auf deiner Haut, von junger Göttin Hand, gäb’ alle Perlen dafür auf, aller Silberschmiede Tand“, deklamiert der erste Gast spontan.

„Hört!“, ereifert sich sein Freund und versucht zu klatschen, hält jedoch noch ein Weinglas in der Hand, weswegen er sich unterbricht und verwirrt auf das Getränk starrt. „Deppen“, meldet sich eine Dame von einem der anderen Tische. „Die versuchen nur allen hier ihre Heftchen zu verkaufen. Auf mehr als den Geldbeutel achten die bei den Gästen nicht.“

Bevor du sie fragen kannst, ob sie etwas gesehen hat, hebt sie allerdings schon abwehrend eine Hand. „Tut mir leid, ich bin von den Göttern mit einer Sicht gestraft, bei der ich nur die allernächsten Dinge klar sehe. Ich brauche hier so lange, weil ich das Essen kaum identifizieren kann.“

Du hilfst ihr rasch, das Süßgebäck von dem gesalzenen und gerösteten Brot zu unterscheiden, und siehst dich dann nach anderen möglichen Informationsquellen um. Lies weiter bei Abschnitt 24.

59

Es kann nicht schaden, die beiden Herren zunächst mit etwas Charme um den Finger zu wickeln. Oder zumindest charmant die Finger einzusetzen.

„Das ist ein faszinierender Stab“, beginnst du an den Magier gewandt. „Lebensgröße?“

Er setzt ein breites Lächeln auf. „Vor Anwendung meiner privaten Spezialsalben.“ Er tippt auf ein paar der Tiegelchen an seinem Gürtel. „Proben sind für Interessierte jederzeit erhältlich.“

„Und Hilfe beim Auftragen sicher willkommen“, fährst du für ihn fort und nutzt Costellos überraschend angenehmes Lachen, um dich näher zu bewegen und eine Fingerspitze durch sein Brusthaar fahren zu lassen.

„Ist das die neueste Herrenmode?“

„Ich betrachte mich als ein wenig der Zeit voraus“, erklärt er und räuspert sich. Seine Haltung entspannt sich etwas und die zuvor aufgesetzte Miene des erfolgreichen Künstlers weicht einem nachdenklichen, ehrlicheren Gesichtsausdruck. Er steht ihm gut, beschließt du und lässt deine Hand aufwärts wandern, um sich warm in seinem Nacken in die gepflegten schwarzen Locken zu schmiegen.

„Wenn ihr so lacht, klingt eure Stimme ausgesprochen angenehm“, stellst du ehrlich fest. „Ihr solltet auch mehr so sprechen. Weniger angespannt.“

„Sage ich auch immer“, stimmt Albertus dir zu, der auf seinen Stab gestützt amüsiert zusieht.

„Dann könnte ich euch glatt stundenlang zuhören“, hauchst du Costello ins Ohr und er senkt den Kopf zu deiner Schulter, presst einen fast schüchternen, sanften Kuss auf dein Schlüsselbein.

Du löst dich von ihm, setzt aber ein vielversprechendes Lächeln auf.

„Aber bevor wir uns darüber weiter unterhalten, hätte ich noch ein paar andere Fragen“, wechselst du das Thema.

Kehre zurück zu Abschnitt 21.

Markiere dir auf Seite 64 einen Punkt *Rahjas Gunst* und einen Punkt *Verflossene Zeit*.

60

Du streckst dich genüsslich im Bug der Gondel und bringst deine Figur zur Geltung, während der Gondoliere überrascht auf dich herabblickt.

„Ist dies ein Abend voller Arbeit wie jeder andere für Euch?“, fragst du mit einem Grinsen. „Oder lasst Ihr Euch heute vielleicht gerne auch einmal ablenken?“

Er lacht, schüttelt den Kopf und hebt dann ein Amulett, das er um den Hals trägt. Auf den Druck eines Fingernagels hin öffnet es sich und zeigt zwei kleine, fein gemalte Portraits – ihn und eine Frau mit einem durchdringenden Blick, der dich an einen Raubvogel erinnert.

„Ein anderer Mann wäre sicher Wachs in Euren Händen und zu allem bereit, was Ihr nur wünschen könnt“, sagt er, „aber ich und Mirela haben gemeinsam beschlossen, nur einander zu lieben, ob in Wort oder in Tat. Ihr wollt doch sicher nicht, dass ich einen Schwur vor meiner Frau und der Schönen Herrin breche?“

Du richtest dich auf, lachst und winkst ab.

„Oh nein“, murmelst du nur. „Ich verstehe Euch. Und will mit Sicherheit auch Eure Mirela nicht verärgern.“

„Eine gute Wahl“, stimmt er dir zu, schließt das Amulett wieder und erhebt dann die Stimme in einem fröhlichen Singsang, während er dich weiter über die Kanäle der Stadt zu deinem Ziel bringt.

Kehre zu Abschnitt 27 zurück.

61

„Ihr seht aus, als könntet Ihr etwas Hilfe gebrauchen, um Euren Abend zu versüßen“, sagst du und rückst etwas näher an die junge Frau heran.

Sie löst die verschränkten Arme, legt den Kopf schief, um dich zu mustern und nickt dann, als habe sie Waren bewertet und für gut genug befunden. „Ich hätte nichts gegen etwas Zerstreuung“, gibt sie zu. „Der Tag war bisher weniger ansprechend.“ Sie klingt tatsächlich müde und reckt sich nun, als müsse sie eine Steifheit aus ihren Gliedern vertreiben (Betören 8 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/12/13), SK 2, große Brüste, kleine Vagina, Vorliebe (Cunnilingus) II, Flinke Finger).

„Ich stehe ganz in Euren Diensten“, versicherst du. Das entlockt ihr ein leicht schiefes Lächeln und sie öffnet ihre Schenkel.

„Könnt Ihr nur schön reden oder wisst Ihr noch mehr mit der Zunge anzustellen?“, fragt sie süffisant.

Du lässt dein Tuch auf den Boden gleiten, kniest darauf nieder und beantwortest ihre Frage ohne Worte. Als deine Bemühungen mit Lippen, Zunge und Händen sie schließlich – eine Hand in deinen Haaren vergraben, die andere bebend auf der Bank abgestützt – zum Ziel führen, wirkt sie tatsächlich deutlich entspannter als zuvor (Lies weiter bei Abschnitt 154 und komm dann hierhin zurück).

Markiere einen Punkt *Rahjas Gunst* und *Verflossene Zeit* auf Seite 64.

Kehre anschließend zu Abschnitt 43 zurück.

62

„Ah, der Schmiedegeselle, den die jungen Patrizier immer mitbringen!“ Der Wirt nickt geschäftig, während er für einen anderen Gast ein Getränk einschenkt. „Der ist allerdings in einer privaten Gesellschaft im Hinterzimmer. Da habt Ihr leider keinen Zugang, wir nehmen das sehr ernst hier im Limbus.“

Du kannst nun entweder gehen und zum Abschnitt 27 zurückkehren oder auf Zugang zu dem Hinterzimmer bestehen und bei Abschnitt 55 weiterlesen.

63

Sie seufzt, legt den Kopf zurück und scheint etwas abzuwägen. Dann nickt sie.

„Gut, ihr findet ihn im Hinterzimmer der Taverne „Der Limbus“. Er und seine Freunde haben sich dafür ein Lösungswort ausgedacht. Es lautet „Sechserpasch“. Irgendwas mit einem Würfelspiel, glaube ich. Und jetzt würde ich mich gerne weiter entspannen.“

Kehre zu Abschnitt 43 zurück. Oder, wenn du das Gespräch schon beendet hast oder es beendet wurde, zu Abschnitt 27 und deiner Gondel.

64

Bevor ihr das Gespräch wirklich beginnen könnt, steht Umberto etwas unsicher auf, schaut zu den Patriziersöhnen herüber, die ebenfalls unauffällig einen Blick zu erhaschen versuchen, und wankt dann auf einen Vorhang zu. Dahinter befindet sich ein weiterer, kleinerer Raum, der offensichtlich vor allem zum Ruhen und

möglicherweise für etwas dezentere Begegnungen gedacht ist.

Ringsum sind weiche Kissen ausgelegt, auf denen der Schmiedegeselle sich nun niederlässt. Auf einem niedrigen Tischchen steht eine Wasserpfeife mit mehreren Schläuchen, aus denen schwerer süßlicher Dampf aufsteigt. Umberto saugt an einem der Mundstücke, nickt dann und versucht dich mit einem leichten Schielen wieder zu fixieren. Er blinzelt dabei auffallend häufig und hustet leicht, scheint dir aber zumindest Aufmerksamkeit zu schenken.

Möchtest du zunächst deine Reize spielen lassen? Dann lies bei Abschnitt 72 weiter. Dazu muss dir eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* erleichtert um 1 gelingen. Sollte dir die Probe an dieser Stelle misslingen, kannst du diese Option kein weiteres Mal wählen.

Du kannst ihn nach dem Schwertkönig fragen, schlage dafür Abschnitt 78 auf.

Wenn du ihn fragen willst, warum er mit Mayiz geschlafen hat, lies Abschnitt 66.

Wenn du den Raum wieder verlassen und einen anderen Ort aufsuchen willst, geht es zurück zu Abschnitt 27.

Wenn du Umberto erst mal die Wasserpfeife abnehmen willst, um sie selbst zu benutzen und dich zu betauschen, kannst du das selbstverständlich tun. Gehe zu Abschnitt 147, merke dir aber diesen Abschnitt, um wieder hierher zurückzukehren. Du kannst davor die Liturgie ERREGENDER RAUSCH einsetzen, wenn du möchtest.

65

Du machst einen halben Schritt zurück und nutzt aus, dass Umberto kurz selber aus dem Tritt kommt, um deine magische Macht zu sammeln. Dies ist, neben den Sexualzaubern, die wahre Kunst der al'Achami und deines Lehrmeisters Thomeg Atherion. Der menschliche Geist ist für jemanden mit den richtigen Kenntnissen wie Lehm, der sich beliebig in die gewünschte Form kneten lässt.

Lege eine Fertigkeitsprobe für den HORRIPHOBUS ab. Achte dabei auf die Erschwernis durch Umbertos Seelenkraft von 1.

Bist du erfolgreich, lies bei Abschnitt 152 weiter.

Wenn die Probe misslingt, fasst sich Umberto wieder, stürmt vor und wirft dich gegen die Wand, wo er dir mit seinen von der Arbeit an der Esse gestählten Händen die Kehle zudrückt. Lies weiter bei Abschnitt 73.

66

„Der Ziegenmann! Der Geruch ... dieser Geruch ...“ Umberto zieht hastig an seiner Wasserpfeife, aber der süße Dampf scheint den gegenteiligen Effekt zu haben als beabsichtigt und er beginnt zu würgen. Du weichst etwas zurück und wartest ab, bis sich sein Magen wieder beruhigt hat.

Gehe zurück zu Abschnitt 64.

67

„Entschuldigt, aber egal, was Ihr sagt und wie hübsch Ihr dabei aussieht – ich gebe solche Informationen nicht weiter.“

Damit wendet er sich betont von dir ab und widmet sich der Frage einer Gruppe älterer Damen, die ihre Kleider nicht wiederfinden können.

Du bist in einer Sackgasse gelandet und die Zofe ist verschwunden. Wie weiter? Dir fällt nur ein, beim Rahjatempel um Rat zu bitten.

Streiche dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64 ab. Dann gehe zu Abschnitt 69.

68

Damit wäre die Wahrheit wohl heraus – Umberto wirkt nicht wie ein gekonnter Lügner. Was willst du nun mit ihm tun? Er hat sich definitiv an dem Diebstahl beteiligt, auch wenn es so aussieht, als wäre Xaviette die Anstifterin gewesen.

Willst du ihn festsetzen? Denn lies bei Abschnitt 79 weiter. Wenn du ihn laufen lassen willst, gehe zu Abschnitt 70. Wenn du ihm hingegen für seinen Frevel eine Abreibung verpassen willst, geht es bei Abschnitt 121 weiter.

69

Paradisela ist die schönste und prächtigste der vielen Inseln Belhankas. Ihr Herz ist der Hohe Tempel der Herrin Rahja, aber alle Gebäude und Gärten hier widmen sich Aspekten der Schönen Göttin. Auf dem Forum der Freuden, dem Platz vor dem Tempel mit seinen rosenfarbenen Marmorplatten, sind zahllose Zelte aufgebaut, in denen Glücksbringer, Amulette, Rosen, Parfüm, Seifen, Gedichtbände, Haarbänder, Heiligenbilder und natürlich Wein verkauft werden. Der Palazzo Thaliana, Sitz der Metropolitin und höchsten Geweihten Belhankas, wird von tausenden Kerzen und Lampen golden erhellt und alle Säle und Räume scheinen für Feiernde und Tänzer geöffnet. Der Trubel ist eine bunte Mischung heiterer Feierlichkeit und zotiger Begeisterung – hier singen mehrere junge Frauen einen Choral zu Ehren Sankta Xavieras, die die Stadt einst gerettet haben soll, dort wird der Gewinner eines Geschicklichkeitsspiels zum Dank in ein Weinfass geworfen.

Du eilst durch die wogende Menschenmenge auf den Palast Rahjas auf Deren zu, dem Haupttempel der Lieblichen Göttin im Westen Aventuriens.

Du kannst gerade noch ausmachen, wie die inzwischen vertraute Gestalt von Xaviette durch eines der Portale den Tempel betritt. An der Schwelle legt sie, wie alle Besucher, ihr Gewand ab, um in ein Badebecken zu steigen. Nur wer rein ist, darf die Hallen dahinter betreten.

Spielst du als Djidhe, dann lies bei Abschnitt 123 weiter. Wenn du als Yasmina den Tempel betreten willst, geht es zu Abschnitt 97.

70

„Ich denke, du hast heute einiges gelernt“, stellst du schließlich fest. „Erstens, lass dich nicht zum Verbrehen hinreißen, egal was du dir für Belohnungen erhoffst oder wie harmlos es erscheinen mag. Zweitens, lass dich nicht mit falschen Versprechen ködern. Und drittens – Xaviette ist nicht an dir interessiert. Ich werde dich nicht weiter heimsuchen, aber ich erwarte, dass du einiges in deinem Leben überdenkst.“

Umberto starrt dich mit weit aufgerissenen Augen an, um dann eifrig zu nicken. Er geht sogar vor dir auf die Knie und stammelt: „Danke, danke, wie kann ich das wieder gut machen ... danke.“

Lege eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* ab. Solltest du zusammen mit Umberto dem Rauschkraut gefrönt haben, ist die Probe um 2 erleichtert. Hast du sechs oder mehr Punkte *Rahjas Gunst*, ist die Probe zusätzlich um 1 erleichtert.

Gelingt dir die Probe, erhältst du einen Punkt *Rahjas Gunst*, den du auf Seite 64 vermerken solltest. Markiere dort außerdem auch Umbertos Namen.

Du seufzt, redest ihm gut zu und sagst ihm, dass er in den nächsten Tagen in den Rahjatempel gehen soll, lässt ihn dort knien und verlässt den Raum.

Lies weiter bei Abschnitt 75.

71

Du betrachtest einen Moment noch den Hammer, dann kannst du das Seufzen nicht mehr unterdrücken, das sich aus deiner Brust löst.

„Behaltet ihn“, entscheidest du. „Was will die Kirche auch mit einem Hammer. Nein, wartet, es gäbe sicher irgendetwas, aber ich denke, am Ende ist dies die Lösung, die die wenigsten seltsamen Fragen nach sich ziehen wird. Aber“, du deutest ein letztes Mal auf sie, schon halb zum Gehen gewandt, „ein eifersüchtiges Herz macht äußerst unattraktiv. Ihr seid wahrhaft hässlich und habt genug anderen hiermit geschadet. Die Göttin wird Euch strafen, wie sie es für recht hält.“

Damit drehst du dich nun endgültig um und verlässt die Schmiede.

Draußen, an der lauen Nachtluft, atmest du tief durch. Dies wird dir sicher noch Ärger einbringen, aber dem wirst du dich an einem anderen Tag stellen. Noch ist die schönste Nacht des Jahres und über Belhanka liegt Rosenduft. Du winkst einer Gondel und beschließt, dir nach dem Chaos der letzten Stunden ein paar verdiente Belohnungen zu suchen. Du erhältst 5 AP, dein Abenteuer ist hier allerdings vorbei.

72

Du lässt dich neben dem Schmiedegesellen auf die Kissen nieder. „Keine Sorge“, beruhigst du ihn. „Ich will dir nicht schaden. Im Gegenteil.“

Er beobachtet dich mit einem Ausdruck leichter Verwirrung. Du seufzt und lehnst dich zurück. Ihn in diesem offenbar nicht ganz zurechnungsfähigen Zustand zu verführen wäre nicht schicklich.

Gehe zurück zu Abschnitt 64.

73

Ein Rauschen in deinen Ohren blendet alle anderen Geräusche aus, dann kriecht ein schwarzer Schleier vor deine Augen. Kraftlos gehst du zu Boden.

Als du wieder erwachst, befindet du dich irgendwo neben einer Brücke. Du wurdest hier von diesem Halunken abgelegt, offenbar hat man dich für berauscht und bewusstlos gehalten. Das Fest der Freuden ist vorbei und

es wird schwer werden, den Schwertkönig jetzt noch zu finden. Du solltest bei Gylvana von Belhanka den Verlust melden. Du selbst siehst dich mit diesen Kopfschmerzen nicht mehr dazu in der Lage, die Spur zu verfolgen. Dein Abenteuer endet hier. Du warst stets bemüht und bekommst deswegen 1 AP.

74

Endlich geht Umberto mit blutüberströmtem Gesicht zu Boden. Sein Hinterkopf schlägt mit einem Knacken an der Tischkante auf und alle Kraft weicht aus seinen Gliedern. Du schüttelst deine schmerzenden Fäuste aus und tastest deinen Kiefer ab, ob alle Zähne noch fest sitzen. Jetzt weißt du wieder, warum du so etwas in der Regel vermeidest. Streiche dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64 ab. Dann lies weiter bei Abschnitt 75.

75

Da du jetzt ausgesprochen sicher bist, dass doch die Zofe die eigentliche Täterin war, machst du dich wieder auf den Weg zum Badehaus und rufst rasch eine Gondel. Lies weiter bei Abschnitt 76.

76

Die Menge an Besuchern im Badehaus hat nicht nachgelassen, im Gegenteil. Du legst erneut deine Kleider ab und eilst zum Dampfbad. Die Nische, in der Xaviette bisher saß, ist jedoch inzwischen von zwei schmerzbäuchigen älteren Herren besetzt, die dich überrascht ansehen, als du in ihr Gespräch hineinplatzst. Eilig suchst du die anderen Nischen ab, dann die restlichen Räume des Bades. Von der Zofe fehlt jede Spur. Etwas ratlos wendest du dich an den Aufseher, der neben dem Eingang über die abgegebenen Kleider und Besitztümer wacht. Gehe zu Abschnitt 56.

77

Du lehnst dich elegant an die Theke und beantwortest seine Frage danach, was er für dich tun könnte, mit einem breiten Lächeln: „Was immer Euch in den Sinn kommen mag ... und auch abhängig davon, wie viele Zuschauer Ihr dabei haben wollt, vielleicht an einem anderen Ort.“ Er lacht, sichtlich überrascht, aber nicht abschätzig und schüttelt dann verschmitzt den Kopf. „Nein, nein. Zu anderer Zeit gerne, aber heute bin ich wirklich zu beschäftigt.“ Er wirkt gefestigt in seiner Meinung. Kehre zu Abschnitt 51 zurück.

78

Umberto spielt mit dem Mundstück der Wasserpfeife und zuckt mit den Schultern. „Was soll ich denn davon wissen“, nuschelt er. „Ich will nichts sagen.“ Du kannst versuchen, ihn dazu zu bringen, ehrlich mit dir zu sein. Lege dafür eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* ab, die um 2 erleichtert ist, wenn du Ilmenblatt oder Cheriacha

geraucht hast. Hast du 6 oder mehr Punkte *Rahjas Gunst*, ist die Probe zusätzlich um 1 erleichtert. Bei Gelingen lies bei Abschnitt 52 weiter. Kehre ansonsten zu Abschnitt 64 zurück und markiere dir einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64, da du dich unnötig lange um ihn bemüht hast.

79

Du rufst einen Diener und bittest ihn, die Wache zu verständigen. Umberto fügt sich mit hängendem Kopf in sein Schicksal. Allerdings musst du eine Weile warten, bis die offenbar stark ausgelastete Wache einen Mann vorbeischieken kann, der sich halbherzig deine Geschichte anhört und dann den Schmiedegesellen wegen Diebstahls abführt. Streiche einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64 an. Lies dann bei Abschnitt 75 weiter.

80

Die Dame ya Duridanya hält sich nur im Hintergrund und wirft hin und wieder ein anfeuerndes Wort ins Geschehen. Dein einziger Gegner ist der Schmied, aber er schwingt seinen Hammer mit der Wucht und Übung zahlloser Stunden an Esse und Amboss. Seine Werte findest du auf Seite 64. Solltest es dir gelingen, ihm die Hälfte seiner LeP oder mehr abzunehmen, konntest du ihn tatsächlich besiegen. Lies bei Abschnitt 151 weiter. Wenn du unterliegst und auf 10 oder weniger LeP sinkst, gehe zu Abschnitt 73.

81

Du kommst etwas aus dem Tritt, während du dich ebenfalls deiner Kleider und Sandalen entledigst, holst den Abstand aber locker wieder auf, als die anderen Laufenden dir johlend eine Lücke in ihrer Mitte öffnen. Vor dir rennt Xaviette einen leeren Karren hinauf, der in der Mitte zu kippen beginnt, und springt auf der anderen Seite hinab. Die Nachfolgenden rennen beinahe in die jetzt hochgeklappten Deichseln des Gefährts und teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine erklettert den Karren, bringt ihn ins Gleichgewicht und hilft sich mit Handgriffen und anfeuernden Rufen etwas mühselig gegenseitig über das Hindernis. Die andere ändert die Richtung und rennt durch eine Menge junger Patrizier, die soeben Weinkelche gehoben haben. Klirrend geht teures Kristallglas zu Bruch und ein paar Flüche sind zu hören, dann schließt sich aber schon der erste junge Geck mit einem Schulterzucken der Menge an und knöpft sein Hemd auf. Willst du mit der ersten Gruppe klettern und bei Abschnitt 99 weiterlesen? Dazu muss dir eine Probe auf *Klettern +3* gelingen. Oder bei Abschnitt 100 um das Hindernis herumlaufen? Gleiches gilt, wenn dir die Probe auf *Klettern* misslungen ist.

82

„Umberto treibt sich vermutlich in dieser Taverne rum. So etwas



unnötig Feines, da zahlen seine noblen Freunde für einen Hinterraum. Limbus heißt das, meine ich.“
Du kannst nun den Ort „Taverne“ auf Seite 64 markieren. Kehre zu Abschnitt 33 zurück.

83

Splitterfasernackt, so wie du über die Piazza gerannt bist, stürzt du dich auf den Schmied, ungeachtet der Funken in der Luft und des Hammers in seiner Hand. Er zögert bei dem Anblick kurz.

Lege eine Probe auf *Betören* ab.

Ein Erfolg führt zu Abschnitt 149, ein Misserfolg zu Abschnitt 73.

84

Du zauderst nicht lange und eilst Xaviette nach, während ringsum die anderen Gäste, Geweihten und Kavalieri noch verblüfft innehalten. Die Zofe allerdings rennt mit verbissener Entschlossenheit und vollkommen ungeachtet ihrer kompletten Nacktheit. Mit pumpenden Armen und wehendem Haar stürmt sie zwischen den Zelten hindurch über den Platz und du bekommst nur ihre wohlgeformte Kehrseite zu sehen.

Du rechnest dir – immerhin noch bekleidet und mit deinen Sandalen an den Füßen, dennoch ganz gute Chancen aus, sie einzuholen. Also rennst du, die Säume deiner Kleider gerafft, hinter ihr her. Der Trubel des Festes umschließt dich und du musst dich ebenso sehr auf den Weg konzentrieren, wie darauf, die nackte Fliehende nicht aus den Augen zu verlieren.

Bei Abschnitt 94 geht die Verfolgungsjagd richtig los.

85

Du rufst dir in Erinnerung, wo Xaviette und ihre Herrin ihre Kleider abgelegt haben, und findest den richtigen Korb. Rasch tastest du zwischen Sandalen und feinem Stoff umher und deine Finger schließen sich um ein gefaltetes Stück Papier. Bevor jemand fragen kann, was du da tust und warum, kehrst du zum Eingang zurück und hältst deinen Fund in das Licht einer der vielen Lampen. In einer geschwungenen, energischen Handschrift sind ein paar Worte ohne großen Kontext vermerkt:

„Simiavilla Ingrani Schmiede: Umarbeiten. Abgabe noch am Abend.“

Verblüfft faltest du den Zettel wieder und schüttelst den Kopf. Am Ende sind wohl doch alle gemeinsam in die Sache verwickelt.

Lies weiter bei Abschnitt 132.

86

Als du, spät in der Nacht und erschöpft, beim Tempel vorstellig wirst, begrüßt dich eine der hochrangigen Geweihten, flankiert von mehreren Brüdern und Schwestern der Kirche.

Etwas amüsiert, aber doch andächtig nimmt sie den leicht verformten Phallus an sich und dreht ihn zwischen ihren anmutigen Händen. Er verfehlt wohl seine Wirkung nicht, denn ihre Lippen kräuseln sich in einem wohlwollenden, überraschten Lächeln und ihr entfährt ein leises Seufzen.

„Dies ist also das Geschenk des Thomeg Atherion“, verkündet sie. „Eine wahrhaft reiche Gabe. Wenn auch ... ungewöhnlich in ihrem Mangel an Symmetrie.“

„Das weisen doch die wenigsten Originale auf“, merkt eine der anderen Geweihten an. „Die Arbeit kann er trotzdem sicher verrichten.“

Du erklärst so knapp wie möglich, was dem Schwertkönig zugestoßen ist, und die Gastgeberin der Leidenschaft lauscht aufmerksam.

„Wir werden eine Schmiede finden, die alle Fehler richtet“, beschließt sie. „Er mag vielleicht etwas Länge einbüßen, aber auch das dürfte seiner Wirkung keinen Abbruch tun. Seid bedankt für all Eure Mühen in dieser Nacht.“

Und damit strecken sich dir dutzende mit Schmuck und Seidenschleiern behängte Arme entgegen, um dich in den Kreis der Geweihten zu ziehen, der sich eng um den Schwertkönig in den Händen der Tempelvorsteherin schließt.

Endlich weicht die letzte Anspannung aus deinen Gliedern und du lässt dich von Wärme und dem Duft nach Rosen und Gewürzen einhüllen. Sanfte Finger legen sich auf deine Schultern und Arme, lieblosen deinen Rücken. Endlich ist dieser lange Abend zu einem guten Ende gekommen und du wirst es mit aller Begeisterung feiern, während sich ringsum die Stadt im Rausch verliert. Für deinen Einsatz hast du dir 10 AP verdient!

87

Der Feuerkünstler spuckt einen Mundvoll Alkohol in seine Fackel und dir schlägt eine Stichflamme entgegen. Erschrocken stolperst du seitlich gegen das Wägelchen mit seinen Utensilien und klirrend gehen reihenweise Glasflaschen zu Boden. Der stechende Geruch hochprozentigen Schnapses steigt auf.

„Hey!“, brüllt der breitschultrige Schausteller und wedelt drohend mit der Fackel. „Das bezahlst du mir!“

Wenn du als Djidhe spielst, hast du vielleicht eine Idee, hier schnell weiter zu kommen. Gehe zu Abschnitt 88.

Als Yasmina solltest du dich bei Abschnitt 91 einfinden.

88

Du hast keine Zeit für so einen Unsinn und außerdem bedroht dich der Dämlack mit einer brennenden Fackel. Du wirfst ihm eine der schwächsten, aber auch leichtesten Formeln in deinem Repertoire entgegen, gepaart mit einer raschen Geste in Richtung seiner Augen. „Blitz dich find!“, zischst du und erschrocken beginnt der Hüne, sein Gesicht zu betasten.

Aus seiner kurzen, magischen Blindheit wird möglicherweise eine echte, als er heulend feststellt, den Hochprozentigen an seinen Fingern nun in die Augen geschmiert zu haben. Das kümmert dich allerdings wenig, denn du bist bereits an ihm vorbei gerannt und kannst Xaviette ausmachen, wie sie sich zwischen zwei massigen Weinfässern hindurch zwängt. Lies weiter bei Abschnitt 34.

89

„Zur Seite“, rufst du, wirst aber geflissentlich ignoriert. Ein Dutzend wohlgeformter Beine in Absatzschuhen wird in einem Meer aus raschelnden Röcken bis

auf Augenhöhe hinauf geschleudert und du musst abrupt bremsen, um keinen Tritt ins Gesicht einzustecken. Strauchelnd kommst du vor der Reihe Tänzer zu stehen, die ihre Choreographie fortsetzen und springen und wirbeln und dir dabei böse Blick zuwerfen.

Die Leiterin der Gruppe droht dir mit einem blumengeschmückten Zeigestock und schimpft lauthals, bis du dich etwas unbeholfen seitlich an der Truppe vorbei gedrückt hast. Xaviette allerdings hast du aus den Augen verloren. Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich geschlagen zu geben und zum Tempel zurückzukehren.

Lies bei Abschnitt 47 weiter.

90

Als du heranstürmst, schaut der Schmied überrascht auf und die Dame ya Duridanya weicht zurück. Dann hebt Ingrani entschlossen den Hammer und hechtet über seinen Amboss, um sich dir zu stellen.

Seine Werte findest du auf Seite 64.

Solltest du siegen, indem du ihn um die Hälfte oder mehr seiner LeP bringst, lies bei Abschnitt 146 weiter.

Eine Niederlage erleidest du, wenn du 10 oder weniger LeP hast. Dies führt dich zu Abschnitt 73.

91

„Ich bin im Auftrag des Tempels unterwegs!“, verteidigst du dich und die Augen des Schaustellers werden groß.

„Süße Göttin, ich habe nicht erkannt, dass Ihr ... verzeiht mir ...“ Und damit hängt er an deinem Arm, stammelt Entschuldigungen und droht, dein Haar mit seiner Fackel in Brand zu setzen. Du wehrst seine gutgemeinten, aber hinderlichen Bitten um Vergebung für sein raues Benehmen ab, aber als du dich endlich losgerissen hast, ist Xaviette außer Sicht. Außer Atem und enttäuscht bleibt dir nichts weiter, als zum Tempel zurückzukehren.

Lies bei Abschnitt 47 weiter.

92

Du greifst instinktiv auf eine schnelle Formel zurück, die deinen Gegner, wenn nicht ausschalten, so doch wenigstens stark behindern sollte. Während du zurücktänzelst, zwingst du die arkane Macht in Form und entlässt sie mit einer Geste und einem gerufenen Wort: „Corpofesso!“

Die Wirkung trifft Glieder und Sehnen des Schmieds mit der Wucht eines Hammerschlags. Sein Gesicht verzerrt sich vor Schmerz, seine Waffe entgleitet ihm und er sinkt auf die Knie. Schweiß perlt auf seiner Stirn und du nährst dich langsam, die Hand immer noch drohend erhoben.

Neben dir rollt der Schwertkönig mit einem Klimpern vom Amboss, das in einem Zischen endet, als das heiße Metall in einem Abkühlbottich mit Öl landet. Vermutlich wird er davon keinen Schaden davontragen. Dein Blick fällt auf die Zange, mit der du ihn sicher aus der Wanne bergen kannst.

Währenddessen endet die Wirkung deines Zaubers und der Schmied kommt wieder auf die Beine, hebt aber ergeben die Hände, als du zurückschreckst.

„Friede“, sagt er. „Ich gebe mich geschlagen.“

Lies weiter bei Abschnitt 115.

93

Du setzt dich inmitten des Trubels auf die Stufen des Tempels. Belhanka feiert weiter und kümmert sich nicht darum, dass du soeben deine Mission aufgegeben hast. Vielleicht wirst du in den nächsten Tagen noch dahinterkommen, was geschehen ist und wo das Geschenk für die Kirche verblieben sein könnte. Vielleicht nicht. Jetzt in diesem Moment heißt das nur, dass die Übergabe nicht wie geplant stattfinden kann.

Du atmest tief durch, streckst die Beine und fischst dann überrascht eine bunte Feder aus deinen Haaren, die irgendwie bei dem Chaos auf dem Platz dort gelandet sein muss. Du schnippst sie davon, aber eine elegante Hand fängt sie auf. Eine Akoluthin des Tempels neigt sich über dich und schenkt dir ein leicht besorgtes Lächeln, die Feder zwischen ihren schlanken Fingern.

„Das ist keine Nacht für Sorgen“, stellt sie fest und lässt sich neben dir nieder. „Was immer es ist, die Göttin verzeiht dir sicherlich.“

Du schaust erst verblüfft zu ihr, dann über den weiten Platz und die wogende Menge an Menschen, die dort feiern. Ein schimpfender Pfau fliegt auf und landet, schwer beladen mit seiner prächtigen Schleppe, nur wenige Schritte von euch entfernt. Das Tier betrachtet dich einen Moment abschätzig, dann schlägt es ein perfektes Rad aus schimmernden Federn, was die Feiernden ringsum lachend auseinanderstieben lässt.

Du lächelst, unwillkürlich.

Diese Stadt wird es sicher überleben, dass ein teures und frivoles Geschenk verlorengegangen ist. Sie und ihr Tempel der Schönen Göttin haben schon ganz anderes überlebt.

„Ein Lächeln“, sagt die Akoluthin und steckt dir die Feder wieder als Schmuck ins Haar. „Jetzt weiß ich, dass alles gut wird.“

Und das wird es sicher. Das Abenteuer, beschließt du, ist für heute vorbei. Du bekommst jedoch immerhin 2 AP.

94

Xaviette hechtet vor dir über ein Wägelchen voll mit Blumensträußen und du tust es ihr nach, während die Besitzerin mit offenem Mund daneben steht. Die Zofe schlägt anschließend einen Haken durch eine kleine Theatergruppe, deren bemalte Masken euch verblüfft nachsehen. Applaus folgt euch, offenbar werden die nackte Frau und die sie verfolgende Person für einen Teil der Aufführung gehalten.

Du duckst dich hinter Xaviette unter dem Vordach eines Zeltes hindurch, das Süßspeisen verkauft, rutschst beinahe auf einem fallen gelassenen Gebilde aus Zuckerschäum aus und verlierst so wertvolle Momente.

Die nackte Fliehende nutzt eine kurze Lücke in einer Tanzdarbietung aus, um mitten hindurch zu sprinten. Hinter ihr schließen sich die Reihen der Tänzer wieder und du stehst vor einer geschlossenen Wand von hochgewachsenen Männern und Frauen, die Arme miteinander verschränkt und bereit, eine Reihe von Sprüngen und hohen Tritten durchzuführen, die zu ihrer Choreographie gehören.

Du kannst entweder versuchen, durch die Tänzer durchzubrechen, dann lies bei Abschnitt 127 weiter. Dazu

muss dir eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Laufen) gelingen. Einen zweiten Versuch hast du nicht. Wenn du einen kurzen Umweg nehmen und durch die Vorführung eines Feuerschluckers rennen willst, um den herum sich eine freie Fläche gebildet hat, geht es zu Abschnitt 87. Gleiches gilt, wenn die Probe auf *Körperbeherrschung* misslungen ist und du keine Wahl hast.

95

Als du, recht spät in der Nacht, aber triumphierend, beim Tempel vorstellig wirst, begrüßt dich eine der hochrangigen Geweihten, flankiert von mehreren Brüdern und Schwestern der Kirche.

Andächtig nimmt sie den elegant geschwungenen, verzierten Phallus an sich und dreht ihn zwischen ihren anmutigen Händen. Er verfehlt wohl seine Wirkung nicht, denn ihre Lippen kräuseln sich in einem wohlwollenden, überraschten Lächeln und ihr entfährt ein leises Seufzen. „Dies ist also das Geschenk des Thomeg Atherion“, verkündet sie. „Eine wahrhaft reiche Gabe. Wenn auch ... später eingetroffen als gedacht.“

Du erklärst so knapp wie möglich, was geschehen ist, und die Gastgeberin der Leidenschaft lauscht aufmerksam.

„Manche Menschen vergessen, dass Leidenschaft auch Freiheit bedeutet und, wer neidet und beschränkt und verbietet, sich selbst und die Welt beraubt. Seid bedankt für all Eure Mühen in dieser Nacht und dafür, dies zum Guten gerichtet zu haben.“

Und damit strecken sich dir dutzende mit Schmuck und Seidenschleiern behängte Arme entgegen, um dich in den Kreis der Geweihten zu ziehen, der sich eng um den Schwertkönig in den Händen der Tempelvorsteherin schließt.



Endlich weicht die letzte Anspannung aus deinen Gliedern und du lässt dich von Wärme und dem Duft nach Rosen und Gewürzen einhüllen. Sanfte Finger legen sich auf deine Schultern und Arme, lieblosen deinen Rücken. Endlich ist dieser lange Abend zu einem guten Ende gekommen und du wirst es mit aller Begeisterung feiern, während sich ringsum die Stadt im Rausch verliert. Für deinen leidenschaftlichen Einsatz hast du dir 12 AP verdient!

Schau bitte nach, ob du auf Seite 64 12+ Punkte *Rahjas Gunst* notierst hast. Wenn ja, dann lies noch Abschnitt 155.

96

„Ihr wart also auch auf der Feier? Ja, ich habe mit dem haarigen Mann geschlafen. Aber ...“, die junge Frau verdreht kurz die Augen und macht eine vage Geste, als suche sie nach Worten, „... aber es ging mir darum ... mal etwas anderes auszuprobieren. Genau. Hier in Belhanka sind ja alle gepflegt und rasiert. Hat sich herausgestellt, dass mir das auch mehr liegt.“

Kehe zu Abschnitt 43 zurück.

97

Der Tempel, deine Heimat, empfängt dich mit demselben Gefühl von heiterer Freude wie an jedem Tag. Das elegante Gebäude mit seinen offenen Hallen, die sich rings um das innere Heiligtum im Herzen ziehen, strahlt die Wärme und die Lieblichkeit der Göttin aus. Perfekt gefügte Steine aus rosa geädertem Marmor bilden über dir hohe Bögen, weite Becken voll duftendem Wasser laden die Gläubigen ein, sich zu reinigen, bevor sie tiefer in den Tempel vordringen.

Deine Geschwister im Glauben begrüßen dich – Amaziella legt kurz ihre Arme um dich und drückt dir einen glühenden Kuss auf die Lippen, bevor du dich entschuldigst und nach Xaviette Ausschau hältst. Amaziella streicht dir noch sacht über die Schulter und widmet sich dann einem anderen Gast, sodass du ungestört auf den Zehenspitzen über die Häupter der Besucher hinweg spähen kannst.

Du machst Xaviette am Rand eines der Badebecken aus, wo sie gerade einer anderen Frau aus einem fliederfarbenen Gewand hilft, offenbar ihrer Herrin – die du nur zu gut kennst, schließlich hast du noch vor wenigen Stunden für sie ein Fest veranstaltet. Die Dame ya Duridanya wendet sich den Bädern zu und Xaviette folgt ihr. Was willst du tun?

Hinstürmen, und Xaviette direkt zur Rede stellen? Dann lies bei Abschnitt 45 weiter.

Oder willst du zwei Rahjakavalieri auf die Diebin aufmerksam machen, die nahebei an einer Säule lehnen? Dann werden die beiden zuvorkommenden Herren, die ihre Schwerter in den Dienst der Göttin gestellt haben, bei Abschnitt 136 eingreifen.

Egal wofür du dich entscheidest, die Rückkehr in den Tempel stärkt deine Bindung zu deiner Göttin. Streiche dir einen weiteren Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64 an.

98

Du schüttelst den Kopf und läufst bekleidet weiter. Nur weil hier ein Missverständnis um sich greift, muss du nicht

ebenfalls mitten auf dem Platz deine Kleider zu Boden werfen und vermutlich im Chaos verlieren. Während ringsum die Menschen eher johlend und mit Spaß an der Festivität laufen und sich teils vor Gelächter über dabei umherhüpfende Brüste und Penisse knicken, holst du gut auf.

Dann sprintet dicht vor dir Xaviette einen leeren Karren hinauf, der in der Mitte zu kippen beginnt, und springt auf der anderen Seite hinab. Die Nachfolgenden rennen beinahe in die jetzt hochgeklappten Deichseln des Gefährts und teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine erklettert den Karren, bringt ihn ins Gleichgewicht und hilft sich mit Handgriffen und anfeuernden Rufen etwas mühselig gegenseitig über das Hindernis. Die andere ändert die Richtung und rennt durch eine Menge von jungen Patriziern, die soeben Weinkelche gehoben haben. Klirrend geht teures Kristallglas zu Bruch und ein paar Flüche sind zu hören, dann schließt sich aber schon der erste junge Geck mit einem Schulterzucken der Menge an und knöpft sein Hemd auf.

Willst du mit der ersten Gruppe klettern und bei Abschnitt 102 weiterlesen? Oder bei Abschnitt 108 um das Hindernis herumlaufen?

99

Du wirfst dich nackt in die Menge an dem Karren, bekommst eine helfende Hand zu fassen und wirst von jemand anderem freundlicherweise am Hintern gestützt, um auf das Hindernis hinaufzukommen. Der Karren wackelt zwar beunruhigend unter deinen bloßen Füßen, aber dann hechtest du zusammen mit anderen Teilnehmern dieses seltsamen Laufs wieder herunter und rennst weiter, Xaviette immer noch im Blick, die mit ungebrochener Ausdauer vorneweg rennt. Unter den johlenden Rufen der Zuschauer nimmst du erneut die Verfolgung auf.

Lies weiter bei Abschnitt 113.

100

Du folgst den Läufern, die keine Geduld zum Klettern haben, durch die verwirrte Gruppe junger Patrizier. Noch kannst du, wenn du den Hals reckst, Xaviette jenseits des Karrens und einer Barriere aus Kisten und Fässern ausmachen. Aber deine mangelnde Aufmerksamkeit für die Umgebung wird dir zum Verhängnis, ein stechender Schmerz zuckt von deiner Fußsohle scheinbar bis zur Leistengegend hinauf und dein Bein knickt unter dir ein. Erschrockene Zuschauer ziehen dich rasch zur Seite in Sicherheit. Es ist eigentlich nur eine vergleichsweise kleine Glasscherbe, in die du getreten bist (1W3 SP). Ein Überrest eines einstmals eleganten Pokals, auf dem Marmorboden des Platzes zerschellt.

Die Wunde wird mit verdünntem Wein ausgewaschen und hilfreiche Menschen geben dir eine Salbe gegen die Schmerzen und helfen dir auf, aber eine Fortsetzung der Verfolgung kannst du nun vergessen.

Resigniert gehst du zurück zum Tempel und sammelst auf dem Weg deine Kleider wieder auf, die freundlicherweise von einem Händler aufgehoben wurden. Mitleidig bemerkt er dein leichtes Hinken und verlangt nicht mal den kleinen Finderlohn, den er anderen abknöpft, die

ebenfalls das Rennen abgebrochen haben und nach ihren Hosen und ihrer Würde suchen.

Lies weiter bei Abschnitt 47.

101

Du setzt an, um nachzuhaken – umschmieden? Die Dame Duridanya hat den Auftrag gegeben? Wo ist ihr Mann genau gestorben? Aber die Menge hat nun die Vorbereitungen beendet und mit einem Quietschen wird Xaviette aus eurem Gespräch gerissen, als sie von mehreren Männern hochgehoben wird.

Unter Johlen und Klatschen wird sie in ein offenes Weinfass gehievt, das auf einem geschmückten Wagen steht. Prustend taucht sie aus dem duftenden Bad auf und wischt sich Wein aus dem Gesicht, um dir einen letzten entschuldigenden Blick zuzuwerfen. Dann wird sie von einer ganzen Parade von fröhlichen Feiernden, wild gemischt in ihrem Bekleidungszustand, abtransportiert. Du hast nun allerdings eine eindeutige Information dazu, wo der Schwertkönig ist und welche Gefahr dem Artefakt droht.

Bist du nackt? Dann geht es bei Abschnitt 118 weiter. Ansonsten findest du dich bekleidet bei Abschnitt 109 ein.

102

Die Nacktläufer, die sich gegenseitig helfen, ignorieren dich und du steckst vor dem gekippten Karren im Gedränge. Nackte Leiber schieben sich an dir vorbei, jemand stützt sich an deiner Schulter ab, aber keiner scheint anzunehmen, dass du eigentlich ebenfalls über das Hindernis steigen willst.

Als du endlich die Aufmerksamkeit eines der letzten Läufer erhascht hast und er dich mit hochzieht, ist Xaviette schon außer Sicht und auch die anderen Teilnehmer des Laufs scheinen eher unschlüssig, wo es langgeht, und schlendern einfach unbekümmert davon.

Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich geschlagen zu geben und zum Tempel zurückzukehren.

Lies bei Abschnitt 47 weiter.

103

Vor Xaviette spannen mehrere der Umstehenden ein Seidenband und sie läuft hinein, worauf sie verwirrt ins Stolpern kommt und sich in dem Hindernis verheddert. Ein stämmiger Mann mit wildem schwarzem Haarschopf packt ihre rechte Hand, hebt sie zum Himmel und brüllt mit einem erstaunlichen Bass: „Wir haben eine Siegerin!“ Ringsum brandet Jubel auf, als der spontane Nacktlauf so zum Ende kommt. Du bist eigentlich nur ein Dutzend Schritt von der verblüfft dreinsehenden Zofe entfernt, aber zwischen ihr und dir stehen dicht gepackt die anderen nackten Läufer, die ihr Beifall zollen. Etwas entnervt musterst du die Parade von Hinterbacken und Rücken.

Willst du abwarten, ob du noch eine Chance bekommst, zu Xaviette vorzudringen? Dann lies bei Abschnitt 130 weiter.

Wenn du dich durch die Läufer nach vorne drängen willst, gehe zu Abschnitt 120.

104

„Herrin Rahja, Herr Ingerimm“, flüstert der Schmied tonlos. „Verzeiht mir.“

Er greift den Schwertkönig mit der Zange und senkt ihn dann in eine Wanne mit Öl, wo er brodelnd und rauchend untergetaucht wird. Als du einen erschrockenen Laut von dir gibst, legt er den Hammer weg und hebt beruhigend die rechte Hand.

„Keine Sorge, er ist unversehrt. Ein wenig Polieren und niemand wird den Unterschied sehen.“

Er hält dir die Zange hin, um den Phallus aus dem Ölbecken zu holen.

Willst du annehmen? Dann lies bei Abschnitt 115 weiter. Du kannst das Angebot auch ablehnen und ihm den Schwertkönig doch überlassen. Dann geht es zu Abschnitt 125.

Wenn du ohne Hilfe einfach in den Bottich greifen, den Schwertkönig nehmen und ohne weiteres Wort zum Tempel zurückkehren willst, kannst das das bei Abschnitt 95 tun.

105

„Wohin nun, beste Kundschaft dieser Nacht?“, fragt dich dein Gondoliere.

„Simiavilla, zur Schmiede von Ferracomo Ingrani“, befiehlst du. „Und so schnell es geht! Es geht um ...“

Du zögerst.

„Leben und Tod?“, fragt der Gondoliere, der sein Bötchen bereits in Bewegung setzt.

„Nein“, gibst du zu. „Aber um einen ausgesprochen teuren Penis aus Edelmetall.“

Er zieht eine Augenbraue hoch, pfeift, sagt aber nichts weiter. So hält er es auch den Rest der Strecke, die er aber in Rekordzeit zurücklegt.

Lies weiter bei Abschnitt 133.

106

Du bewegst dich vorsichtig an einigen verwaisten Arbeitsbänken vorbei und kannst von hinter einem Blasebalg beobachten, wie zwei Personen sich an der Esse hinten in der Werkstatt zu schaffen machen. Die eine ist der gedrungene Schmied, die andere die Dame ya Duridanya, die ihr Kleid gerafft und offenbar die Trauerschleife für ihren Mann abgelegt hat.

Während du noch überlegst, was du tun sollst, zieht der Schmied ein letztes Mal am Blasebalg und hebt dann ein Werkstück aus der Esse. Kirschrot glüht der Schwertkönig im Griff einer schweren Zange, dann landet er funkenprühend und mit einem hellen Klang auf dem Amboss. Der Schmied greift zu einem Hammer und schickt sich an, dem wertvollen Stück eine neue Form zu verpassen. Was willst du tun, um das Kleinod zu retten? Aufspringen und fordern, dass sie innehalten? Dann geht es zu Abschnitt 150.

Wenn du direkt zum Angriff übergehen willst, dann lies bei Abschnitt 122 weiter.

107

„Erzählt mir einfach, was Ihr mit dem Schwertkönig vorhabt!“, beschwörst du sie. „Oder das hier wird deutlich

unangenehmere Konsequenzen haben als eine Krönung zur schnellsten Nacktläuferin Belhankas!“

Sie atmet bebend ein – und ist erstaunlich wenig außer Atem – und nickt dann.

„Ich habe den Phallus gestohlen und zum Schmied gebracht, der will den einschmelzen oder etwas daraus schmieden, findet es lächerlich, dass dieses Metall, was immer es ist, für so etwas verwendet wird“, sprudeln die Worte regelrecht aus ihr hervor. „Meine Herrin hat mir das befohlen! Sie will den Penis unbedingt vernichtet sehen, sagt, das hat etwas mit ihrem toten Ehemann zu tun. Dass sie ihm etwas nicht gönnt, wisst Ihr, sie hat ihm einiges nicht verziehen, was er zu Lebzeiten gemacht hat und dann ist er so krank, wie er war, nicht hier geblieben und hat sich um den Nachlass gekümmert, sondern hat seinen Freund in den Tulamidenlanden besucht und ist dann da gestorben. Unzuverlässiger, untreuer Schürzenjäger hat sie gesagt!“ Sie unterbricht sich, um kurz Luft zu holen. Ihre Lungen sind bemerkenswert.

„Auf jeden Fall wird jetzt gerade der Phallus vom Schmied Ingrani auf Simiavilla umgeschmiedet!“

Lege eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –2 ab. Wenn sie dir gelingt, kreuze auf Seite 64 Xaviette an.

Lies weiter bei Abschnitt 101.

108

Du wendest dich direkt zur Seite und schiebst dich eilig durch die Läufer und die jungen Patrizier. Unter den Sohlen deiner Sandalen knirscht zerbrochenes Glas und du bist ganz froh, sie nicht ausgezogen zu haben. Rasch hast du den gekippten Karren und die aus Kisten und Fässern bestehende restliche Barriere umgangen und heftest deinen Blick wieder auf Xaviettes Hintern – die Zofe rennt entschlossen weiter, ohne auch nur leicht außer Atem zu wirken.

Lies weiter bei Abschnitt 103.

109

Du zupfst deine Kleider zurecht, schöpfst noch einmal tief Atem und eilst dann zum Ufer, um eine Gondel heranzuwinken. Wenn du den Schwertkönig noch in seiner Originalform wiedersehen willst, musst du dich beeilen. Lies weiter bei Abschnitt 105.

110

„Lasst mich durch! Im Namen der Herrin Rahja!“, rufst du den Tänzern entgegen. Die Leiterin der Gruppe macht hastige Gesten und mit großen Augen wirbeln die Männer und Frauen in Pirouetten und anmutigen Sprüngen auseinander, als wäre dies immer schon geplant gewesen. Du stürmst ungehindert durch die Welle fliegender Röcke und elegant gehobener Arme und siehst noch, wie Xaviette sich durch eine Lücke zwischen mehreren massigen Fässern hindurchzwängt. Entschlossen folgst du ihr. Lies weiter bei Abschnitt 34.

111

„Ich wollte einen Hammer formen“, sagt der Schmied fast wehmütig. „Ein echtes Werkzeug, wie es Ingerimm gefallen

würde. Eine Legierung aus Endurium für so ein frivoles Spielzeug zu nehmen ist doch ein Scherz, eine Beleidigung für den Herrn der Esse und die, die das Erz aus dem Berg gebracht und geschmolzen haben. Aber ohne sie“, er deutet auf Rosatella ya Duridanya, „hätte ich nicht einmal davon gewusst.“

„Ich habe meinen Mann nun mal beobachten lassen“, erklärt die Dame giftig. „Wisst Ihr denn überhaupt, woher dieses Ding seine Wirkung bezieht, dass es jedem damit gleich warm zwischen den Beinen wird?“

„Um ehrlich zu sein nicht so genau“, gibst du zu.

„Weil das mein Mann ist!“, ereifert sich Rosatella. „Oder besser sein Geist! Eingegangen wie der Hundsfoth, der er war, das ist er, in Fasar bei seinem Freund im Geiste. Hat sein ganzes Leben kein Bett gekannt, in das er nicht mit Begeisterung gefallen wäre. Und dann verspricht ihm der Atherion, dass er das in Ewigkeit tun wird! Es ist sein Geist und seine Geilheit, die da hinein gebannt wurden.“ Sie verschränkt wütend die Arme. „Er hat mich zu Lebzeiten stets vorgeführt. Im Tod gönne ich ihm das nicht mehr. Soll er jetzt in einem Hammer feststecken und ehrliche Arbeit verrichten, zu seinen Lebtagen hat er das ja nicht vermocht.“

Ein stechender Kopfschmerz kündigt sich bei dir an, als du ihrer abgehackten, wütenden Erzählung folgst. Willst du ihr jetzt den Hammer für „ehrliche Arbeit“ überlassen und die Sache einfach ruhen lassen? Dann lies bei Abschnitt 71 weiter.

Wenn du den so unwiederbringlich veränderten Schwertkönig dennoch beim Tempel abliefern willst, geht es zu Abschnitt 117.



112

Du verfolgst deinen Weg über die Piazza zurück und findest deine Kleider schließlich am Stand eines Händlers, der von anderen Läufern in ähnlicher Lage jeweils einen kleinen Finderlohn verlangt (2 Heller). Als du dich näherst, sichtlich in Eile und nicht amüsiert, überlässt er sie dir jedoch rasch und ohne weitere Anmerkungen.

Trotzdem hat dich das wertvolle Zeit gekostet. Markiere dir einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64. Dann rufst du bei Abschnitt 105 eine Gondel.

113

Vor Xaviette spannen mehrere der Umstehenden ein Seidenband und sie läuft hinein, worauf sie verwirrt ins Stolpern kommt und sich in dem Hindernis verheddert. Du stolperst beinahe in sie hinein, fängst dich aber im letzten Moment mit rudernden Armen.

Ein stämmiger Mann mit wildem schwarzem Haarschopf packt ihre rechte Hand, hebt sie zum Himmel und brüllt mit einem erstaunlichen Bass: „Wir haben eine Siegerin!“ Dann greift er nach dir, dreht dich zur Menge um und blökt: „Und hier ist unsere Nummer zwei!“

Ringsum brandet Jubel auf, als der spontane Nacktlauf so zum Ende kommt. Kräftige Hände stemmen dich nach oben auf ein spontan aus Kisten aufgetürmtes Podest und die Menge wirft euch Blumenkränze zu. Während ihr die gut gemeinten Wurfgeschosse etwas ungeschickt abwehrt, wendet sich Xaviette mit etwas panischem Blick zu dir.

„Das war nicht im Geringsten meine Absicht“, flüstert sie. Du fängst einen Blumenkranz, hängst ihn ihr um und ziehst sie daran näher. Sie wird deinen Fragen nicht länger ausweichen können.

Lies weiter bei Abschnitt 107.

114

Ferracomo Ingranis Schmiede liegt wie ein dräuender Klotz aus Stein am Ufer der Insel Simiavilla. Über einem der Kamine steigen Funken und Rauch auf und du glaubst, Stimmen aus dem Inneren zu hören. Eine der Seitentüren steht einen Spalt offen und rötlich flackern des Licht dringt hinaus.

Es scheint, als wären noch keine schweren Arbeiten zu Gange und mit etwas Glück ist der Schwertkönig noch unversehrt.

Willst du dich vorsichtig hineinschleichen? Dann blättere zu Abschnitt 106.

Wenn du hingegen direkt in das Gebäude stürmen und die Täter stellen willst, dann lies bei Abschnitt 134 weiter.

115

Du nimmst die Zange und hebst vorsichtig den Schwertkönig aus dem Ölbottich. Glänzend und tropfend wirkt er nur noch beeindruckender und weder sein schimmerndes, dunkles Metall noch die goldenen Einlegearbeiten scheinen einen Schaden davongetragen zu haben.

„Ferracomo!“, mischt sich die Dame ya Duridanya ein, aber er dreht sich nur zu ihr um und fixiert sie mit steinernem Blick, was sie sofort verstummen lässt.

„Sie hat das geplant“, erklärt er wieder an dich gewandt. „Weil sie weiß, was genau dieser Atherion damit gemacht hat.“

Er lächelt humorlos und schüttelt den Kopf. „Ihr Mann ist in Fasar gestorben, ein Leben lang hat der sich durch alle Betten geschlafen und keine Feier ausgelassen. Und jetzt steckt sein Geist hier drin.“ Er deutet auf den Schwertkönig. „Das ist seine Energie, seine Begeisterung, die ihm die Wirkung verleiht. Und die gute Rosatella kann den Gedanken nicht ertragen, dass er auch das Leben nach dem Tod jetzt im Schoß von schönen Frauen und Männern verbringen wird. Das ist mir gleich, wirklich, aber die Gelegenheit, eine Endurium-Legierung zu schmieden? Einen Hammer daraus zu schaffen, der dem Herrn Ingerimm gefallen würde? So eine Chance bekommt man nur einmal.“

Er steht jetzt fast gelassen neben seinem Amboss, die muskulösen Schultern entspannt. Die Pläne sind zum Ende gekommen, die Intrigen ausgesponnen. „Jetzt werde ich sie wohl nie haben“, schließt er. „Aber das wird der Herr der Esse mit der Schönen Göttin selbst ausmachen müssen. Nehmt ihn mit.“

Willst du mit dem Schwertkönig zum Tempel zurückkehren? Dann lies bei Abschnitt 95 weiter.

Wenn die Erklärung deine Meinung geändert hat, kannst den Phallus allerdings auch dem Schmied und der Dame überlassen. Dann geht es zu Abschnitt 125.

116

Ferracomo Ingranis Schmiede liegt wie ein dräuender Klotz aus Stein am Ufer der Insel Simiavilla. Über einem der Kamine steigen Funken und Rauch auf und du glaubst, Stimmen aus dem Inneren zu hören. Eine der Seitentüren steht einen Spalt offen und rötlich flackerndes Licht dringt hinaus, begleitet vom Klang schneller Hammerschläge.

Bist du etwa schon zu spät? Von Panik beflügelt stößt du die Tür auf und findest dich in einer Werkstatt wieder, die von einer Handvoll Lampen und dem Feuer in der Esse erhellt wird. Ferracomo Ingranis steht im Feuererschein und hebt mit einer Zange ein glühendes Werkstück von seinem Amboss.

Erst erkennst du die Form nicht, dann dreht er den Klumpen Metall und du siehst eine ovale Öffnung. Er hat einen Hammerkopf geschmiedet. Aus der mit Gold durchzogenen Enduriumlegierung des Schwertkönigs. Der Schmied senkt den Hammer in ein Becken voller Öl, wo das Metall zischend versinkt. Aus einer Nische neben der Esse dringt leiser Beifall und die Dame Rosatella ya Duridanya tritt aus dem Schatten hervor. Sie hat die schwarze Schleife für ihren toten Mann abgelegt, ihre Rösche gerafft und eine äußerst zufriedene Miene aufgesetzt. Es ist offensichtlich, dass die beiden sich in irgendeiner Form für diese Arbeit verschworen haben und das Kleinod dafür stehlen ließen – und während du ihre Ränke aufgeklärt und ihre Spuren verfolgt hast, sind sie bereits am Ziel. Wie willst du auf diese Szenerie reagieren? Sie zur Rede stellen und fragen, was hier vor sich geht? Dann lies bei Abschnitt 111 weiter.

Wenn dich die Wut packt und du einfach angreifen willst, gehe zu Abschnitt 90.

117

Als du, spät in der Nacht und erschöpft, beim Tempel vorstellig wirst, begrüßt dich eine der hochrangigen Geweihten, flankiert von mehreren Brüdern und Schwestern der Kirche.

Etwas verwirrt nimmt sie den Hammer an sich und dreht ihn zwischen ihren anmutigen Händen. Er verfehlt wohl trotz des Umschmiedens seine Wirkung nicht, denn ihre Lippen kräuseln sich in einem wohlwollenden, überraschten Lächeln und ihr entfährt ein leises Seufzen.

„Dies ist also das Geschenk des Thomeg Atherion“, verkündet sie. „Eine wahrhaft reiche Gabe. Wenn auch ... ungewöhnlich in der Wahl ihrer Form.“

Du erklärst so knapp wie möglich, was dem Schwertkönig zugestoßen ist, und die Gastgeberin der Leidenschaft lauscht aufmerksam.

„Wir werden ihn dennoch in Würden halten und zu schätzen wissen“, beschließt sie. „Er mag vielleicht für den naheliegendsten Einsatz nicht mehr geeignet sein, aber seiner sonstigen Wirkung scheint das keinen Abbruch zu tun. Seid bedankt für all Eure Mühen in dieser Nacht.“

Und damit strecken sich dir dutzende mit Schmuck und Seidenschleiern behängte Arme entgegen, um dich in den Kreis der Geweihten zu ziehen, der sich eng um den Schwertkönig in den Händen der Tempelvorsteherin schließt.

Endlich weicht die letzte Anspannung aus deinen Gliedern und du lässt dich von Wärme und dem Duft nach Rosen und Gewürzen einhüllen. Sanfte Finger legen sich auf deine Schultern und Arme, lieblosen deinen Rücken. Endlich ist dieser lange Abend zu einem wenigstens halbwegs guten Ende gekommen und du wirst dies mit aller Begeisterung feiern, während sich ringsum die Stadt im Rausch verliert. Du hast dir 8 AP verdient.

118

Die Spur führt eindeutig zur Schmiede und vermutlich drängt die Zeit, da du kaum sagen kannst, wie lange sich der Schwertkönig schon dort befindet und wann mit der Arbeit an ihm begonnen werden soll. Sicherlich wird es an diesem Abend in Belhanka nicht zu sehr auffallen, wenn du nackt ein Boot nimmst, aber vielleicht willst du dennoch deine Kleider suchen?

Dann gehe zu Abschnitt 112.

Wenn du hingegen ohne einen Faden Stoff am Leib aufbrechen willst, tu dies bei Abschnitt 119.

119

Erhobenen Hauptes marschierst du zum Ufer und winkst einer Gondel – die Steuerleute überbieten sich fast in ihrem Eifer, dir zur Hilfe zu sein. Du steigst in das erste der Fahrzeuge, das anlandet, und senkst deinen bloßen Hintern auf die mit Samt gepolsterte Bank. „Rahja sei gepriesen“, sagt der Gondoliere mit anerkennendem Blick.

Markiere dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64. Dann lies bei Abschnitt 105 weiter.

120

Entschlossen schiebst du dich durch die nackte Menge und zu Xaviette, die mittlerweile mit Blumenkränzen geschmückt wird. Leicht panisch, aber zugleich durch Überraschung erstarrt begegnet sie deinem Blick, während ringsum eifrig eine Siegerehrung improvisiert wird.

„Das war nicht meine Absicht“, sagt sie in dem hellen, etwas schrillen Tonfall einer Person kurz vor dem Nervenzusammenbruch.

Lies bei Abschnitt 107 weiter.

121

In gerechtem Zorn wirfst du dich auf Umberto – unbewaffnet, aber auch er kriegt nur ein Kissen gegriffen, das rasch platzt und Federn im Raum verteilt. Stolpernd kommt ihr auf die Beine und versucht Schläge oder Haltegriffe zu landen. Die Wasserpfeife stürzt klirrend um, Vorhänge flattern und Wolken von Federn stieben um euch.

Als Djidhe kannst du hier einen Beherrschungszauber einsetzen, um den Kampf zu deinen Gunsten zu entscheiden. Gehe dafür zum Abschnitt 65.

Ansonsten musst du dich auf deine Fäuste (oder deine Waffe) verlassen und gegen Umberto durchsetzen.

Seine Werte findest du auf Seite 64.

Gehst du als Sieger aus dem Kampf hervor (du hast ihm 15 oder mehr SP verursacht), lies bei Abschnitt 74 weiter. Wenn du jedoch unterliegst (deine LeP fallen unter 7), geht es zu Abschnitt 73.

122

Du stürmst auf den Schmied zu, entschlossen, ihn aufzuhalten oder wenigstens zur Rechenschaft zu ziehen. Bist du dabei nackt? Dann lies bei Abschnitt 83 weiter.

Wenn du bekleidet bist, geht es zu Abschnitt 80.

123

Der Tempel, eine runde Anlage mit hohen, geschwungenen Gewölben aus rosa geädertem Marmor, begrüßt alle Menschen zunächst mit einem Angebot von Badebecken. Ringsum liegen Schachteln voller abgelegter Schuhe und Kleidung, was es nicht gerade leichter macht, sich einen Weg nach vorne zu bahnen. Du musst dich so sehr darauf konzentrieren, nicht über achtlos hingeworfene Sandalen zu stolpern oder gaffenden Besuchern in den Rücken zu laufen, dass du selbst nicht wirklich auf die Pracht und Schönheit des Tempels achten kannst.

Erst nahe der Badebecken wird das Gedränge unter den aufmerksamen Augen von mehreren Geweihten etwas zahmer – und du kannst innehalten, um dich umzusehen. Nach kurzer Suche und zweimaligem Ausweichen vor Gästen, die an dir vorbei ins Wasser steigen wollen, machst du Xaviette am Rand eines anderen Beckens aus. Sie hilft gerade einer Dame aus einem fliederfarbenen Kleid, deren Gesicht dir von der Feier bekannt vorkommt, mit der dieser lange Abend begonnen hat. Die beiden Frauen setzen sich dann in Richtung des Wassers in Bewegung.

Was willst du tun? Auf Xaviette zustürmen und sie zur Rede stellen? Dann lies bei Abschnitt 45 weiter.

Du kannst auch zwei bewaffnete Männer in eleganten Wämsern mit Rosen und Pferdeköpfen als Abzeichen ausmachen, die offenbar so etwas wie die Wachen des Tempels darstellen könnten. Wenn du sie zu Hilfe rufen und auf die Diebin aufmerksam machen willst, geht es zu Abschnitt 136.

124

„Glaubt Ihr, die Kirche wird sich darüber freuen, dass Ihr ein Geschenk an sie derartig behandelt?“, fragst du den Schmied mit betont ruhiger Stimme und näherst dich ihm langsam. „Hinzu kommt Diebstahl und die Tatsache, dass der Schöpfer dieses Werkstücks den Ruf genießt, nachtragend zu sein. Überlegt Euch zwei Mal, ob Ihr euch diesen Ärger ans Bein binden wollt.“

Er zögert weiter, sieht auf den glühenden Phallus auf seinem Amboss, dann wieder zu dir.

Lege eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* ab. Für angefangene drei Punkte *Rahjas Gunst* auf Seite 64 darfst du die Probe um einen Punkt erleichtern. Bist du in dieser Szene nackt, erhältst du noch eine weitere Erleichterung von 1.

Bei Erfolg taucht der Schmied den Schwertkönig zum Abkühlen in einen Bottich voller Öl und hält dir dann die Zange hin, um ihn selbst wieder dort herauszufischen – hoffentlich ohne Schaden. Lies bei Abschnitt 115 weiter. Ein Misserfolg führt dich zu Abschnitt 129.

125

„Die Schöne Herrin wird in dieser Nacht mit einem oder einer neuen Geliebten der Göttin beschenkt“, entscheidest du. „Und die Kirche wird in ihrem Segen und Glück die Gabe nicht vermissen, auch wenn sie sicher über Zeit für große Freude gesorgt hätte. Macht daraus ein Schmiedewerk, wie es Euch gefällt.“

Du willst dich abwenden, hältst aber noch einmal inne und deutest auf die Dame ya Duridanya. „Ein eifersüchtiges Herz macht äußerst unattraktiv“, ermahnst du sie. „Ihr seid wahrhaft hässlich und habt genug anderen hiermit geschadet. Die Göttin wird Euch strafen, wie sie es für recht hält.“ Damit drehst du dich nun endgültig um und verlässt die Schmiede.

Draußen, an der lauen Nachtluft, atmest du tief durch. Dies wird dir sicher noch Ärger einbringen, aber dem wirst du dich an einem anderen Tag stellen. Noch ist die schönste Nacht des Jahres und über Belhanka liegt Rosenduft. Du winkst einer Gondel und beschließt, dir nach dem Chaos der letzten Stunden ein paar verdiente Belohnungen zu suchen.

Dein Abenteuer ist hier allerdings vorbei, aber du erhältst immerhin 5 AP.

126

Unter deinem wachsamem Blick hebt der Schmied den Schwertkönig wieder auf den Amboss. Die vorher perfekt symmetrische Form ist wie Wachs verbogen worden, die Einlegearbeiten wirken regelrecht verschmiert. Ein Seufzen bahnt sich den Weg aus deiner Brust. All die Arbeit und das Katz-und-Maus-Spiel haben nur dazu

geführt, dass das Geschenk an die Kirche nun aussieht, als habe ein Kind eine Teigwurst geformt.

„Warum?“, willst du einfach nur wissen.

„Ich wollte einen Hammer formen“, sagt der Schmied fast wehmütig. „Ein echtes Werkzeug, wie es Ingerimm gefallen würde. Eine Legierung aus Endurium für so ein frivoles Spielzeug zu nehmen ist doch ein Scherz, eine Beleidigung für den Herrn der Esse und die, die das Erz aus dem Berg gebracht und geschmolzen haben. Aber ohne sie“, er deutet auf Rosatella ya Duridanya, „hätte ich nicht einmal davon gewusst.“

„Ich habe meinen Mann nun mal beobachten lassen“, erklärt die Dame giftig. „Wisst Ihr denn überhaupt, woher dieses Ding seine Wirkung bezieht, dass es jedem damit gleich warm zwischen den Beinen wird?“

„Um ehrlich zu sein nicht so genau“, gibst du zu.

„Weil das mein Mann ist!“, ereifert sich Rosatella. „Oder besser sein Geist! Eingegangen wie der Hundsfott, der er war, das ist er, in Fasar bei seinem Freund im Geiste. Hat sein ganzes Leben kein Bett gekannt, in das er nicht mit Begeisterung gefallen wäre. Und dann verspricht ihm der Atherion, dass er das in Ewigkeit tun wird! Es ist sein Geist und seine Geilheit, die da hinein gebannt wurden.“ Sie verschränkt wütend die Arme. „Er hat mich zu Lebzeiten stets vorgeführt. Im Tod gönne ich ihm das nicht mehr. Soll er jetzt in der krummen Gurke feststecken.“ Ein stechender Kopfschmerz kündigt sich bei dir an, als du ihrer abgehackten, wütenden Erzählung folgst. Willst du ihr jetzt die „krumme Gurke“ überlassen und die Sache einfach ruhen lassen? Dann lies bei Abschnitt 128 weiter. Wenn du den etwas aus der Form geratenen Schwertkönig dennoch beim Tempel abliefern willst, geht es zu Abschnitt 86.

127

Du rennst gestikulierend auf die Reihe der Tänzer zu – sehen sie vor sich einen Magier? Dann reagieren sie in Abschnitt 89 auf deine Aufforderung, Platz zu machen. Wenn allerdings eine Geweihte auf sie zustürmt, geht es zu Abschnitt 110.

128

„Wisst Ihr“, setzt du an, schüttelst dann aber den Kopf. „Behaltet ihn“, entscheidest du. „Macht mit der krummen Gurke doch, was ihr wollt. Aber“, du richtest dich ein letztes Mal an die Dame ya Duridanya, „ein eifersüchtiges Herz macht äußerst unattraktiv. Ihr seid wahrhaft hässlich und habt genug anderen hiermit geschadet. Die Göttin wird Euch strafen, wie sie es für recht hält.“

Damit drehst du dich nun endgültig um und verlässt die Schmiede.

Draußen, an der lauen Nachtluft, atmest du tief durch. Dies wird dir sicher noch Ärger einbringen, aber dem wirst du dich an einem anderen Tag stellen. Noch ist die schönste Nacht des Jahres und über Belhanka liegt Rosenduft. Du winkst einer Gondel und beschließt, dir nach dem Chaos der letzten Stunden ein paar verdiente Belohnungen zu suchen. Dein Abenteuer ist hier allerdings vorbei, aber du erhältst immerhin 5 AP.

129

„Schöne Worte“, sagt der Schmied schließlich nach einigen Sekunden des Zögerns. Er tauscht kurz einen Blick mit der Dame ya Duridanya, die knapp den Kopf schüttelt. „Aber aus Worten wird kein Werk, sagt der Herr Ingerimm. Und wer sich dem Werk widersetzt, der kriegt den Hammer zu spüren!“

Er schwenkt den noch immer glühenden Schwertkönig, rammt den Metallphallus zurück in die Esse und marschiert dann mit dem schweren Hammer in der Hand um den Amboss herum auf dich zu.

Stelle dich bei Abschnitt 80 dem Kampf.

Es sei denn, du bist nackt, dann läuft dieser Kampf bei Abschnitt 83 ab.

130

Tatsächlich wird die Menge immer dichter und du wirst nach hinten gedrängt. Kurz siehst du Xaviette, mit Blumenkränzen behängt, wie sie von mehreren Männern hochgestemmt wird. Dann verschwindet sie, es gibt ein lautes Platschen und es setzt sich ein Feierzug in Bewegung, der sich um einen Wagen mit einem Weinfass darauf gebildet hat. Wo Xaviette ist, kannst du nicht mehr ausmachen.

Resigniert kehrst du zum Tempel zurück. Lies bei Abschnitt 47 weiter.

131

Du gehst noch einige Schritte weiter vor, breitest die Arme aus und verleihst deiner Stimme ein weiches, schmelzendes Timbre.

„Seht“, beginnst du und begleitest das mit einer kleinen, koketten Geste deiner rechten Hand, die dezent von deiner Hüfte hinauf zu deinem Lächeln führt. „Ihr wollt doch nicht in dieser heiligen Nacht der Rahja eine solche Tat vollbringen? Ein Geschenk an ihre Kirche vernichten? Ich weiß nicht, warum Euch die Frivolität dieses Werks solches Unbehagen bereitet oder was ... sie Euch darüber gesagt hat ...“, du deutest kurz und abfällig auf die Dame ya Duridanya. „Aber die Schöne Herrin wird Euch ihr Lächeln und ihre Gunst schenken, wenn Ihr von diesem Plan hier ablasst. Und sicherlich nicht nur sie.“

Du bist nun nahe genug heran, dass er deinem Blick nicht mehr ausweichen kann und er verharrt immer noch mit gehobenem Hammer, den Schwertkönig vor sich auf dem Amboss. Er atmet schwer und scheint verunsichert. Langsam streckst du bittend eine Hand in seine Richtung aus und blickst ihn unverwandt an.

Lege eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* ab. Solltest du an diesem Abend den Schmied bereits einmal verführt und mit ihm geschlafen haben, ist die Probe um 3 erleichtert. Ansonsten darfst du für angefangene drei Punkte *Rahjas Gunst* auf Seite 64 die Probe um eins erleichtern. Solltest du in dieser Szene nackt sein, erhältst du obendrein noch eine weitere Erleichterung von 1.

Ein Erfolg führt dich zu Abschnitt 104.

Bei Misserfolg geht es zu Abschnitt 129.

132

Du läufst über den Platz zum nächsten Ufer und winkst dort entschlossen, den Zettel mit der verräterischen

Nachricht immer noch zwischen den Fingern, bis ein Gondoliere zu dir steuert und dir an Bord hilft.

„Wohin soll es gehen?“, fragt er.

„Simiavilla, zur Schmiede von Ferracomo Ingrani“, befehlst du. „Und so schnell es geht! Es geht um ...“

Du zögerst.

„Leben und Tod?“, fragt der Gondoliere, der sein Bötchen bereits in Bewegung setzt.

„Nein“, gibst du zu. „Aber um einen ausgesprochen teuren Penis aus Edelmetall.“

Er zieht eine Augenbraue hoch, pfeift, sagt aber nichts weiter. So hält er es auch den Rest der Strecke, die er aber in Rekordzeit zurücklegt.

Lies weiter bei Abschnitt 114.

133

Es wird nun wichtig, wie lange dich deine Ermittlungen und etwaige Umwege aufgehalten haben. Hast du auf Seite 64 fünf Felder für *Verflossene Zeit* oder weniger angekreuzt? Dann lies bei Abschnitt 114 weiter.

Wenn es jedoch mehr Felder sind, gehe zu Abschnitt 116.

134

Du stößt die Tür mit Schwung auf und überraschst den Schmied, der ein rot glühendes Werkstück auf seinen Amboss gelegt hat. Die geschwungene Form und Größe sind eindeutig – er schickt sich gerade an, den Schwertkönig mit dem Hammer zu bearbeiten. Neben ihm steht die Dame ya Duridanya, die das Geschehen zufrieden beobachtet.

„Hände weg von dem Penis!“, schreist du und stürmst vorwärts, um sie mit Gewalt aufzuhalten.

Stelle dich bei Abschnitt 80 dem Kampf.

Es sei denn, du bist nackt, dann läuft der Kampf bei Abschnitt 83 ab.

135

Die Farbe des Getränks muss alchimistischen Versuchen entstammen – und der Inhalt auch! Mit der Säure von Arangen und der Schärfe von Khunchomer Pfeffer brennt es seinen Weg in deinen Magen und von dort aus direkt in deinen Kopf. Du machst kurz wieder ein paar Schritte nach draußen und musst frische Luft schnappen, um wieder klar denken zu können. Du entscheidest, es besser langsam angehen zu lassen und lässt dir einen Moment Zeit, bevor du die Taverne wieder betrittst und dich auf die Suche nach dem Schmiedegesellen machst. Streiche einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64 an.

Lies weiter bei Abschnitt 51.

136

Die beiden Männer lösen sich auf dein Rufen hin aus ihrer Pose und nähern sich.

„Diese Frau dort, die Zofe, hat einen wertvollen Gegenstand gestohlen, der als Geschenk für den Tempel gedacht war“, erklärst du eilig. „Setzt sie fest, damit wir das Geschenk wieder an uns bringen können.“

Die beiden tauschen kurz einen Blick, dann tippen sie jeweils respektvoll an die Krempe ihrer eleganten, mit Federbüschen geschmückten Hüte und nähern sich Xaviette.

Du folgst mit einigen Schritten Abstand und siehst zu, wie sie den beiden Frauen kurz die Lage schildern.

Xaviettes Herrin hebt auf die Anschuldigungen hin schockiert eine Hand an ihre Lippen und stößt einen entsetzten Laut aus.

„Xaviette!“, ereifert sie sich. „Du bringst Schande über mich und das Haus Duridanya!“

Die Zofe bringt nur ein gestammeltes „Aber ...“, heraus, dann fährt die Dame schon an dich gewandt fort: „Ich fasse nicht, welche Schlange ich mir da ins Haus geholt habe! Zieht sie zur Rechenschaft, das dreiste Biest!“

Xaviette schüttelt den Kopf, hechtet aus dem Badebecken und beginnt einen entschlossenen und verblüffend schnellen Sprint auf den Platz hinaus – immer noch vollkommen nackt. Tropfen duftenden Badewassers spritzen von ihr auf die Umstehenden, die überrascht ausweichen. Weiter geht es bei Abschnitt 84.

137

Die Gondel steuert durch die reich geschmückten Kanäle in Richtung Südwesten. Die Insel Simiavilla, Heimat von Werkstätten und derer, die darin arbeiten, ist weniger prächtig anzusehen als zum Beispiel die Belenora oder Belhamè. Aber die Arbeiter haben sich dennoch alle Mühe gegeben und teilweise kreativ aus misslungenen Werkstücken Lampen und Schmuck für die Brücken und Häuser ihrer Insel gebaut. Das Gelächter und die Gesänge sind hier teils noch lauter, wenn auch rauer, als in den anderen Teilen der Stadt.

Lies weiter bei Abschnitt 38.

138

Du setzt ein einladendes Lächeln auf und trittst näher, um deine Vorzüge besser in das warme Licht der Lampen am Eingang zur Schmiede zu rücken.

„Was arbeitet Ihr denn noch so spät?“, fragst du und nimmst ihm sacht den Lappen ab, mit dem er seine Hände reinigt. „Ihr seid ja ganz verschwitzt.“ Mit dem Tuch um die Fingerspitzen gewickelt tupfst du Ruß von seinem Arm und den Schultern, dann von seiner Halsgrube. Sein Adamsapfel hüpfte hektisch auf und ab, als er mehrmals schluckt, dann macht er einen Schritt zurück. „Also, ich habe ja auch tatsächlich noch zu tun“, sagt er etwas aus der Bahn gebracht.

Du kannst es dabei bewenden lassen und zu Abschnitt 33 zurückkehren.

Oder du legst eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* ab gegen seine *Willenskraft* (FW 7 (12/13/10), SK 1). Bei Misserfolg lehnt er dankend ab und du kehrst ebenfalls zu Abschnitt 33 zurück. Ansonsten geht es mit einem kurzen Zwischenspiel bei Abschnitt 144 weiter.

139

Es ist weißer Bosparanjer! Das Getränk, das die Welt einer der Schutzheiligen Belhankas, Sankta Rahjalina, zu verdanken hat. Der prickelnde Schaumwein verbreitet einen Geschmack nach



Sonne, Pfirsich, Trockenfrüchten und Zimt auf deiner Zunge und eine wohlige Wärme in deinem Körper. Markiere dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64. Lies dann bei Abschnitt 51 weiter.

140

Das Wasser durchtränkt die teuren Seidenkissen und die Tritte gegen Mayiz' Rippen scheinen an deinen Zehen mehr Schaden zu hinterlassen als am eigentlichen Ziel. Der Leibwächter grinst dreckig im Schlaf, murmelt etwas und schnarcht dann weiter. Gehe zurück zu Abschnitt 5.

141

„Also, sicherlich bringen viele meiner Gäste hier allerlei Spielzeug mit und ich lasse nicht prüfen, was sie unter ihren Roben haben, so lange kein Verdacht herrscht, dass sie eigene Getränke hineinschmuggeln. Ich muss aber zugeben, wenn ich so etwas gesehen hätte, hätte ich es mir gemerkt. Also nein: Meines Wissens nach ist kein solcher Gegenstand hier im Haus, aber die Hand würde ich dafür auch nicht ins Feuer legen.“

Kehre zu Abschnitt 51 zurück.

142

„Ein Diebstahl also? Auf Kosten des Tempels der Schönen Göttin?“ Der Schnurrbart des Aufsehers scheint sich regelrecht zu kräuseln und seine Augenbrauen schießen in die Höhe.

„Das ist natürlich eine Ausnahme wert! Hörst zu, ich lausche ja normalerweise nicht, aber vorhin habe ich doch tatsächlich hier ein kurzes Gespräch der Dame mitbekommen. Ein Bote war eingetroffen, um ihr zu sagen, dass ihre Herrin sie am Rahjatempel selbst erwartet. Ihr könnt also die Diebin direkt den Bestohlenen vorführen, wenn Ihr Euch beeilt!“

Du bedankst dich eilig und stürmst aus dem Bad, um auf dem schnellsten Weg nach Paradisela und zu dem Palast Rahjas auf Deren zu eilen – dem heiligsten Tempel der Göttin, in dem soeben die letzten Entscheidungen getroffen werden, um den oder die neue Geliebte der Göttin zu bestimmen.

Lies weiter bei Abschnitt 69.

143

Immer, wenn du im Abschnitt 27 angekommen bist, hast du auch die Möglichkeit, etwas in Belhanka einkaufen zu gehen. Streiche dir die entsprechende Summe ab. Du kannst wie üblich mit einer Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) über den Preis feilschen. Alle Händler verfügen über *Handel* 7 (12/12/12). Einige Gegenstände kannst du nur bekommen, indem du bei zwielichtigen Händlern nachfragst. Diese Gegenstände sind mit einem Z für zwielichtig markiert und sie verlangen eine Probe auf *Gassenwissen*. Misslingt die Probe bei einem Gegenstand, kannst du sie nicht noch einmal bei diesem Gegenstand wiederholen.

Immer, wenn du diesen Abschnitt aufsuchst, kostet dich dies einen Punkt *Verflossene Zeit*. Kehre anschließend zu Abschnitt 27 zurück.

Gegenstand	Preis	Anmerkung
Brabaker Rohr	10 S	Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 128
Cheriacha	20 S	z, Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 135
Gleitmittel, pro Anwendung	5 S	Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 129
Ilmenblatt	10 S	Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 135
Ledermontur	60 S	Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 129
Olisbos	10 S	Werte siehe Wege der Vereinigungen Seite 126
Schlagring	25 S	z, Werte siehe Regelwerk Seite 367
Schwerer Dolch	60 S	Werte siehe Regelwerk Seite 366
Tempelspende	beliebig	–
Zaubertrank	100 S pro QS	Werte siehe Regelwerk Seite 274

144

Die Augen des Schmiedes werden leicht glasig und seine Wangen sind gerötet. Er wirft einen Blick auf die Tür hinter sich, dann wieder auf dich, wie du noch immer einladend im goldenen Licht stehst.

„Oh, lass die Esse nicht kalt werden“, murmelt er dann und packt mit kräftigen Händen deine Schultern. Er drückt dich gegen die raue Steinwand des Gebäudes und presst sich an dich, dann hält er inne und entschuldigt sich: „Oh, Verzeihung, so ... forsch bin ich für gewöhnlich nicht.“ Er ist inzwischen fast purpurn angelaufen, aber du kannst durch Hose und Schürze hindurch spüren, wie hart er mittlerweile ist (Betören 1 (12/10/10) Willenskraft 7 (12/13/10), mittlerer Penis).

„Man sollte öfters Neues probieren“, sagst du und schenkst ihm ein aufmunterndes Lächeln. „Also ruhig weiter forsch. Wer will schon einen Schmied, der dann nicht zupacken kann?“

„Oh, wenn Ihr es wünscht, dann wird hier zugepackt!“ Damit hebt er dich direkt einfach hoch und trägt dich die paar Schritte hinein in den Vorraum der Werkstätten. Er setzt dich auf seine Hüften und lehnt deinen Rücken an eine mit Holz getäfelt Wand, an der zahlreiche Zettel mit Aufträgen hängen. Ein Bein hebst du geschmeidig über seine Schulter, das andere hält er sicher in der Armbeuge, und so presst du langsam und auffordernd deinen Schritt an den seinen.

Es braucht etwas Gelenkigkeit, die nicht unerhebliche Stärke seines Oberkörpers und ein wenig reines Öl aus einem herangeangelten Fläschchen, um alle Kleidungsstücke aus dem Weg und euch vorbereitet zu bekommen. Aber das fast freischwebende Erlebnis, zwischen ihm und der Wand gehalten und rhythmisch aufwärts gestoßen zu werden, ist alle Umstände wert (Lies weiter bei Abschnitt 154 und komm dann hierhin zurück).

Nachdem er dich schließlich – zufrieden, wenn auch etwas wund – wieder auf den Boden hat zurückkehren lassen, richtet er seine Kleidung fahrig.

„Dies ist eine seltsame Nacht“, murmelt er. „Rahja und Ingerimm vergib.“ Er schaut dich mit einem seltsamen Ausdruck an, als wüsste er nicht so recht, wie er das soeben Erlebte einordnen soll.

„Es ... es tut mir leid. Ich bin undankbar und unhöflich. Aber ich habe wirklich noch zu tun. Also, wenn Ihr keine Fragen mehr habt ...“

Kehre zu Abschnitt 33 zurück und markiere dir einen Punkt *Rahjas Gunst* sowie einen Punkt *Verflossene Zeit* auf Seite 64.

145

Der Aufseher wirft einen wohlwollenden Blick auf dich und streicht sich nachdenklich über den Schnurrbart. „Na, wenn Ihr so hübsch fragt ...“, brummt er schließlich. „Hört zu, ich lausche ja normalerweise nicht, aber vorhin habe ich doch tatsächlich hier ein kurzes Gespräch der Dame mitbekommen. Ein Bote war eingetroffen, um ihr zu sagen, dass ihre Herrin sie am Rahjatempel selbst erwartet. Ihr könnt also die Diebin direkt den Bestohlenen vorführen, wenn Ihr Euch beeilt!“

Du bedankst dich eilig und stürmst aus dem Bad, um auf dem schnellsten Weg nach Paradisela und zu dem Palast Rahjas auf Deren zu eilen – dem heiligsten Tempel der Göttin, in dem soeben die letzten Entscheidungen getroffen werden, um den oder die neue Geliebte der Göttin zu bestimmen.

Markiere dir einen Punkt *Rahjas Gunst* auf Seite 64. Dann lies weiter bei Abschnitt 69.

146

Die Wut verleiht dir ungeahnte Kräfte und dein Ansturm zwingt Ingrani schließlich in die Knie. Als ihm der Hammer aus der Hand gleitet und krachend zu Boden fällt, ergibt sich auch die Dame ya Duridanya mit entsetztem Ausdruck. Du schüttelst Blutstropfen von deinen Fingerknöcheln und atmest tief durch.

„Warum?“, willst du einfach nur wissen.

Lies weiter bei Abschnitt 111.

147

Du nimmst einige tiefe Züge aus der Wasserpfeife, um dich zu entspannen. Entweder besitzt du Ilmenblatt oder Cheriacha und kannst deinen eigenen Vorrat verwenden, oder du benutzt das Ilmenblatt von hier und kaufst es für 15 S ein.

Verwende die Drogen-Regeln im Detail aus **Wege der Vereinigungen** Seite 134.

Berauscht baut sich bis zum Ende des Abenteuers nicht mehr ab, *Erregung* und *Paralyse* um 1 Punkt pro Abschnitt. Kehre anschließend wieder zum vorigen Abschnitt zurück.

148

Ein CORPOFESSO, der die Illusion heftiger Schmerzen erzeugt, sollte dir einen Vorteil erschaffen. Ziehe Djidhes Werte auf Seite 64 zu Rate und lege eine Probe ab. QS 1 genügt hier.

Wenn dir der Zauber gelungen ist, lies Abschnitt 92.

Misslingt dir der Zauber allerdings, wird der Schmied dich attackieren und es geht bei Abschnitt 80 weiter.

Bist du in diesem Kampf nackt, wende dich allerdings an Abschnitt 83.

149

Bei deinem Sprint zum Schmied kommt einiges in Bewegung und Wallung und sein Blick richtet sich eindeutig auf etwas weit tiefer als deine zum Angriff erhobenen Hände. Du packst seinen Unterarm und wirfst dich gegen ihn – kurz taumelt ihr gemeinsam hin und her und er ächzt, ob vor Anstrengung oder weil der dichte Körperkontakt ihn überfordert, ist unklar.

Dann geht ihr gemeinsam zu Boden und er schlägt sich den Hinterkopf an den gemauerten Ziegeln der Esse an. Er scheint kurz das Bewusstsein zu verlieren und wird unter dir schlaff, dann kommt wieder Leben in ihn. Aller Kampfgeist scheint jedoch erloschen zu sein und er liegt nur reglos da.

Die Dame ya Duridanya hingegen hüpfert erschrocken rückwärts, als der glühende Schwertkönig ebenfalls an der Kante der Esse abprallt und dann funkenstiebend auf ihre Röcke zurollt. Du folgst ihm mit dem Blick und erstarrst. Das von der Hitze weiche Metall hat sich bei dem Aufprall verformt und kühlt nun deutlich verbogen ab. Lies weiter bei Abschnitt 126.

150

Du trittst ins Licht der Esse und der wenigen Lampen rings um den Amboss, hebst eine Hand und rufst eindringlich: „Halt!“

Der Schmied und die Frau neben ihm blicken überrascht auf und der zum Schlag gehobene Hammer verharret in der Luft. Dies ist deine Gelegenheit, die Sache noch zu einem guten Ende zu führen.

Du könntest versuchen, den Schmied zu überzeugen, von seinem Vorhaben Abstand zu nehmen. Lies dafür bei Abschnitt 124 weiter.

Wenn du als Djidhe spielst, kannst du auch einen CORPOFESSO-Zauber auf ihn wirken. Gehe dafür zu Abschnitt 148.

Wenn du ihn mit deinem Auftreten und deinem Charme betören willst, um ihn vom Umschmieden des Schwertkönigs abzubringen, blättere zu Abschnitt 131.

151

Die Wut verleiht dir ungeahnte Kräfte und dein Ansturm zwingt Ingrani schließlich in die Knie. Als ihm der Hammer aus der Hand gleitet und krachend zu Boden fällt, macht die Dame ya Duridanya einen raschen Schritt nach vorne, packt die Zange, die den Schwertkönig in der Esse hält, und hebt den glühenden Phallus über ihren Kopf. Bevor du eingreifen kannst, schmettert sie ihn wieder und wieder gegen das Horn des Ambosses, dann lässt sie ihn zu Boden fallen.

Während er langsam knisternd abkühlt, starrst du sie verständnislos an. Sie hat eine eisige, triumphierende Miene aufgesetzt.

Lies weiter bei Abschnitt 126.

152

„Horriphobus!“, wirfst du Umberto die Formel entgegen und formst zugleich die magischen Kräfte durch puren Willen zu einem mächtigen Schlag, der die schwache Abwehr des Gesellen durchdringt und tief in seinen Geist fährt. Dort entfaltet der Zauber seine eigentliche Wirkung und ruft den dunklen, zitternden Teil der Seele wach, der vor jedem Knacken in der Dunkelheit erschrickt und die Glieder kalt und klamm werden lässt. Umberto fährt mit rudern den Armen zurück. Du weißt nicht genau, was seine weit aufgerissenen Augen nun sehen, aber der Zauber hat etwas aus den verborgenen schwarzen Ritzen seiner Erinnerung hervorgezerrt und zeigt ihm nun genau das, was ihn sonst nur tief im Schlaf verfolgt. Schreiend presst der Schmiedegeselle sich in die gegenüberliegende Ecke des Raumes, beißt dann auf seine Fingerknöchel, um sich selbst zum Schweigen zu bringen. Einen Moment wippt er noch wimmernd vor und zurück, dann überwältigt ihn die Angst in Zusammenarbeit mit den Drogen, die er zu sich genommen hat. Seine Augen rollen nach hinten in den Schädel und er sackt in sich zusammen. Mit einem Räuspern zupfst du deine Robe zurecht und wendest dich zum Gehen.

Lies weiter bei Abschnitt 75.

153

Du hast nun die Möglichkeit, ein Liebesspiel an dir selbst auszuprobieren. Befolge dazu die Regeln für das Liebesspiel (Masturbation) in **Wege der Vereinigungen** auf Seite 98. Sollte es dir gelingen, alle 12 Durchgänge durchzustehen, die vierte Erregungsschranke zu passieren und 4 Stufen Erregung anzusammeln, so bekommst du einen Punkt *Rahjas Gunst*. Erregungsstufen bauen sich pro neuem Abschnitt um 1 Stufe ab.

- Beim Masturbieren ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, beim Einsatz eines Olisbos um 1 erleichtert.
- Die erotische Statuette erlaubt dir einmal während eines Liebesspiels eine misslungene Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* zu wiederholen. Danach musst du Rahja aber 5 Dukaten spenden, damit die Wirkung wieder eintritt.
- Solltest du mit Yasmina spielen, kannst du die Liturgie *HAND DER LUST* vor der Masturbation einsetzen und dadurch auch Verzückende Belohnungen erhalten (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 190). Ebenso kannst du die Liturgie *ERREGUNG KONTROLLIEREN* als Verführungshandlung durchführen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 188).

154

Du hast nun die Möglichkeit, ein Liebesspiel mit jemand anderem anzufangen. Befolge dazu die Regeln für das Liebesspiel (Vergnügen zu zweit) in **Wege der Vereinigungen** auf Seite 93. Die Werte in *Betören* und *Willenskraft* sind bei der jeweiligen Person angegeben. Um zu ermitteln, welche Sexpraktik die Person pro Durchgang einsetzt, würfle auf der Tabelle in **Wege der Vereinigungen** Seite 83. Du kannst entscheiden, ob die Person die passive oder aktive Position besetzt.

- Sollte es dir oder der verführten Person gelingen, einen ekstatischen Höhepunkt zu erreichen, bekommst du einen Punkt *Rahjas Gunst*. Erreichen ihn beide, bekommst du sogar zwei Punkte. Erregungsstufen bauen sich pro neuem Abschnitt um 1 Stufe ab.
- Beim Einsatz eines Olisbos und der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erleichtert. Während des Liebesspiels gilt: Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr, Coitus, Cunnilingus und Fingerspiele ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* um 1 erleichtert.
- Die erotische Statuette erlaubt dir einmal während eines Liebesspiels eine misslungene Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* zu wiederholen. Danach musst du Rahja aber 5 Dukaten spenden, damit die Wirkung wieder eintritt.
- Solltest du mit Yasmina spielen, kannst du die Liturgie *HEILIGES LIEBESSPIEL* vor dem Liebesspiel einsetzen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 190). Ebenso kannst du die Liturgie *ERREGUNG KONTROLLIEREN* als Verführungshandlung durchführen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 188).
- Als Djidhe beachte, dass du deinen Penis vor dem Liebesspiel mit dem Zauberspruch *PENISFORMUNG* vergrößern und verkleinern kannst.
- Außerdem kannst du mittels *VERLANGEN KONTROLLIEREN* eine Stufe *Erregung* von deinem Partner nehmen oder hinzufügen.

155

Als Yasmina solltest du dies hier lesen:

Du hattest nach dem Verlust des Schwertkönigs schon geglaubt, dass du ihn nie unversehrt zum Tempel bringen würdest. Und nun stehst du hier, ganz weit oben in der Gunst der anderen Geweihten und von Rahja. Du siehst Djidhe an einer Säule stehen. Er grinst und dir ist danach, dass ihr heute, an diesem heiligen Tag, der Göttin gemeinsam ein Geschenk machen solltet. Du trittst aus dem Kreis der Geweihten heraus, ergreifst seine Hand und gibst ihm einen sanften Kuss auf den Mund.

Du bist selbst ein wenig verwundert, als du bemerkst, dass du den Schwertkönig in der Hand hältst. Deine Freundin Amaziella hat ihn dir überreicht und meint: „Heute Nacht soll er dir gehören. Anweisung von ganz oben. Oder besser: direkt darunter. Viel Spaß beim Ausprobieren, Yassi.“

Als Djidhe solltest du dieses hier lesen:

Als der Schwertkönig abhanden ging, hattest du dir schon ausgemalt, was Spektabilität Atherion mit dir anstelle würde, und du hättest Mayiz am liebsten erwürgt. Doch das Ende dieses Abends ist schöner, als du erwartet hast. Zwischen all den Geweihten siehst du Yasmina wieder, die dir ein zufriedenes und verführerisches Lächeln zuwirft. Sie nimmt dich an der Hand und führt dich aus dem Kreis der Geweihten heraus. Du stehst in *Rahjas Gunst* am heutigen Tag ganz weit oben.

Siehe auf Seite 64 nach, ob du dort die Namen von *Amaziella*, *Umberto* und *Xaviette* notierst hast. Wenn ja, waren deine Standpauken und Verführungsversuche so wirkungsvoll, dass die entsprechende Person oder Personen ebenfalls im Rahjatemple anwesend sind. Sie wollen mit dir sprechen und sich bedanken, dass du sie auf den richtigen Pfad geführt hast, oder in Amaziellas Fall einfach nur gemeinsam mit dir (und den anderen) Rahja huldigen. Selbstverständlich verzeihst du ihnen (oder bist in Amaziellas Fall erfreut), immerhin sind sie hier und bereuen ehrlich. An diesem heiligen Tag willst du ihnen die Freuden Rahjas noch einmal zeigen und wer weiß, vielleicht gelingt es dir, Xaviette und Umberto doch noch zusammenzuführen?

Ihr kommt alle in einem der Separees des Tempels zusammen und genießt die letzten Stunden des Fests der Freuden.

Wende hier die Regeln für das Liebesspiel (Flotte Dreier und Orgien) aus **Wege der Vereinigungen** Seite 96 an. Deine Partner haben folgende Werte:

- Amaziella (Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), sehr große Brüste, mittlere Vagina; Vorteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Hypnotische Brüste, Rahjageküst, Wohlgeformte Brüste; Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialistin,

Gruppensex-Veteranin I, Gute Technik (Analverkehr), Gute Technik (Mammalverkehr), Innuendo-Expertin, Lustspenderin, Orgienlöwin I+II, Zärtliche Liebhaberin)

- Umberto (Betören 4 (11/10/10), Willenskraft 5 (11/13/10), sehr großer Penis; Vorteile: Geschickte Zunge; Sonderfertigkeiten: Gute Technik (Coitus, Cunnilingus))
- Xaviette (Betören 8 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), große Brüste, kleine Vagina; Vorteile: Vorliebe (Cunnilingus) II, Flinke Finger)

Die Werte von Yasmina und Djidhe findest du auf Seite 63.

Schaue bitte unter Abschnitt 154, ob dir bestimmte Gegenstände, Zauber und Liturgien noch Vorteile einbringen. Ansonsten verfügst du als Yasmina noch über den Schwertkönig, denn die Geliebte der Göttin überlässt ihn dir für diese Nacht.

- Der Schwertkönig kann bei jedem weiblichen Teilnehmer einmal während des Liebesspiels als Verführungshandlung 1 zusätzliche Stufe *Erregung* verleihen oder abziehen.

Für jeden ekstatischen Höhepunkt, den ein Teilnehmer der Orgie außer dir erfährt, bekommst du 1 AP.

Anhang

Ferracomo Ingrani

MU 12 KL 11 IN 13 CH 10

FF 14 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Schmiedehammer (i): AT 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Belhanka), Wuchtschlag I (Waffenlos, Schmiedehammer), Muttersprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 1, Einschüchtern 6, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 5, Verbergen 5, Willenskraft 7, Zechen 6

Kampfverhalten: Der Schmied greift ohne den Einsatz von Sonderfertigkeiten an.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Schmiedehammer

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Anmerkung: i) Improvisierte Waffe: i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Parade reicht bereits eine gewürfelte 19 aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Umberto

MU 11 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 14

LeP 29 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 5 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Belhanka), Wuchtschlag I (Waffenlos), Muttersprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 4, Einschüchtern 4, Gassenwissen 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Überreden 6, Verbergen 6, Willenskraft 5, Zechen 7

Kampfverhalten: Der Geselle greift ohne den Einsatz von Sonderfertigkeiten an.

Flucht: flieht nicht

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

Ausrüstung: keine

Geschlechtsmerkmale: sehr großer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Anmerkung: Umberto ist von Ilmenblatt berauscht und verfügt über 1 Stufe *Berauscht* und 1 Stufe *Paralyse* (in den Werten schon einberechnet).

Yasmina

Yasmina saba-es-Sulef ist eine junge Geweihte der Göttin Rahja. Die schlaue und weltgewandte Priesterin stammt ursprünglich aus Aranien, lebt jedoch schon seit einer geraumen Weile in Belhanka und dient der Schönen Göttin mit voller Leidenschaft.

Mit ihrer Mitschwester Amaziella verbindet sie eine Freundschaft, die gleichzeitig eine Art Konkurrenzsituation ist. Dennoch schätzt Yasmina den Rat der gebürtigen Belhankanerin.

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Aranier

Profession: Rahjageweihte (Harmonistin)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Dreieck

Djidhe

Djidhe al'Shajara entstammt einer angesehenen Familie aus Fasar und wurde dort von Meister Thomeg Atherion, dem Leiter der Akademie, persönlich in sexualmagischen Lehren ausgebildet. Djidhe ist zudem ein Meister der Beherrschungsmagie, sein größtes Talent ist aber sein offenes Wesen und sein Charme, der dafür sorgt, dass er von Spektabilität Atherion gerne für diplomatische Aufträge in der Ferne eingesetzt wird.

Sein treuer Begleiter ist Mayiz, ein großer, behaarter und ein wenig nach Ziege riechender Tulamide. Obwohl sie grundverschieden sind, achtet Djidhe seinen Leibwächter, denn er kann sich (fast) immer auf dessen Verschwiegenheit, Loyalität und Pflichtbewusstsein verlassen.

Spezies: Mensch (Tulamide)

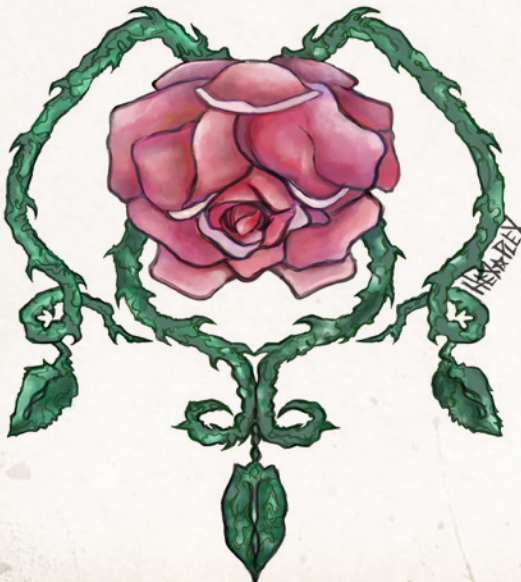
Kultur: Mhanadistani

Profession: Sexualmagier (Fasar)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch



Sozialstatus: frei

Vorteile: Erotische Stimme, Geweihter, Gutaussehend I, Herausragender Sinn (Tastsinn), Traumhafter Po, Wohlgeformte Brüste, Wunderschöne Vagina, Zeitgefühl

Nachteile: Giftanfälligkeit II, Persönlichkeitschwäche (Eitelkeit), Prinzipientreue I (Rahjakirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verschwendungssucht), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche), Zerbrechlich

Sonderfertigkeiten: Einfühlsame Verehrerin, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Rahja), Geschickte Zunge, Gute Technik (Cunnilingus, Fellatio), Ortskenntnis (Belhanka), Tradition (Rahjakirche)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamida III

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 10 (AT 11 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Reiten 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 6, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 10, Einschüchtern 0, Etikette 7, Gasenwissen 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 4, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 0, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte (Rahja) 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 2, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 3, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ausnüttern 5, Erregender Rausch 6, Erregung kontrollieren 6, Hand der Lust 8, Heiliges Liebespiel 6, Objektsegen 5

Ausrüstung: Amethyst, Dolch, erotische Statuette, Geldbeutel, Geweihtenornat, Liebesperlen, Olisbos, Parfüm, Rahjasutra (zeitgenössische Ausgabe), Rahja-Vademecum, Reizwäsche, Seidentuch, 19 Silbertaler, 10 Heller, 5 Kreuzer



Yasmina

MU	12
KL	13
IN	14
CH	14
FF	12
GE	14
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	-
KaP	34
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0



Djidhe

MU	12
KL	14
IN	14
CH	13
FF	13
GE	12
KO	11
KK	11

LeP	27
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	12
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabter Aufreißer, Erotische Ausstrahlung, Gutaussehend I, Stattlicher Penis, Zauberer

Nachteile: Angst vor Hunden I, Niedrige Zähigkeit, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Untreu II, Verpflichtungen II (Akademie, Lehrmeister)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Fasar), Sexualliberal aus Fasar, Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi III, Urtulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 6 (AT 7 / PA 4), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT 9 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 8, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 7, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 2, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Duft, Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 5, Blitz dich find 6, Brustformung 4, Corpofesso 4, Erregung spüren 6, Horriphobus 8, Klarum Purum 4, Penisformung 4, Übertragung der Liebeskünste 4, Verlangen kontrollieren 5

Ausrüstung: Dolch, Magierstab (lang), Magierrobe, Geldbeutel, Turban, Zaubertrank (QS 4), 10 Dukaten, 3 Silbertaler

Neue Zauber

Klarum Purum

Mit diesem Zauberspruch können Gifte neutralisiert werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberspruch hebt die Wirkung eines Giftes auf. Die Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt der Zauber nicht und gilt als misslungen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Neue Liturgien

Ausnüchtern

Mit dieser Liturgie können Alkohol und Rauschmittel neutralisiert werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie hebt die Wirkung von Alkohol und Rauschmitteln auf. Die halbe Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

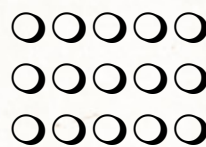
Verbreitung: Rahjakirche (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Ereignisse während des Abenteuers

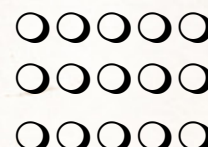
Punkte

Rahjas Gunst



Punkte

Verflossene Zeit



Orte

Badehaus



Schmiede



Taverne



Personen

Amaziella



Umberto

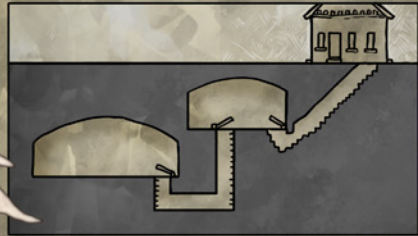


Xaviette



BORDELL DER GEHEIMEN LÜSTE

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1 Verkaufsladen | 7 Vorraum |
| 2 Vorratslager & Backstube | 8 Zelle A |
| 3 Dienstzimmer | 9 Zelle B |
| 4 Leeres Dienstzimmer | 10 Zeradines Kammer |
| 5 Wachstube der Schläger | 11 Beschwörungsraum |
| 6 Waschraum | 12 Folterkammer |



Seitenansicht



Rahja mit euch, meine hochgeschätzten Helden!

Noch hatten wir noch nicht das Vergnügen, aber ich bin mir sicher, dass sich dies in absehbarer Zeit ändern lässt. Mein Name ist Morisca und ich bin eine Dienerin Rahjas. Wie habe ich dringender Hilfe benötigt als in diesen Tagen. Euer Ruhm eilt euch voraus und gute Freunde nannten mir eure Namen, als ich erwähnte, dass ich auf der Suche nach Beistand bin. Kommt heute bei Sonnenuntergang zum Tulamidischen Bad und sagt an der Rezeption, dass ihr mich sprechen wollt.

Selbstverständlich werdet ihr für eure Mühen auf die eine oder andere Weise entlohnt.

Rahja mit euch!
Morsca Belaflores



Sinnestaumel & Begierde

von Alex Spohr, Axel Spor, Mháire Stritter und Nathander Weise

Dieser Abenteuerband enthält zwei erotische Gruppenabenteuer sowie ein rahjanisches Soloabenteuer.

Das Bordell der geheimen Lüste: Kein anderer Ort Deres steht so sehr für Freude und Genuss wie Belhanka, das Zentrum der Rahjakirche. Die Stadt der Liebe bietet unzählige Möglichkeiten sich zu amüsieren und die schönen Seiten des Lebens zu genießen.

Doch nicht jedem Bürger reichen die Freuden aus, die die Schöne Göttin den Menschen geschenkt hat. Schon bald finden die Helden heraus, dass auch im schönen Belhanka nicht alles so ist, wie es zunächst scheint.

Fest der Sinnlichkeit: Jedes Jahr im Rahjamonnd findet in Belhanka das Fest der Freuden statt. Rahjageweihete aus allen Ländern Aventuriens strömen in die Serenissima, um während der Festtage das Kirchenoberhaupt zu wählen: die Geliebte der Göttin.

Missgunst und Eifersucht sorgen dafür, dass ein Wettstreit um das heilige Amt entbrennt und die Anwärter mit harten Bandagen um die Gunst der übrigen Geweihten kämpfen.

Auf der Jagd nach dem Schwertkönig: Zum Fest der Freuden herrscht in Belhanka ein seliges, buntes und rahjaheiliges Chaos. Es ist bekannt, dass man von der Unterwäsche bis zur persönlichen Würde alle möglichen Dinge in den Straßen und Gewässern der Stadt verlieren kann. Aber ein Geschenk an die Rahjakirche selbst, ein von Thomeg Atherion persönlich geschaffener Olisbos mit dem Spitznamen „Schwertkönig“, kann nicht einfach aufgegeben werden.



Zwei DSA-Gruppen-Abenteuer
für 3-5 Helden und ein DSA-
Soloabenteuer für 1 Helden

Genre: erotische Intrigen-, Planungs- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Belhanka

Zeit: 1040 BF oder später

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / gering bis mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf

Körper

Wissen

Lebendige Geschichte

Dieser Sammelband setzt neben dem DSA5-Regelwerk und dem Aventurischen Almanach auch **Wege der Vereinigungen** und **Kurtisanen & Bordelle** voraus.



www.ulisses-spiele.de

US25325PDF