

Das Schwarze Auge

FEST DER FEINDE

NEETHA

- 01 Vinsalter Tor
- 02 Thalassokratenpalast
- 03 Theatro Pavone
- 04 Hohe Schule
- 05 Kaiserliche Garnison
- 06 Strozza-Bank
- 07 Palazzo Darando
- 08 Werft Iguvio und Töchter
- 09 Nordlandbank
- 10 Markgräflisch Neethaner
Corsettagen-Manufaktur
- 11 Ordensburg der Grauen Stäbe
- 12 Ordensburg der Ardariten
- 13 Silem-Horas-Brücke
- 14 Kaserne der Chabab-Grenzer

- G01 Hotel 'Haus Chababien'
- G02 Taverne 'Grüne Schlange'
- G03 Herberge 'Blinder Fährmann'
- G04 Kneipe 'Rostiger Anker'
- G05 Weinstube 'Füchsin'
- G06 Taverne 'Rote Alena'
- G07 Taverne 'Zyklopin'
- G08 Taverne 'Cedor und Ephebes'

- T01 Praiostempel
- T02 Rahjatempel
- T03 Tempel der Göttl. Erkenntnis
- T04 Haus des Klugen Handelns
- T05 Efferdtempel
- T06 Swafniirschrein
- T07 Borontempel
- T08 Tempel des Sieges
- T09 Tsatempel

- A01 Winzerstube
- A02 Nociella-Anwesen
- A03 Parfümerie Prosperi
- A04 Villa Horasia
- A05 Gewandschneiderei
Cavazarro
- A06 Villa Mazarin
- A07 Palazzo della Cordaio

MEER DER SIEBEN WINDE

CHABAB

THALIONNEL-FURT



Fest der Feinde



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Jeanette Marsteller

Lektorat

Zoe Adamietz, Kristina Pflugmacher

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julianna Michek

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder,
mit Grafiken von Diana Rahfoth

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Steffen Brand, Florian Häckh, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Christina Kraus,
Mathias Mauksch, Julianna Michek, Janina Robben, Nadine Schäkel, Maximillian Schiller,
Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 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.

ISBN 978-3-96331-123-9

Printed in EU 2019

Mit Dank an meine Ratcon-Spieler Marie, Serina, Julian, Tim und Jan.
Danke außerdem an unsere Regeltester Michael Heinz und Alexander Mai.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Darf ich bitten?	13
Zu Gast bei Feinden	33
Der letzte Tanz	51
Anhang	58



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.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **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, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*^{ABE008}.

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

Qualität und Preis

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



EINLEITUNG

Rahja zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen, das deine Helden auf das gefährliche Parkett der Neethaner Oberschicht schicken wird. Dabei werden sie subtil agieren und doch im richtigen Moment hart zuschlagen müssen, um zu verhindern, dass finstere Einflüsse die Patrizier der Stadt

verderben. Keineswegs jedoch darf dieses rahjagefällige Unterfangen angestrengt wirken, denn im Horasreich hält man die zur Schau gestellte Leichtigkeit des Seins für besonders erstrebenswert. Also legt das Puder auf, schnürt die Mieder fest und versteckt für Notfälle einen Dolch im Stiefel – in Neetha weiß man schließlich nie, was sich hinter einem Lächeln verbirgt ...

Was bisher geschah

Nach dem Sieg über Borbarad rissen einige seiner mächtigsten Anhänger die verbliebenen Splitter der Dämonenkrone an sich und schufen ihre eigenen dämonischen Reiche, die sogenannten Heptarchien. Eines dieser Reiche unter der Führung der Hexe *Dimiona* befand sich auf der elburischen Halbinsel im heutigen Aranien und war für seine Verehrung der Erzdämonin Belkelel, der Widersacherin Rahjas, berüchtigt. Folter, Vergewaltigung und Lustmorde waren im sogenannten *Moghulat Oron* an der Tagesordnung. Als 1025 BF ein horasisches Handelsschiff vor der oronischen Küste gekapert wurde, kreuzten sich dort die Wege jener zwei Personen, die in der heutigen Zeit zu den Antagonisten der Helden werden sollen. Die eine, eine junge Hexe namens *Sherizeth*, wählte unter den gefangenen Seeleuten einen jungen, strammen Burschen namens *Edo* aus, der ihrem Zirkel als neustes „Spielzeug“ dienen sollte. Die meisten Menschen wären in den Folterkellern der grausamen Belkelel-Anhänger gestorben oder innerlich gebrochen, doch nicht jener junge Matrose. Was dem Belkelel-Zirkel, der ihn gefangen hielt, zuerst als reizvolle Herausforderung erschien, wandelte sich zusehends in eine Quelle der Verbitterung. Voller Zorn über Edos ungebrochenen Willen verkaufte ihn die Anführerin des Zirkels, *Belima saba Hanabith*, schließlich an al'anfanische Sklavenhändler, damit er nicht einmal Erlösung im Tod finden konnte. Hier trennten sich die Wege der beiden Antagonisten – bis heute.

Die Wege der Antagonisten

Im Folgenden findest du eine Übersicht dazu, wie aus dem Seemann Edo der mysteriöse Comto wurde, und wie die Mitläuferin Sherizeth zur allseits bewunderten Shanya aufstieg. Zudem findest du hier Hinweise zum neusten Liebhaber der Shanya, dem schönen Tulamiden Khabla, der im Verlauf des Abenteuers eine wichtige Rolle spielen wird. Die Spielwerte der Antagonisten findest du in Kapitel 3 *Der letzte Tanz* beim finalen Kampf (siehe ab Seite 55).

Der Comto

♣ *Edorian „Edo“ Galetta* (46, gepflegtes, dunkles Haar und dunkler Schnauzer, trägt stets schwarze Gewandung, blass; spricht ruhig, wirkt unerschütterlich selbstbewusst; Willenskraft 15 (15/13/13), SK 3) ertrug jahrelang Grausamkeiten als Plantagensklave auf einer Waldinsel, bevor ihm schließlich durch Glück die Flucht gelang, als Piraten die Plantage angriffen. Er schloss sich zeitweilig den Piraten an und fand mit einigen seiner neuen Freunde schließlich einen verschollenen Goldschatz im Südmeer. Doch das Gold war vom Namenlosen verflucht.



Statt sein Leben zum Guten zu wenden, flüsterte das verderbte Gold Verheißungen in Edos Ohren, denen er schnell nachgab – zu verlockend war das Angebot, das sein neuer Herr ihm machte: Rache.

Edo schlug ein, verschrieb seine Seele dem Namenlosen, opferte seine neuen Freunde und nahm das Gold, um so endlich seine Rache zu erhalten. Er suchte die Spuren seiner ehemaligen Peiniger und fand die ersten beiden in Al'Anfa und Chorhop. Den dritten, Folterknecht *Sulhamid*, der inzwischen ein Edelbordell besaß, spürte Edo im Horasreich auf. Doch seine Peiniger nur zu töten, war ihm längst nicht mehr genug. Er wollte jeden einzelnen von ihnen leiden lassen, so wie er gelitten hatte. Also beschloss er, das Leben als Seemann hinter sich zu lassen und zum Sendboten der Rache zu werden. Er kaufte sich einen Adelstitel, scharte willfährige Gefolgsleute um sich und begann, sich als *Comto di Trevia* in die feine Gesellschaft des Horasreichs einzuschleichen. Den Bordellbesitzer Sulhamid ruinierte er auf diese Weise gesellschaftlich mittels einer Verleumdungskampagne und Intrigen und ließ ihn als gebrochenen Mann zurück. Durch ihn erfuhr er auch vom Verbleib jener jungen Hexe, die ihn einst für sein grausames Schicksal auswählte – Sherizeth, die jetzt unerkant als Edeldame in Neetha lebt. Kurzerhand kaufte der Comto im Umland Neethas ein leerstehendes Anwesen und begann, exklusive Logenfeierlichkeiten auszurichten, um Sherizeth das zu nehmen, was ihr am meisten bedeutet: ihren Ruf als beste Gastgeberin der Stadt.

Darstellungshinweise

Die Helden werden dem Comto erst spät im Lauf des Abenteuers begegnen, da er sich selten in der Stadt zeigt und sehr zurückgezogen lebt, um seinen mysteriösen Ruf zu nähren. Er ist etwa Mitte vierzig, trägt die dunklen Haare kurz und kleidet sich stets in schlichte, schwarze Gewänder, die aus hochwertigen Stoffen bestehen. Da er sich bevorzugt im Schatten aufhält, ist seine Haut recht blass, auch wenn man ihr ansieht, dass sie früher Wind und Wetter getrotzt hat. Nach außen hin gibt er sich als perfekter, horasischer Edelmann – stilvoll, gebildet, charmant, unverbindlich, von den Beschwerlichkeiten des Lebens unbeeindruckt. Wenn jedoch im Finale seine Maske fällt, spricht er zunehmend in kaltem Zorn, der unter jahrelanger Folter und entsetzlichen Qualen geformt wurde. Eine genaue Beschreibung des Comtos findest du auf Seite 47, wenn die Helden ihm wahrscheinlich zum ersten Mal begegnen.

Die Shanya

♣ *Sherizeth al'Azila* (42, sonniger Teint, trägt aufwändige, tulamidische Gewänder; süffisant, umgarnt mit jedem Wort; Willenskraft 10 (13/14/16), SK 2) war in jungen Jahren eine willfährige Mitläuferin in jenem Paktiererzirkel, der den jungen Seemann Edo folterte. Als das Moghulat Oron schließlich bezwungen wurde, zerstreute sich ihr Zirkel aus Furcht vor den Dienern der zwölgöttlichen Kirchen in alle Winde. Sherizeth floh zunächst nach Almada, wo sie einige Jahre



unerkant in Punin lebte. Ihre Versuche, dort erneut einen Zirkel der Belkelel-Verehrung aufzubauen, scheiterten jedoch dramatisch. Sie entkam nur knapp der Verfolgung durch die Rahjakirche, indem sie Belkelel mehr von ihrer Seele opferte und so einen weiteren Kreis der Verdammnis betrat. Zielloos irrte sie weiter nach Süden und fand kurzzeitig Zuflucht bei einem ehemaligen Zirkelbruder, Sulhamid, der ein Edelbordell im Horasreich betrieb. Er machte sie mit der feinen Gesellschaft bekannt, wodurch sie einen alten Neethaner Patrizier kennenlernte und ihm als Mätresse in seine Heimat folgte. Seit inzwischen sechs Jahren lebt Sherizeth nun in Neetha, hat ihren alten Gönner längst beseitigt und nennt sich nun hochtrabend „die Shanya“ (tulamidisch für „Herrin“). Sie versucht, subtiler als zuvor in Punin eine neue Glaubenszelle der Belkelel zu etablieren, indem sie immer ausschweifendere Feste feiert und dabei junge Patrizier langsam zu Grenzüberschreitungen treibt. Um ihre Fassade aufrechtzuerhalten und die Autoritäten der Stadt zu narren, hat sich Sherizeth bereits in den vierten Kreis der Verdammnis begeben. Für den letzten, erst vor kurzem erfolgten Schritt, erhielt sie von ihrer erzdämonischen Herrin ein besonderes Geschenk – Khabla, einen dämonischen Laraan, der sich als ihr Geliebter ausgibt.

Darstellungshinweise

Die Shanya ist eine Frau um die Vierzig von ausgesprochen durchschnittlicher Größe und Schönheit. Sie weiß sich jedoch gekonnt zu schminken und in aufwändige, tulamidisch angehauchte Gewänder zu hüllen, um ihre Attraktivität zu steigern. Sie ist eine selbstbewusste, charismatische Frau, die mit Menschen spielt wie eine Katze

mit dem Wollknäuel. Fast immer hat sie ein gespieltes Lächeln auf den Lippen und versucht, durch aufreizende Kleidung gerade unbedarfte, junge Leute aus der Fassung zu bringen. Sie ist überzeugt, dass ihr dank Belkeles Gunst niemand widerstehen kann. Inzwischen hat sie unter dem Deckmantel der urtulamidischen Gottheit *Baalat Khelevatan* einen festen, inneren Zirkel der Gläubigen etabliert, was sie sehr selbstsicher gemacht hat. Sobald der Comto daher an ihrer Position rüttelt, wird sie zunehmend bissig und aggressiv reagieren, denn die nackte Angst, auf dem Scheiterhaufen der Kirchen zu landen, steckt noch immer in ihren Knochen. Eine genaue Beschreibung der Shanya findest du auf Seite 27, wenn die Helden ihr vermutlich zum ersten Mal begegnen.

Der schöne Khabla

Der umwerfend schöne junge Tulamide 🐉 *Khabla* (20, dunkles schulterlanges Haar, Glutaugen; spricht in ruhigen,

warmen Worten und sieht dabei tief in die Augen des Gegenübers; Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2; die Werte entsprechen lediglich seiner menschlichen Gestalt) lebt seit wenigen Wochen im Haus der Shanya. Bereits in dieser kurzen Zeit hat sich seine außergewöhnliche Schönheit zum Stadtgespräch gemausert. Die Helden können ihm bei der Shanya begegnen und werden dabei schnell bemerken, dass er ihr absolut hörig ist. Mehr dazu findest du auf Seite 27. Was die Helden jedoch nicht ahnen: Khablas Schönheit ist kein Rahjasegen. Unter der anziehenden Fassade verbirgt sich ein Laraan, ein fünfgehörnter Dämon aus der Domäne Belkeles, dessen Spezialgebiet es ist, sich als begehrenswerter Mensch auszugeben. Im Finale wird Khabla deshalb zum Kampfgegner der Helden werden, dem sie ohne moralische Bedenken entgegentreten können. Vorher werden sie ihn jedoch kaum durchschauen können, denn Laraanim sind Meister der Tarnung (siehe Spielwerte auf Seite 56).

Was geschehen wird

Um ihre schwindende Beliebtheit wiederherzustellen, schlägt die Shanya bei ihren fremdländischen Teefeiern und tulamidischen Nächten zunehmend über die Stränge, was zu Beschwerden seitens der Eltern einiger junger Patrizier führt, die schließlich bis zur Rahjakirche vordringen. Diese will jedoch gegen eine geachtete Edel-dame der Stadt nicht ohne handfeste Beweise vorgehen – Gesichtsverlust ist im Horasreich eine ernstzunehmende Sache. Die Helden werden daher durch die Rahjakirche beauftragt, den Gerüchten über ausschweifende Feierlichkeiten in der Stadt nachzugehen. Dadurch werden sie in die aufkeimende Fehde zwischen dem Comto und der Shanya hineingezogen. Ersterer versucht, durch gezielte Gerüchte und außergewöhnliche Logenfeste die soziale Stellung der Shanya als beste Gastgeberin der Stadt zu zerstören, bevor er sich ihr offenbart und seine Rache vollendet. Die Shanya dagegen ist zunehmend ungehalten ob ihrer sinkenden Beliebtheit und wird daher versuchen, den Comto zu verunglimpfen, ob als Vampir oder Ketzer, ist ihr dabei einerlei. Die Helden müssen in

der feierwütigen Oberschicht ermitteln, was tatsächlich vor sich geht, ohne sich oder andere dabei gesellschaftlich zu blamieren. Doch auch vom einfachen Volk werden sie wichtige Informationen erhalten und im Zuge dessen möglicherweise eine Schmugglerbande enttarnen, die Rauschkraut in die Stadt bringt. Um ihre Gegner aus der Deckung zu locken, können die Helden sogar selbst zu Gastgebern werden und eine Feier ausrichten, von der man in Neetha noch lange sprechen wird. Auf einem exklusiven Logenfest des Comtos schließlich spitzt sich die Lage zu, und sowohl die Shanya als auch der Comto setzen zu einem Vernichtungsschlag an, dessen Ausgang einzig vom Verhalten der Helden abhängt.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an Helden der Erfahrungsstufe meisterlich, jedoch ist eine Anpassung nach oben oder unten problemlos möglich, wenn du die Spielwerte der Gegner veränderst. Helden, die zum Fest der Feinde eingeladen werden wollen, sollten in erster Linie vertrauenswürdige und (größtenteils) zwölfgöttergläubige Personen sein. Andernfalls würde die Rahjakirche sie nicht beauftragen. Du kannst die Helden zwar auch durch Zufall in den Zwist zwischen dem Comto und der Shanya hineinziehen, allerdings ist die Motivation der Helden dann weniger klar umrissen als bei einem Auftrag durch die Kirche. Zudem bieten gerade Helden mit strengeren Glaubensprinzipien einen gewissen Reiz im moralischen Zwielficht, das im Gespräch mit den Antagonisten entsteht. Zwingend notwendig ist dies jedoch nicht. Der Großteil des Abenteuers spielt in der wohlhabenden Oberschicht Neethas, also in städtischem Umfeld voller sozialer Herausforderungen. Geeignet sind deshalb besonders Helden, die sich auf dem gesellschaftlichen Parkett bewegen können, aber auch aufrechte Kämpfer und weise Gelehrte kommen auf ihre Kosten. Sowohl schauspielerisch veranlagte als auch phexgefallige Helden sind eine gute

Beeinflussung durch Meisterpersonen

Optionale Regel

Helden beeinflussen Meisterpersonen oft, sei es durch geschickte Manipulation (*Überreden*) oder charmante Tändelei (*Betören*). An der Frage, ob Helden umgekehrt auch durch Meisterpersonen beeinflusst werden können, scheiden sich jedoch die Geister. Manche halten dies für innerweltlich logisch, während andere lieber selbst entscheiden möchten, was ihr Charakter über einen anderen denkt. Ein ähnliches Problem kommt auf, wenn Spielercharaktere einander gegenseitig beeinflussen wollen. Vor Spielbeginn solltest du mit deiner Spielrunde deshalb klären, ob auch Mithelden und Meisterpersonen aktive Vergleichsproben auf soziale Talente ablegen dürfen, um Einfluss auf die Helden zu nehmen.

Wahl, wogegen streng wahrheitsliebende Helden ein Problem durch das angewandte Täuschungsmanöver in Form der eigenen Tarnung als Adelige sehen könnten und daher eher weniger ratsam sind. Besonders naturverbundene Helden oder solche, die barbarischen Kulturen entstammen, werden ihre Talente dagegen in der Neethaner Oberschicht

eher weniger zum Einsatz bringen können. Wichtig ist vor allem, dass die Helden bereit sind, sich an die Vorgaben der Rahjakirche zu halten und subtil vorzugehen. Thorwaler, die Probleme bevorzugt mit einer Tracht Prügel regeln, geraten schnell in Konflikt mit Patriziern und Stadtwache, was das Abenteuer für dich als Spielleiter erschwert.

Neetha, die Weiße Wacht

Die Heimat der Rondraheiligen Thalionmel ist das Herz von Chababien, dem wilden Süden des Horasreiches. Als Hafenstadt ist sie ein wichtiger Umschlagplatz für den Seehandel von Nord nach Süd, aber auch Waren aus dem Handel mit den Khômnovadis kommen auf dem Landweg hier an. Da deine Helden sich das gesamte Abenteuer über in dieser Stadt und ihrem Umland aufhalten werden, findest du im Folgenden einen kleinen Stadtrundgang. Dieser soll dir dabei helfen, wichtige Handlungsorte leicht zu finden, auf Ideen deiner Spieler zu reagieren und das allgemeine Flair der Stadt am Spieltisch einzufangen. Im Anschluss findest du einige der wichtigsten Patrizierfamilien der Stadt, mit denen deine Helden im Zuge ihrer Ermittlungen in Kontakt kommen werden.

Stadtrundgang

»Willkommen, willkommen im schönen Neetha, tretet ruhig näher! Oh, ein wunderschönes Pferd habt Ihr da, Signora, ist es aus den Landen der Tulamiden? Fürwahr, seine Anmut wird nur von Eurer eigenen Schönheit übertroffen! Sicher wollt Ihr es nach einer so langen und beschwerlichen Reise tränken, nicht wahr? Ah, aber da ist Phex Euch hold, dass Ihr mich getroffen habt – mein Vetter Alrizio hat eine wunderbare, kleine Herberge mit eigenem Stall. Dort wird man Euer Pferd bestens umsorgen, während Ihr den lokalen Wein genießen könnt. Kommt nur, es ist gleich um die Ecke! Etwas Besseres als die Herberge meines Veters werdet Ihr in ganz Neetha nicht finden, und wenn Ihr wollt, zeige ich Euch auf dem Weg auch gleich das Haus, in dem die heilige Thalionmel einmal übernachtet hat!«

—eine windige Schlepperin zu einer Reisenden direkt hinter dem Vinsalter Tor, neuzeitlich

Region: Horasreich, Markgrafschaft Chababien

Einwohner: 9.000

Herrschaft: die städtische Curia, zudem Residenz der Markgräfin von Chababien

Tempel: Boron, Efferd, Hesinde, Phex, Praios (mit Horasschrein), Rahja, Rondra, Tsia, Ingerimmkapelle

Handel und Gewerbe: wichtiges Seehandelszentrum für Glas, Holz, Marmor, Olivenöl, Pferde, Porzellan, Salz, Tabak und Waffen

Besonderheiten: Pilgertempel der Heiligen Thalionmel, Chababbrücke, Ordensburg des Ardariten-Ordens (Rondra), Ordensburg der Grauen Stäbe (auch Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL, genannt; Graumagier), Hohe Schule der Reiterei (Kriegerakademie)

Stimmung in der Stadt: traditionsverhaftet, aber gleichzeitig weltoffenes Völkergemisch, temperamentvoll,

geschäftstüchtig, sehr stolz auf die Rondraheilige Thalionmel

Die Stadt im Spiel: Neetha vereint den Stil, Fortschritt und Komfort der nördlichen horasischen Großstädte mit dem wilden, verruchten Ambiente des Südens. In dieses Spannungsfeld aus perfekt geschminktem Schein und bodenständiger, südländischer Lebensfreude werden die Helden hineingeworfen.

Der Sage nach wurde die Weiße Wacht von Kaiser Belen-Horas im 9. Jahrhundert vor dem Falle Bosparans gegründet, nachdem er an der Chababmündung mit einer mächtigen Zyklopin namens Neetha zusammentraf. Seitdem hat sich die Stadt von einem kleinen Hafennest zu einer Großstadt mit bewegter Geschichte entwickelt, deren Herrschaft in den vergangenen Jahrhunderten oft gewechselt hat. In jüngster Zeit rückte die Stadt ins Rampenlicht, als Prinz Timor, der Onkel des heutigen Horaskaisers Khadan, 1012 BF die Herrschaft übernahm. Seine opulente Hofhaltung begründete die ausgelassene Feierlaune der Neethaner Oberschicht, die den Ereignissen dieses Abenteuers erst den Boden bereitet hat. Inzwischen hält jedoch nicht mehr Prinz Timor, sondern die junge Markgräfin Calliane ay Oikaldiki im Thalassokratenpalast Hof. Aber auch ihr und ihren Vertrauten gefällt ein guter Ausritt, eine ausschweifende Weinprobe oder ein Bankett mit exotischen Speisen.

Hochneetha (S01)

Gut betuchten Reisenden gilt der vornehme Stadtteil Hochneetha als der einzige Grund, die Stadt zu besuchen. Wer auf dem Landweg von Norden durch das **Vinsalter Tor (01)** die Stadt betritt, wird verstehen wieso: rund um einen steilen Hügel finden sich die schönsten und prächtigsten Bauten der Weißen Wacht. Schon nach wenigen Schritten gelangt man an den schmucken **Horasplatz**, der zweifellos unter göttlichem Schutz steht – schließlich wird er vom **Praiostempel (T01)** flankiert, der auch über eine Kapelle des Heiligen Horas verfügt. Rund um den Platz reihen sich hübsche Geschäfte und gehobene Schenken wie etwa die **Winzerstube (A01)** (Q4/P5/S–). Direkt neben dem Horasplatz erhebt sich auf dem mächtigen Hügel der **Thalassokratenpalast (02)**, dessen Grundmauern der Legende nach vor langer Zeit von Zyklopen gefertigt wurden. Die heutige Fassade wird jedoch durch rosa und weißen Marmor aus den Eternen und exotische Holzarbeiten aus Zedern und Rosengehölz dominiert. Das ganze Anwesen wirkt dadurch



trotz seiner Größe verspielt und beinahe luftig. Von den zahllosen Balkonen des Palastes hat man einen wunderbaren Ausblick auf die **Tulamidischen Gärten**, die für ihre Sammlung exotischer Pflanzen aus ganz Aventurien berühmt sind. Schillernd bunte Pfauen, die Wappentiere der Markgrafenfamilie, spazieren hier wie die Patrizier der Stadt frei zwischen duftenden Rosen und Oleander hin und her. In den Gärten findet man auch die Oper der Stadt, genannt **Theatro Pavone (03)**, die für ihre gewagten Inszenierungen bekannt ist. Auch die **Hohe Schule (04)** an der exzellente, berittene Krieger ausgebildet werden, liegt inmitten dieser Gartenanlage. Das wahre Herz der tulamidischen Gärten bildet jedoch der **Rahjatempel (T02)** aus rosafarbenem Marmor, der mit Muscheln verziert wurde. Seine glänzenden Dächer sind von allen Wohnhäusern Hochneethas aus zu sehen und sorgen dafür, dass die Gegend trotz der oft eng stehenden und alten Gebäude eine sehr begehrte Wohnlage für Patrizier ist. Die Familie da Nociella hat hier beispielsweise mehrere angrenzende Gebäude aufgekauft und baulich zum **Nociella-Anwesen (A02)** verbinden lassen. Auch einige Geschäfte, wie etwa die **Parfümerie Prosperi (A03)**, finden sich daher hier. Beschützt wird das gesamte Viertel im Osten von der **Kaiserlichen Garnison (05)**, in der mit *Khadans Kürassieren* ein landesweit bekanntes Reiterregiment stationiert ist.

Marktviertel (S02)

Aus dem Forum der bosparanischen Gründerzeit entwickelte sich der **Große Markt**, das Zentrum des täglichen, geschäftstüchtigen Treibens in Neetha. Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang drängen sich Händler und Kunden auf dem Platz dicht an dicht, um über die Preise für Glasfiguren, tulamidische Gewürze, blank polierte Äxte von Thorwalern und feinste Al'Anfaner Seide zu verhandeln. Zwischen ihnen schieben sich wandelnde Händler hindurch, die in ihren Bauchläden vor allem kleine, aber scharf gewürzte Speisen und vermeintliche Reliquien der Heiligen Thalionmel verkaufen. Wer hier zu Geld kommt,

kann es direkt auf die nahe gelegene **Strozza-Bank (06)** bringen oder im **Hotel Haus Chababien (G01)** (Q5/P6/S49), dem altherwürdigen und besten Haus am Platz, verprassen. Nicht nur für Reisende interessant sind zudem der unweit gelegene **Tempel der Göttlichen Erkenntnis (T03)**, welcher Hesinde geweiht ist, sowie das phexgeweihte **Haus des Klugen Handelns (T04)**, das über Händler und Diebe des Marktviertels gleichermaßen wacht. Direkt gegenüber des Phextempels residiert die alteingesessene Familie la Mandaia in der **Villa Horasia (A04)**. Mit der **Grünen Schlange (G02)** (Q3/P3/S-) findet sich in der näheren Umgebung außerdem eine Taverne, die von Beamten, Gelehrten und Magiern gerne besucht wird.

Efferdania (S03)

Das Hafenviertel erweckt für Besucher den Anschein, ein Ort der Extreme zu sein – alles ist hier etwas lauter, bunter, wilder und schmutziger als im Rest der Stadt. Gleichzeitig ist der Handelshafen das Fundament des Neethaner Wohlstands, und deshalb wird jeder Bewohner der Stadt selbst im Angesicht überfüllter und dreckiger Matrosenherbergen wie dem **Blinden Fährmann (G03)** (Q1/P2/S30) immer auch ein Lob für dieses Viertel auf den Lippen tragen. Rund um den Hafen und den **Westmarkt**, dem der Ruf eines Umschlagplatzes für Hehler anhaftet, haben sich viele wichtige Werkstätten und Lagerhäuser angesiedelt, aber auch Wohnhäuser wohlhabender Handelsfamilien wie der **Palazzo Darando (07)**. Wer etwas auf sich hält, bestellt sein nächstes Handelsschiff nur einen Steinwurf davon entfernt in der **Werft Iguvio und Töchter (08)** und nimmt dafür, falls nötig, auch einen Kredit bei der lokalen Filiale der **Nordlandbank (09)** auf. Wer sein Geld lieber für besondere Handwerkskunst ausgeben möchte, wird dagegen bei der **Markgräflin Neethaner Corsettagen-Manufaktur (10)** fündig. Um bei all diesen wichtigen Geschäften keine trockene Kehle zu bekommen, kann man je nach Wahl in der Seefahrer-Kneipe **Rostiger Anker (G04)** (Q2/P2/S-) zünftig und zu viel trinken oder sich mit den Phexensjüngern und neu eingewanderten

Stadtbürgern in der **Füchsin (G05)** (Q2/P1/S-) auf einen Rotwein verabreden. Im Norden von Efferdania findet man schließlich mit **Port Belen-Horas** den Kriegshafen der Stadt. Passenderweise steht hier auch der **Efferdtempel (T05)**, auf dessen Altar eine massive Silberstatue des launenhaften Gottes Spenden von Matrosen und Handelsreisenden entgegennimmt. Zum Erstaunen vieler Besucher gibt es an der nördlichen Stadtmauer zudem einen **Swafnirschrein (T06)** in Form eines Thorwaler Langhauses, der von Seesöldnern und Einwanderern aus dem hohen Norden gebaut wurde und betrieben wird.

Chababbiata (S04)

Das einfache Volk Neethas lebt zwischen dem Großen Markt und dem Fluss in einem eng bebauten Viertel, dessen Temperament keinen Besucher kalt lässt. Die Häuser stehen dicht an dicht, die Balkone berühren einander beinahe, und über allen Gassen hängen voll bepackte Wäscheleinen. Darunter pulsiert das Leben in all seiner Vielfalt – Hundegebell und schwirrende Fliegen liegen ebenso in der Luft wie das Geschwätz der Leute, die scheinbar Tag und Nacht, auf den Straßen und aus ihren Fenstern, jedes noch so kleine Detail ihrer Privatleben miteinander teilen. Über allem liegt Gelächter aus urigen Tavernen wie der **Roten Alena (G06)** (Q1/P2/S-) oder der **Zyklopin (G07)** (Q1/P1/S-), in denen man abends bei Lautenspiel und temperamentvollem Gesang zusammenkommt. Auch wenn man Fremden in Chababbiata mit einer Mischung aus Neugier und Aberglaube begegnet, sollten Reisende sich den Besuch in einer dieser volkstümlichen Schenken nicht entgehen lassen. Gerade die Taverne **Cedor und Ephebes (G08)** (Q2/P1/S-), benannt nach einem tragischen Liebespaar aus einer Neethaner Sage, bietet sagenhafte, lokale Nudelgerichte zu kleinem Preis. Bei all diesem Trubel mag es seltsam anmuten, dass der **Borontempel (T07)** der Stadt ausgerechnet in Chababbiata steht und dem Totenvogel Golgari im Besonderen geweiht ist. Wer jedoch weiß, dass die rote Keuche hier in den Jahren 1018-1019 BF zahllose Tote gefordert hat, versteht die Lage des Tempels ebenso wie die nun überbordende Lebensfreude der Einheimischen. Auch die **Ordensburg der Grauen Stäbe (11)** befindet sich aus eher pragmatischen Gründen hier in Chababbiata – das Anwesen beherbergte einst die auf Illusionen spezialisierte Magierakademie der Stadt, bis diese sich vor etwa hundert Jahren aus Mitgliedermangel auflöste. Das Gebäude ist dementsprechend in die Jahre gekommen, scheint den Grauen Stäben jedoch zu genügen.

Thaliona (S05)

Im Osten der Stadt erstreckt sich rings um einen weiteren steilen Hügel ein Viertel mit schmucken Stadthäusern und blühenden Gärten. Manche Edelhandwerker, die den Lärm des Marktviertels nicht mehr ertrugen, sind im Laufe der letzten Jahre hierhergezogen, wie etwa die **Gewandschneiderei Cavazarro (A05)**. Auch die **Villa Mazarin (A06)**, die den Helden zur Verfügung gestellt werden kann, findet sich hier. Direkt gegenüber liegt der **Palazzo della Cordaio (A07)**. Über allem thront die **Ordensburg der Ardariten (12)**, die wie einst Thalionmel

selbst über die Brücke an der Chababmündung wacht. Auch der rontraheilige **Tempel des Sieges (T08)** liegt hier, unweit der Ruinen der alten Chababbrücke. Hier wird der sagenumwobene, heilige Waffenrock Thalionmels aufbewahrt, der traditionell dem Sieger des alljährlichen Pferderennens für einen Mond als heilige Leihgabe zusteht. Pilger aus ganz Aventurien zieht es an diesen Ort, um neben dem Waffenrock auch das Löwenschwert Thalionmels zu bewundern und in der nahegelegenen **Thalionmel-Furt** ein rituelles Bad zu nehmen, das angeblich die Herzen der Pilger mit Tapferkeit stärkt.

Aydanía (S06)

Über die neu errichtete **Silem-Horas-Brücke (13)** erreicht man das Südufer des Chabab, an dem seit mehreren Jahrzehnten ein neues Stadtviertel wächst und gedeiht. Zwischen der Mündung des Chabab und dem **Tugrukhügel** weht der Geist Tsas, der schöpferischen Göttin, durch die Gassen. Ihr zu Ehren wurde hier unlängst ein kleiner, aber stark besuchter **Tsatempel (T09)** eingerichtet. Viele der kleinen Häuser stehen zum Schutz vor Hochwasser auf Stelzen, was dem Viertel ein fremdartiges Flair verleiht. Bewacht wird das Viertel zwischen Feldern und Olivenhainen von der **Kaserne der Chabab-Grenzer (14)**, die vor allem gegen Angriffe aus dem südlichen Harodrien schützen soll. Das Herz des neu entstehenden Viertels bildet der **Große Pferdemarkt**, auf dem im Sommer eine landesweit bekannte Pferdeschau stattfindet.

Patrizier der Stadt

Im Verlauf der Geschichte werden sich die Helden in den Dunstkreis der Neethaner Patrizier begeben, um dort zu ermitteln, Verdächtige zu überprüfen und möglicherweise auch Verbündete zu finden. Um die große Masse der Patrizier für deine Spieler greifbar zu machen, ist es sinnvoll, sich einige Meisterpersonen auszusuchen, mit denen die Helden interagieren können. Wie viele von ihnen du letztlich verwendest, kannst du von den Vorlieben deiner Mitspieler abhängig machen. Im Folgenden bieten wir dir einige beispielhafte Patrizier der Stadt an, die du nach Belieben einsetzen oder einfach nur als Inspiration verwenden kannst. Diese Figuren werden vor allem in Kapitel 1 auftauchen, aber du kannst sie ebenso als Gäste in Kapitel 2 auftreten lassen, vor allem dann, wenn deine Helden sich besonders mit ihnen auseinandergesetzt haben. Für einige von ihnen ist ein Auftritt in Kapitel 2 gesetzt, da sie dort die Funktion unschuldiger Ahnungsloser spielen sollen. Wer in deinem Abenteuer diese Funktion erfüllt, kannst du aber ohne viel Aufwand ändern, sollten deine Helden mit den vorgeschlagenen Figuren nichts anzufangen wissen.

Familie ay Oikaldiki

Das Haus der Markgräfin ist kein Patriziergeschlecht, sondern von adligem Stand. Dennoch kannst du die Familie verwenden, um den Feiern in Neetha jenes „gewisse Etwas“ zu verleihen, welches ein Fest nur erhalten kann, wenn der Hochadel zugegen ist. Anders als bei den anderen Patrizierfamilien solltest du jedoch darauf

verzichten, eigene Familienmitglieder zu gestalten, da das Haus ay Oikaldiki nach einigen Schicksalsschlägen bis auf wenige Mitglieder geschrumpft ist.

♣ **Markgräfin Calliane** (25, aufwändig frisierte, kastanienbraune Haare, leuchtende Augen, sehr schlank; voller Tatendrang, neugierig, lebenshungrig; Willenskraft 5 (13/13/14), SK 1) lenkt erst seit kurzem selbst die Geschicke der Markgrafschaft Chababien. Während ihrer Minderjährigkeit war ihr Onkel *Furro* Regent in ihrem Namen, und auch heute verlässt sie sich noch auf seinen Rat. Daneben hört die junge Markgräfin vor allem auf ihren Gemahl, Prinz *Haridiyon Thaliyin* von den Zyklopeninseln. Obschon er zwanzig Jahre älter ist als sie, gelingt ihre Ehe seit vielen Jahren hervorragend und sorgt in Neetha für Bewunderer und Neider gleichermaßen. Calliane wird sich nicht sofort für die Helden interessieren, kann aber durch Patrizier auf sie aufmerksam gemacht werden und daraufhin die Helden mit einem Besuch, Ausritt oder Weinabend in den Tulamidischen Gärten ehren.

♣ **Tizzo** und ♣ **Tilfur von Eskenderun** (29, sanfte Augen, große Ähnlichkeit bis auf die Haarfarbe; arrogant, schmeicheln mit kaltem Lächeln; Willenskraft 10 (14/13/15), SK 2), genannt die „Grafenzwillinge von Thegûn“, sind Callianes ältere Halbbrüder. Man kann sie meist nur an den Haaren unterscheiden: Tizzo ist dunkelblond, Tilfur dagegen hat schwarzes Haar. Die beiden leben meist auf Burg Eskenderun, dem Stammsitz des Hauses, können aber für ein gesellschaftliches Großereignis in die Stadt gereist sein.

Familie Darando

Die Darandos zählen zu den ältesten und bedeutendsten Patriziergeschlechtern der Stadt. Sie verstehen sich in erster Linie als Handelsherren und sind durch weitreichende Seehandelsgeschäfte, vor allem mit den Zyklopeninseln, zu großem Wohlstand gelangt. Sie befürworten die Ehe der Markgräfin mit dem Prinzen der Zyklopeninseln sehr, weil diese durch engere Handelsbeziehungen noch mehr Gold in ihre Kassen spült.



♣ **Imella** (20, goldblonde Haare, eisblaue Augen, stets auffälliges Lippenrot; spricht eher wie ein verwöhntes, gelangweiltes Kind als wie eine Frau; Willenskraft 4 (11/13/13), SK 1) hat nie in ihrem Leben einen Handstreich tun müssen, was man ihrem Verhalten anmerkt. Sie ist arrogant, kann nicht mit Frustration umgehen und hat eine geringe Aufmerksamkeitsspanne. Obwohl sie unschuldig-süß wirkt, ist sie ausgesprochen lüstern und wird auch schönen Helden beiden Geschlechts schnell eindeutige Angebote machen.

♣ **Abelmir** (33, lichter werdendes, aschblondes Haar, hängende Schultern; lächelt oft gequält, redet hastig, als

würde er verfolgt; Willenskraft 3 (10/12/11), SK 0) versuchte sich als Fernhändler mit den rauen Landen Thorwals. Da er jedoch wenig Talent für Zahlen besitzt, scheiterten seine Unternehmungen allesamt, und er wird seit Jahren nur noch gnädig von seiner Familie ausgehalten. Auf Zuspruch und Anerkennung seitens der Helden reagiert er deshalb mit inbrünstiger Freundschaft.

Familie della Cordaio

Auch das Haus della Cordaio kann sich rühmen, ein wichtiger Teil der Neethaner Geschichte zu sein. Der Urahn des Hauses, *Lorimo*, kam als Glasbläsermeister zu Ruhm und Reichtum, weil die Schönheit seiner Kunstwerke alles bisher Dagewesene übertraf. Heute besitzt die Familie Glasmanufakturen und investiert das Geld auch in andere Bereiche, beispielsweise den Handel. Die Familie gilt als sittenstreng und bieder.

♣ **Thaliana** (23, nussbraune Haare und Augen, durchbohrender Blick; hält sich stets sehr aufrecht, wirkt distanziert; Willenskraft 7 (13/12/12), SK 1) ist die mittlere Tochter des Familienoberhaupts. Sie wirkt zunächst abweisend, ist aber in der feierwütigen Welt der Patrizier ein wohlthuender Pol innerer Ausgeglichenheit und Vernunft. Wenn die Helden sie zur Falkenjagd begleiten, können sie hinter Thalias abweisende Fassade blicken und ihre Achtung gewinnen, da sie tatsächlich tiefgläubig der Rahja hingegeben ist und eine aufgeschlossene und lebenslustige Gesellin sein kann, die nur nichts davon hält, über die Stränge zu schlagen.



Verbindung zu Dornenpfad Optionaler Inhalt

Thaliana della Cordaio ist deine Möglichkeit, die Ereignisse aus **Fest der Feinde** mit jenen aus dem Heldenwerk **Dornenpfad** zu verbinden. Dieses kannst du als Vorabenteuer nutzen, um den Helden den Einstieg zu erleichtern, da sie dabei im Auftrag der Rahjakirche eine Pilgerreise antreten. Die Verbindung zu Thaliana kann den Helden zudem den Einstieg in die Welt der Patrizier erleichtern. Außerdem können sie in **Dornenpfad** auf Sulhamid treffen, das dritte Opfer des rachsüchtigen Comto, was dessen Vorgeschichte weiter beleuchtet. Es ist jedoch problemlos möglich, auf die Vorgeschichte und auch eine frühere Bekanntschaft mit Thaliana zu verzichten.

♣ **Amaldo** (19, langes, hellbraunes Haar, sanfte Augen, blasse Haut; spricht ruhig, wird schnell rot; Willenskraft 3 (12/12/13), SK 1) ist Thalias jüngerer Bruder.



Der schüchterne Jüngling macht gerade seine ersten, ernstzunehmenden Erfahrungen mit der Liebe und ist dabei an die Shanya geraten, der er nun wie ein treuer Hund folgt. Seine biedereren Eltern *Kalman* und *Dulcinea* machen sich deshalb große Sorgen um Amaldos Ruf und werden nicht zögern, den Helden Gespräche mit Amaldo zu ermöglichen, sollten diese andeuten, dass sie der Shanya ebenso misstrauen.

Familie da Nociella

Die da Nociellas lieben den Luxus so sehr, dass es in den Gassen der Stadt fast schon sprichwörtlich ist. Die Familie gelangte erst vor einer Generation zu großem Reichtum und erfüllt daher fast alle Klischees eines „neureichen“ Hauses. Von den anderen Familien wurden sie lange belächelt, doch inzwischen geben auch diese zähneknirschend zu, dass die da Nociellas sich mit ihrem Wohlstand einen Platz in Neetha erobert haben.

♣ *Horanthe* (35, weiß gefärbte Haare, stark über-schminkt; redet viel und laut; Willenskraft 4 (10/13/11), SK 0) gibt das Geld ihrer Familie vorzugsweise für neue Gewänder und teuren Schmuck aus. Sie findet die Helden, wie alles Neue, „furchtbar interessant“ und wird diese nötigen, mit ihr durch die Gewandschneidereien der Stadt zu ziehen.



♣ *Ariosto* (26, kurze, blonde Haare, ein goldener Ohrring; offen und neugierig, herzliches Lachen; Willenskraft 5 (14/12/11), SK 1) wurde erst vor kurzem zum Offizier befördert. Er hört gerne Geschichten über die weite Welt, bevorzugt über den ungezähmten Süden Aventuriens. Gerade für schneidige Männer südländischer Herkunft hat er eine ganz besondere Vorliebe.

Familie la Mandaia

In Neetha ist der Name la Mandaia eng mit den zahlreichen Beamtenposten der Stadt verwoben, denn kein anderes Patrizierhaus kann so sehr als Amtsadel gelten wie dieses. Zudem besitzt die Familie viele Grundstücke in der Stadt, wodurch sie Mieteinnahmen erhält, und einige Ländereien in ganz Chababien. Dadurch haben die Familienmitglieder oft

direkten oder indirekten Einfluss auf vieles, was in der Stadt geschieht, man sagt ihnen aber auch eine gewisse Schrulligkeit nach.

♣ *Gareno* (22, sehr groß und schlaksig, weiß nicht wohin mit seinen Armen; lacht oft nervös, schnell zu begeistern; Willenskraft 4 (10/12/12), SK 0) ist ein echter Pferdenarr. Er wird die Helden mit allerlei Anekdoten vom letzten Rennen um Thalionmels Rock* überhäufen und sie zu weiteren Rennen sowie Dressurvorführungen schleifen wollen.

♣ *Modesta* (50, dunkle Locken, aufgemalter Schönheitsfleck; schürzt beim Sprechen oft die Lippen und schmatzt dadurch; Willenskraft 2 (10/12/12), SK 0) kennt die bosparanische Bedeutung ihres Namens („Mäßigung“) offenbar nicht. Die Liebhaberin kulinarischer Genüsse kennt die Speisekarte jedes angemessenen Lokals der Stadt und wird die Helden auf Schlemmerabende einladen, die den Magen herausfordern.



Weitere Patrizier

Neben den großen Familien der Stadt gibt es auch weitere, weniger (einfluss-)reiche Häuser, die du nach Belieben frei gestalten kannst. Für jede Familie solltest du dir einige Stichpunkte zu Herkunft und Einnahmequellen machen, bei denen du dich an den bestehenden Beispielen orientieren kannst. Wie alt ist die Familie? Wodurch kommt sie zu dem Geld, das ihren Status rechtfertigt? Sobald du diese Punkte notiert hast, kannst du deine neue Familie mit Meisterpersonen bevölkern. Als Anregung dafür mag dir die folgende Tabelle dienen, würfle in jeder Kategorie getrennt 1W20.

Zufällige Patrizierfamilien

Ergebnis (W20)	Name der Familie	Alter	Geld/Tätigkeit
1-4	della Ruifones	altehrwürdig	Brokat- und Seidenhandel
5-8	di Laggio	alt	Gewürzhandel
9-12	Carmarenes	mittel	Uthuriahandel
13-16	Galvaran	jung	Erz- und Edelsteinminen
17-20	Pastolugi	gerade erst als Patrizier anerkannt	Schönheitstinkturen und Alchimica

* Das Rennen um Thalionmels Rock ist ein reichsweit bekanntes Großereignis, das am 10. Ronda jeden Jahres stattfindet. Nominell erhält der Sieger den Wappenrock der Rondaheiligen Thalionmel, die hier in Neetha zur Märtyrerin wurde, als sie die Brücke allein gegen eine Horde angreifender Novadis verteidigte.

DARF ICH BITTEN?



»Aber, Euer Gnaden! Ihr könnt doch nicht einfach so zusehen, wie in unserer stolzen Stadt solch ein Schindluder mit unschuldigen, jungen Sprösslingen aus gutem Hause getrieben wird! Was auf diesen Feiern stattfindet, sprengt die Grenzen des Anstands und guten Geschmacks, das versichere ich Euch! Und mein Sohn, mein lieber Amaldo, hängt seit Wochen nur noch im Nebel von Rauschkraut und Würzwein herum. Nein, also wirklich, Euer Gnaden, so kann das doch nicht weitergehen! Bei meiner Ehre als Patrizier der Stadt, bei meiner Liebe zur Herrin Rahja – und Ihr vergesst dabei sicherlich nicht, dass meine Familie Eurem Tempel stets großzügig spendet – also bei alledem, Euer Gnaden, muss ich Euch doch dringlichst ersuchen, etwas gegen diese... diese... diese Umschweife zu unternehmen!«

—Kalman della Cordaio zum Rahjageweihten Ascandio Grangorer, wenige Tage vor der Anwerbung der Helden

Einstiege und Heldenmotivation

Die Helden werden eines schwülen Hochsommertages in den Neethaner Rahjatempel geladen, um dort mit dem Geweihten **Ascandio Grangorer** (47, kurze, dunkle Locken, sanfte, braune Augen, sonnengebräunter Teint; spricht mit ruhiger, warmer Stimme und lächelt, wenn er gerade schweigt; Willenskraft 8 (12/14/15), SK 2) zu sprechen. Der Geweihte eröffnet ihnen, dass gewisse Beschwerden über ausschweifende Feierlichkeiten in der Oberschicht zu Besorgnis seitens der Rahjakirche geführt haben. Um einen großen Eklat zu vermeiden, möchte die Kirche, dass sich vertrauenswürdige Außenstehende diskret mit den Vorwürfen auseinander setzen – die Helden. Doch warum wendet sich Ascandio gerade an sie?

- Helden, die der Rahjakirche nahe stehen, sind für den Geweihten die naheliegende Lösung. Darunter fallen beispielsweise rahja- oder avesgeweihte Helden, aber auch Rahjakavaliere, Laiendiener oder bekannte Gönner der Kirche.
- Helden, die der Kirche durch frühere Heldentaten bekannt sind, kämen für Ascandio ebenso gut infrage. Sollten die Helden sich um andere Kirchen verdient gemacht haben oder in Gegenwart eines Rahjageweihten große Taten vollbracht haben (etwa im Abenteuer **Dornenpfad**), wird der Geweihte nicht zögern, sie um Hilfe zu bitten.
- Helden, die der Rahjakirche bisher unbekannt sind, kannst du über eine Zufallsbekanntschaft in das Abenteuer verwickeln. Sie lernen dabei **Kalman della Cordaio** (54, untersetzt, lichter werdendes Haar, schwitzt ständig auf der Stirn; großspurig, leicht jähzornig, aber letztlich gutherzig; Willenskraft 6 (12/15/12), SK 1) kennen, etwa auf dem Schiff, das



sie nach Neetha bringt. Er klagt den „netten, jungen Leuten“ bei einigen Bechern Wein sein Leid: sein Sohn Amaldo, ein sanfter Junge, ist feierwütig geworden und kommt immer seltener nach Hause. Sogar bei der Rahjakirche hat Kalman bereits um Unterstützung ersucht, und er bittet auch die Helden, die „Seele seines Sohnes vor diesem liederlichen Treiben zu beschützen“. So kommen die Helden auf sein Betreiben hin in den Rahjatempel und werden nach einem Gespräch mit Ascandio eingeweiht.

Was sollen wir tun?

Ascandio erwartet von den Helden, dass sie die fragwürdigen Ereignisse in der Oberschicht aufdecken.

Dabei sollen sie seinem Wunsch gemäß entsprechend der Tugenden Rahjas handeln und keine vorschnellen Entscheidungen treffen, die zum Gesichtsverlust anständiger Neethaner Bürger führen könnten. Zusätzlich hält er es für sinnvoll, dass die Helden ihre wahren Absichten verschleiern und sich selbst als feierlustige Patrizier ausgeben. Ascandio hat sich eine mögliche Lösung überlegt (siehe Abschnitt *Maskerade*). Im Gegenzug bietet er ihnen die Gunst der Kirche, was sich je nach Wunsch der Helden in barer Münze, kostbarem Schmuck, Beziehungen oder Gefallen äußern kann. Die horasische Rahjakirche ist nicht arm, allerdings würde der Geweihte auch keiner Person trauen, die der Kirche nur aus finanziellen Gründen helfen will.

Maskerade

Da die Helden in der Oberschicht ermitteln sollen, ohne vorschnell für Aufregung zu sorgen, müssen sie sich eine gewisse Form der Tarnung zulegen. Einer dahergelaufenen Gruppe reisender Abenteurer würden die standesbewussten Patrizier der Stadt niemals vertrauen – ihresgleichen dagegen schon. Deshalb legt die Rahjakirche ihnen nahe, sich selbst als Mitglieder der Oberschicht auszugeben, und schlägt ihnen dafür sogar eine mögliche Maskerade vor – als verschollen geglaubte Erben eines ausgestorbenen Patrizierhauses.

Die Erben der Mazarin

Die leicht in die Jahre gekommene, aber immer noch schmucke Patriziervilla in Thaliona gehörte einst der weniger bedeutenden Patrizierfamilie Mazarin. Das letzte Familienmitglied der legalen Erbfolge, die betagte *Gysilla*, starb vor etwa einem Jahr und vermachte ihren Besitz der Rahjakirche. Seitdem steht das Haus leer. Die Kirche ist bereit, den Helden das Haus vorübergehend zu überlassen und ihre Tarnung als Erben der Familie Mazarin nach Kräften zu unterstützen. Dazu gehört neben der Verfügung über das Haus und der Übernahme üblicher Lebenshaltungskosten (Essen, Trinken) auch eine eingeweihte, kompetente Hausdienerin namens *Udora*, die der Kirche einen Gefallen schuldet, weil diese ihre Nichte als Novizin aufnahm. Für alle zusätzlichen Kosten (schicke Kleidung, neuere Ausstattung des Hauses, weitere Diener) müssen die Helden selbst aufkommen.

Die Villa Mazarin

Die Villa liegt an einer Straßenkreuzung und wirkt daher nach außen hin eher trutzig. Das gesamte Erdgeschoss verfügt nur über schmale, hoch über der Straße gelegene, vergitterte Fenster, damit der Staub von draußen nicht nach innen dringt. Frische Luft und Sonne bietet stattdessen der Innenhof, um den herum das Leben im Haus stattfindet. Zu Fuß betritt man das Gebäude durch einen überdachten **Eingang (1)**, der in eben jenen **Innenhof (2)** führt. Es gibt jedoch auch eine **Remise (3)**, die Platz für eine Kutsche sowie zwei bis vier

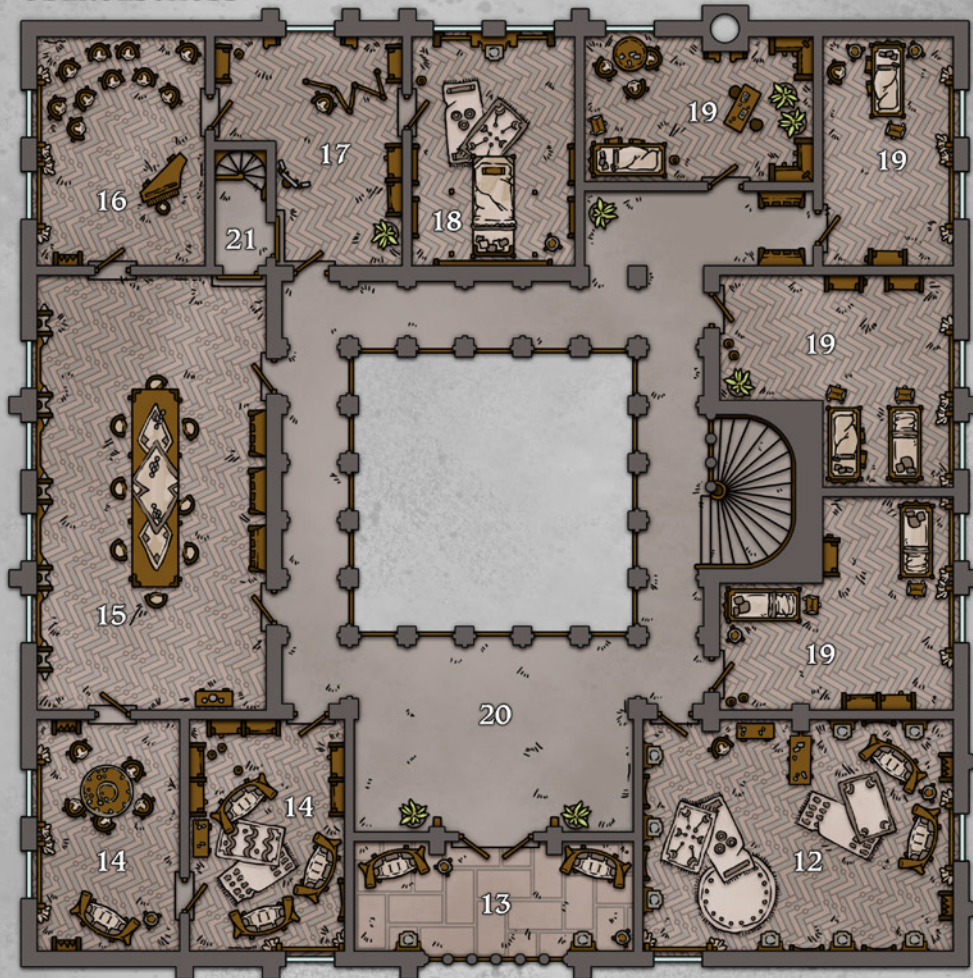
Pferde bietet. Von dort aus gelangt man in kleinere **Lagerräume (4)**, in denen Lebensmittel und andere notwendige Vorräte verstaut werden. Die Diensträume des Hauses werden die Helden selbst eher selten betreten, sofern sie Diener anstellen, welche die **Waschküche (5)**, **Garküche (6)** mit **Nebenküche (7)** und **Anrichte (8)** in Betrieb halten. Diese Diener können in den **Dienstbotenzimmern (9)** untergebracht werden, in denen zu Beginn nur *Udora* schläft. Durch einen kleinen Freisitz, der von Statuen der Rahja und des Phex geziert wird, gelangt man in ein Lesezimmer, das die vormalige Besitzerin mit zahlreichen Bücherregalen vollgestopft hat. Die restlichen **Räumlichkeiten (11)** im Erdgeschoss dienen der Familie Mazarin für das Handelsgeschäft – hier waren Empfangszimmer für Geschäftspartner, Schreibstuben und Archive. Seit *Gysillas* Tod stehen diese Räumlichkeiten leer, die Tür zum Innenhof wurde vernagelt, die Tür zur Straße hin ebenso. Ob und was die Helden mit diesen Räumen anfangen, überlässt die Rahjakirche ganz ihnen.

Viel häufiger werden sich die Helden jedoch im Obergeschoss aufhalten, das über eine große Treppe erreicht werden kann. Diese Etage verfügt über richtige Fenster und wurde für Repräsentationszwecke ausgestattet. Im **Prunkzimmer (12)** kann man Gäste gebührend empfangen und von dort aus mit ihnen auf der überdachten **Terrasse (13)** lustwandeln, um von hoch oben das Treiben der Stadt zu beobachten. Die beiden **Salons (14)** dienen ebenfalls der Unterhaltung von Gästen, sei es durch Brettspiele oder den Genuss von Tabak und Hochprozentigem. Im großen **Speisesaal (15)** lässt es sich angemessen tafeln, und schiebt man den Tisch beiseite, so steht auch einem kleinen Ball nichts im Wege. Wer es lieber ruhig mag, kann sich von dort aus ins **Musikzimmer (16)** der ehemaligen Hausherrin zurückziehen. Ihr **Ankleidezimmer (17)** und **Schlafgemach (18)** schließen direkt daran an. Die Helden können dieses Schlafzimmer sowie die weiteren **Zimmer (19)** des Hauses untereinander aufteilen. Verbunden werden alle diese Räumlichkeiten durch einen großen

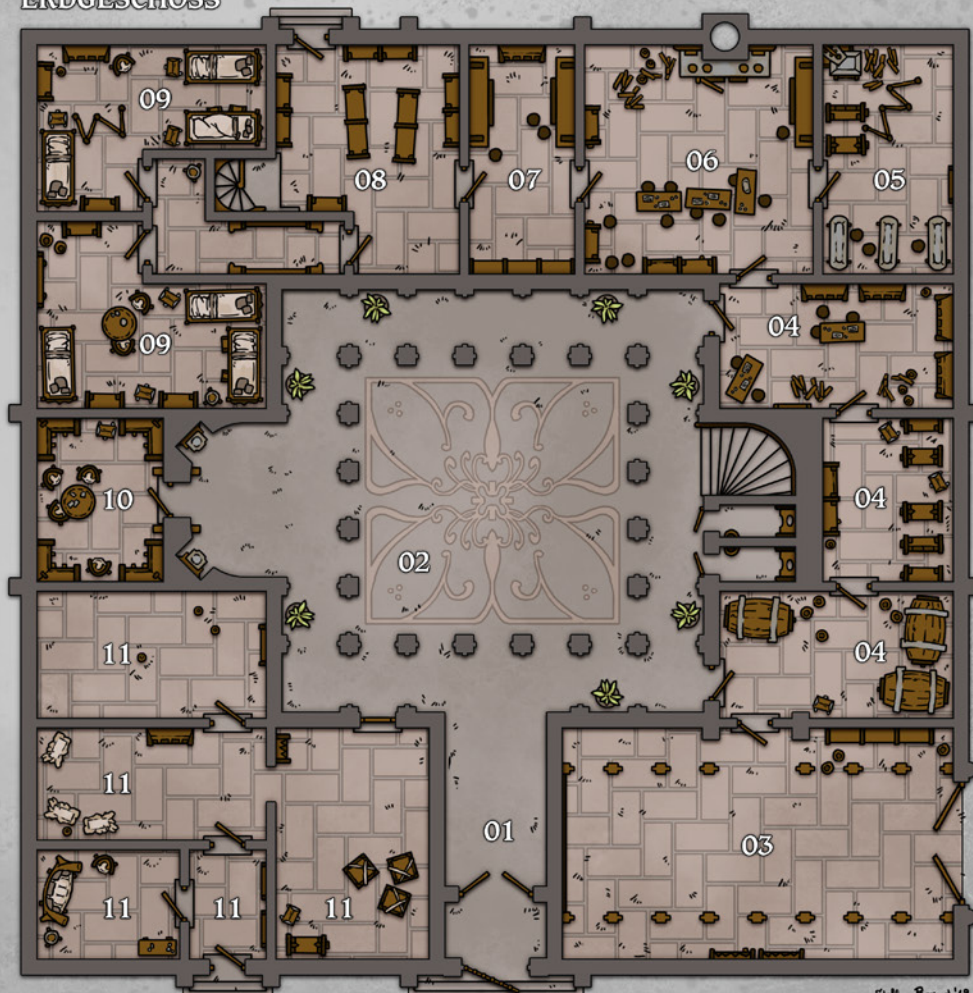
VILLA MAZARIN

2 Schritt

OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



Balkon (20), der den Innenhof umrandet. Hier bewegen sich jedoch nur Helden und Gäste – die Dienstboten des Hauses können über eine kleine **Treppe (21)** ungesehen zwischen Speisesaal, Ankleide und den Räumlichkeiten des Erdgeschosses wechseln.

Udora, die Hausdienerin

Als zunächst einzige Dienerin der Helden ist **Udora Goldanger** (51, strenger, dunkelblonder Dutt, stets korrekt gekleidet; spricht deutlich, höflich und ohne unnötige Worte; Etikette 10 (12/14/11), Willenskraft 6 (11/14/11), SK 1) in die Scharade eingeweiht. Sie wird die Helden bei allen Bemühungen unterstützen, was vor allem wichtig wird, sollten die Helden in der Villa Gäste empfangen wollen. Es ist möglich, dass die Helden auf eigene Kosten weitere Hausdiener für niedere Tätigkeiten einstellen, und Udora wird den Helden die Auswahl abnehmen, sollten diese mit wichtigeren Dingen beschäftigt sein. Du kannst Udora daher als Möglichkeit verwenden, um lästige Alltagspflichten von den Helden fernzuhalten. Sie kann aber auch zur festen Größe in den Planungen der Helden oder gar zu einer fürsorglich-strengen Mutterfigur werden.

Die Maske anpassen

Für manche Spielrunden wird die Gewissheit, ein Haus und eine hilfreiche Dienerin zu haben, völlig ausreichen. Andere möchten die angebotene Maskerade selbst ausgestalten, indem sie beispielsweise weitere Diener anstellen oder die ehemaligen Geschäftsräume neu nutzen. Biete deinen Spielern diese Option an, etwa indem Udora beim ersten Gespräch auf solche Möglichkeiten hinweist. Sie ist auch gerne bereit, die Helden zu beraten. Sollten deine Spieler Freude daran haben, die Villa Mazarin zu „ihrem Haus“ zu machen, gehe auf ihre Wünsche ein. Es ist schwer vorherzusehen, welche Wünsche sie haben werden, allerdings kann das Ausrüstungskapitel des **Regelwerks** ab Seite 363 dir dabei helfen, die Kosten der Heldenideen abzuschätzen. Für Hausdiener kannst du, je nach Komplexität ihres Aufgabenbereichs, einen Monatslohn von 30 bis 120 Silbertalern annehmen, vorausgesetzt, die Diener erhalten Kost und Logis in der Villa. Pfiffige Helden können sich außerdem weitere Unterstützung suchen: Wenn sie Ascandio um Hilfe bitten und ihnen eine Vergleichsprobe auf **Überreden** gegen seine **Willenskraft** gelingt, wird er bei mit der Kirche befreundeten Händlern und Handwerkern ein gutes Wort für sie einlegen. Dadurch erhalten sie 5% Nachlass pro Netto-QS auf alle Listenpreise. Auch gute Beziehungen zu Kalman della Cordaio können den Helden einen ähnlichen Nachlass gewähren.

Andere Tarnmöglichkeiten

Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Helden das Angebot der Rahjakirche annehmen. Was sie benötigen, ist im Grunde nur irgendein glaubwürdiger Vorwand



für ihren Aufenthalt in der Stadt, der ihnen die Türen zu den Feiern der Oberschicht öffnet. Sollten deine Spieler eigene kreative Ideen haben, zögere nicht, auf die Villa Mazarin zu verzichten. Welche Maskerade sich deine Helden dabei ausdenken, hängt letztlich stark davon ab, welche Voraussetzungen diese mitbringen. Wahrscheinliche Möglichkeiten wären:

- **Händler** unter den Helden könnten behaupten, für ein wichtiges Geschäft (beispielsweise mit der Rahjakirche, die dabei gerne mitspielt) in der Stadt zu sein. Um den hohen, gesellschaftlichen Anspruch direkt deutlich zu machen, sollten sie sich in einem der teuersten Hotels der Stadt einmieten (auch hier hilft die Rahjakirche in angemessenem Rahmen aus). Der Rest der Gruppe würde in diesem Fall als Gefolge getarnt.
- Auch **Adlige** (besonders solche aus dem Horasreich) können samt Gefolge in einem der gehobenen Gasthäuser absteigen. Als Vorwand für ihre Anwesenheit kann alles dienen, was der Unterhaltung dient – sei es eine Pferdeschau, eine Opernaufführung oder ein religiöser Feiertag.
- Helden mit besonderen **Handwerkstalenten** können sich als exklusive und exzentrische Meister ihrer Kunst ausgeben. Besonders Schneider, Juweliere oder Parfümeure werden von der Neethaner Oberschicht sofort interessiert aufgenommen, selbst wenn sie vermeintlich nur „auf der Durchreise“ sind.

Informationssuche

Die Herausforderung im ersten Teil des Abenteuers ist für die Helden, aus den zahllosen Gerüchten der Stadt die wichtigsten Informationen herauszufiltern und so auf die Spur der Antagonisten zu gelangen. Wie sie dabei vorgehen, ist weitestgehend ihnen überlassen, was von dir als Spielleiter große Flexibilität verlangt. Deshalb findest du nachfolgend zuerst die wichtigen Informationen, welche die Helden erspielen müssen, um in das zweite Kapitel des Abenteuers vorzudringen. Danach bieten sich dir beispielhafte Szenen an, die sehr wahrscheinlich im Lauf der Recherche passieren werden. Dazu bekommst du zuerst Vorschläge, wie die Helden in den unterschiedlichen Gesellschaftsschichten Neethas ermitteln können. Danach findest du eine Szene, die stattfinden kann, wenn die Helden sich direkt mit der Shanya beschäftigen wollen. Weitere Hinweise und Ideen für Szenen in der Stadt findest du im Anschluss. In welcher Reihenfolge deine Helden in diese Situationen geraten, hängt jedoch von ihren Handlungen ab. Es ist auch möglich, dass deine Helden vielen dieser Situationen aus dem Weg gehen und einen eigenen Pfad zu den gesuchten Informationen finden.

Die Aktionen der Antagonisten

Während die Helden sich auf dem Neethaner Gesellschaftsparkett bewegen, bleiben auch ihre Antagonisten nicht untätig. Du kannst selbst entscheiden, wie schnell sich die Situation zwischen dem Comto und der Shanya hochschaukeln soll, je nachdem, wie viel Zeit du den Spielern bei der Recherche zugestehen willst. In jedem Fall sollten die Helden die Möglichkeit haben, die Handlungen der Antagonisten zumindest indirekt zu bemerken. Greife dafür auf den Abschnitt *Über Leichen gehen* auf Seite 28 zurück.



Was die Helden herausfinden

Es gibt zwei Dinge, die deine Helden in Erfahrung bringen müssen, bevor du die Geschichte in Kapitel 2 übergehen lassen kannst, andernfalls werden sie die weitere Handlung nur schwerlich verstehen. Alle weiteren unten aufgeführten Informationen sind zwar nützlich, aber nicht notwendig, um die Haupthandlung zu verstehen. Sie bereichern jedoch das Verständnis deiner Helden für die Hintergründe, was die Interaktion mit den Gegenspielern erleichtert. Wie deine Helden an alle der folgenden Punkte gelangen können, solltest du vom Spielstil deiner Gruppe abhängig machen. Es ist möglich, die Gespräche mit den Patriziern, die Nachforschungen am Hafen und das Geplauder mit Hotelangestellten ausführlich auszuspielen. Darstellungshinweise dazu findest du bei den jeweiligen Szenen. Willst du die Suche dagegen verstärkt über Regeln abbilden, so ist für jede der Informationen die folgende Sammelprobe notwendig. Das verwendete Talent hängt jeweils davon ab, ob die Helden mit Patriziern (*Etikette*) oder einfachen

Stadtbürgern (*Gassenwissen*) sprechen. Die einzelnen Erschwernisse bzw. Erleichterungen findest du jeweils bei den Informationen. Zudem ist jede Information mit einer Ziffer versehen, die du später bei den Szenen wiederfindest. Dadurch kannst du sehen, in welchem Umfeld (Patrizier, Hafenviertel, Bürger) welche Informationen erhältlich sind.

Gruppensammelprobe auf *Etikette* (*Klatsch & Tratsch*) oder *Gassenwissen* (*Informationssuche*), Probenintervall 1 Tag, beliebig viele Versuche, beliebig viele Helden

6 QS – Die Helden erhalten den wichtigsten Teil der Information.

10 QS – Die Helden erhalten die gesamte Information.

Zentrale Informationen

Die beiden folgenden Erkenntnisse sollten deine Helden in jedem Fall erlangen.

☛ **Die fragwürdigen Feiern (1):** Sammelprobe –3. Die Feiern der Shanya sind grenzwertig, aber konkrete Beweise für übermäßig unmoralisches oder gar götterlästerliches Verhalten fehlen. (6 QS) – Die Feiern der Shanya ufern seit einigen Wochen zunehmend aus, so als wolle sie sich ständig selbst übertreffen. (10 QS)

☛ **Das Logenfest (2):** Sammelprobe –1. Der Comto di

- Trevia gibt bald* ein exklusives Logenfest, über das die ganze Stadt spricht. Eine Einladung zu bekommen ist außerordentlich prestigeträchtig. (6 QS)
- Auch die Shanya wird dort sein, ob das gut gehen kann? (10 QS)

* Den genauen Zeitpunkt der Feier solltest du an den Fortschritt der Helden anpassen und abwägen, wie viel Vorbereitungszeit du ihnen gönnen willst.

Hintergrundinformationen

Daneben gibt es zahlreiche vertiefende Informationsquellen, mit denen du deine Helden füttern kannst. Möglicherweise stoßen sie durch Zufall darauf oder suchen gezielt danach, weil sie Zusammenhänge und Hintergründe verstehen wollen.

☛ **Das Verhalten der Shanya (3):** Sammelprobe –1. Die Shanya ist zornig über ihr schwindendes Ansehen und macht den Comto di Trevia dafür verantwortlich. (6 QS) – Sie lässt ihn ausspionieren und hat vor, seine Logenfeier zu sabotieren. (10 QS)

☛ **Der geheimnisvolle Comto (4):** Sammelprobe –1. Überall in der Stadt spricht man über den neuen Stern am Feierhimmel, der sich ausgesprochen selten zeigt. Manche halten ihn für einen Vampir, andere für einen Sendboten des Gottes Horas. (6 QS) – Am Hafen gibt es Personen, die behaupten, der

Comto sei früher ein einfacher Seemann gewesen. (10 QS)

☛ **Überwachung (5):** Sammelprobe -3. Der Comto lässt die Shanya und ihre Feiern durch bezahlte Spione beobachten. (6 QS) – Mindestens einmal hat ein Spion im Auftrag des Comtos eine Feier der Shanya sabotiert. (10 QS)

☛ **Die Horasloge (6):** Sammelprobe -3. Die „Loge des wiedererstandenen Horas“ ist recht neu in der Stadt und gibt sich sehr exklusiv. Ihren Mitgliedern geht es um eine Wiederbelebung des bosparanischen Horas-Kultes. (6 QS) – Die genauen Glaubensprinzipien der Loge sind unklar, anscheinend werden Götteranbetung und die Verehrung des Horaskaisers hier vermischt – was die Praioskirche wohl dazu sagt? (10 QS)

Regeln zum Herumfragen

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



Die Suche nach diesen wichtigen Informationen erfordert meist eine gründliche Befragung und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen.

Die nachfolgenden Regeln zeigen auf, wie lange die Helden brauchen, um an die gesuchten Informationen zu gelangen, und welche Proben sie dafür ablegen müssen. Bei der Befragung von Zeugen oder dem Ausfragen der örtlichen Unterwelt gilt die ganze Ortschaft als Ort des Herumfragens. Hier muss nicht zwischen einzelnen Stadtvierteln unterschieden werden, da das Herumfragen meistens verteilt über die ganze Stadt erfolgt.

Festlegung der Größe

Die Größe der Ortschaft legt einige Faktoren wie Zeitintervall oder auch generelle Verfügbarkeit von Informationen fest. In den meisten Fällen weiß der Meister durch Festlegungen von seiner Seite oder durch eine Publikation, wie groß eine Ortschaft ist. Hat er dies noch nicht festgelegt, so muss er nun eine Entscheidung treffen.

Verfügbarkeit von Informationen

Vor der eigentlichen Probe muss der Meister zunächst die Frage klären, ob jemand in der Stadt Kenntnis darüber hat, was die Helden in Erfahrung bringen wollen. Dies legt er geheim fest, denn weder Spieler noch Helden sollten dieses Wissen im Vorfeld haben. Möchte der Spielleiter diese Entscheidung dem Zufall überlassen, so kann er auf die Tabelle **Größe von Ortschaften würfeln**. Dort ist ein **Verfügbarkeitswert** angegeben, ob die jeweilige Information überhaupt den Menschen bekannt ist, die man in der Ortschaft aufsuchen will. Der Spielleiter muss dazu mit 1W20 würfeln. Ist der Wurf maximal so hoch wie der Verfügbarkeitswert, so gibt es die Information am gewünschten Ort. Wird hingegen über den Verfügbarkeitswert gewürfelt, so sind die Informationen nicht oder zumindest aktuell nicht an dem Ort der Suche vorhanden. Der Spielwert kann noch

durch eine Reihe von Modifikatoren verändert werden (siehe Tabelle **Verfügbarkeitsmodifikatoren**). Die Modifikatoren sind kumulativ.

Verfügbarkeitsmodifikatoren

Art	Modifikator
Ort verfügt über einen Tempel	+1
Ort verfügt über einen Hesinde- oder Nandustempel	+1
Ort verfügt über ein Ordenshaus	+1
Im Ort gibt es Bettler	+1
Im Ort gibt es mindestens eine Diebesbande	+1
Keine Taverne im Ort	-1
Menschen hegen Vorurteile gegen den Helden	-1

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, eine Information von den Bewohnern einer Ortschaft zu erhalten: Das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte oder den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation. 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 z. B. einen ersten Hinweis erhalten oder jemand weiß zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei 10 QS 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 bemisst sich nach der Größe der Stadt, aber der Meister kann nach Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Jo?“ oder „Hat jemand einen Gwen Petryl-Stein durch Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann ebenfalls 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 passende Sprache

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

- 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 Sprach-Stufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch 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 werden, 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 aneinander geraten lassen. Vielleicht haben sie die Falschen gefragt, die jetzt misstrauisch sind und sogar ein paar Schläger hinter ihnen her schicken. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

In feiner Gesellschaft

Die Beschwerden, welche die Rahjakirche zum Handeln veranlasst haben, kamen aus der Oberschicht, allen voran von Kalman della Cordaio, dem Vater von Thaliana und Amaldo (siehe Seite 11). Deshalb sollten die Helden in erster Linie versuchen, Informationen aus den Reihen der Patrizier zu erhalten. Dabei müssen sie behutsam vorgehen, um keine Befindlichkeiten zu verletzen, was bei verwöhnten, eitlen Horasiern schneller geht, als manch einem Helden lieb wäre. Um die Suche

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalent während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um die Zunge von Zeugen 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.

abwechslungsreich zu gestalten, kannst du auf die Patrizier der Stadt (siehe Seite 10) zurückgreifen und diese mit den Helden bei verschiedenen Anlässen zusammenbringen. Einige solcher Anlässe stellen wir dir hier als beispielhafte Szenen vor. Dabei gilt: Solange sich die Helden in diesen Kreisen bewegen, werden ihre Sammelproben auf *Etikette (Benahmen)* gewürfelt. Je nach Situation kannst du die Proben erleichtern, wenn die Helden mit besonderen Fähigkeiten Eindruck auf die Patrizier machen konnten. Vorschläge dazu findest du bei den einzelnen Anlässen. Die Erleichterungen durch die verschiedenen Möglichkeiten sind jedoch nicht kumulativ, es gilt die beste erreichte Erleichterung der verschiedenen Möglichkeiten.

Weinprobe

Horasier, gleich welchen Standes, haben einen besonderen Platz in ihrem Herzen für Wein reserviert. Deshalb ist eine Weinprobe ein stilvolles Ambiente, um mit den Patriziern der Stadt ins Gespräch zu kommen. Man gibt sich weltmännisch und wird dabei zunehmend heiterer – ideale Voraussetzungen für die Helden, um Zungen zu lockern. Dazu können sich die Helden in der **Winzerstube (A01)** der Weinhändlerin ♀ **Amene Rochas** (56, kurze, dunkelblonde Haare, klein und zierlich;



Größe von Ortschaften

Größe	Verfügbarkeit	Einwohner	Bezeichnung	Intervall
Extrem klein	1	bis 100	Siedlung	30 Minuten
Sehr klein	2	bis 500	Dorf	1 Stunde
Klein	3	bis 1.000	Kleinstadt	2 Stunden
Mittel	5	bis 5.000	Stadt	4 Stunden
Groß	8	bis 10.000	Großstadt	8 Stunden
Sehr groß	12	bis 50.000	Metropole	1 Tag
Extrem groß	15	mehr als 50.000	große Metropole	2 Tage

sehr resolut, spricht von Weinen wie von ihren Kindern; Willenskraft 6 (11/13/12), SK 1) einfinden. Hier kann man von der Terrasse aus einen malerischen Ausblick auf den Thalassokratenpalast genießen, während man Schlückchen um Schlückchen probiert. Um bei einer Weinprobe besonderen Eindruck zu hinterlassen, müssen sich die Helden als Liebhaber und Kenner des Rebensafts zeigen. Je nachdem, welche Meisterpersonen sie dabei antreffen, können unterschiedliche Fähigkeiten zum Ziel führen. Die Helden könnten beispielsweise durch besonders große Trinkfestigkeit (*Zechen*) oder fundiertes Wissen über Weine (*Lebensmittelbearbeitung*) glänzen.

Probe auf *Zechen* oder *Lebensmittelbearbeitung* –1

QS 1-2: Der Held erhält eine Erleichterung von 1 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 3-4: Der Held erhält eine Erleichterung von 2 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 5+: Der Held erhält eine Erleichterung von 3 auf die nächste *Etikette*-Probe. Zusätzlich steigt, falls ihr mit den Fokusregeln zur sozialen Interaktion spielt, die Einstellung der anwesenden Meisterpersonen gegenüber dem Helden um 1. Falls der Held auf *Lebensmittelbearbeitung* geprobt hat, wird ihm von einer stark betrunkenen Person für seine ausgesprochen fachmännische Beratung sogar eine richtig gute Flasche Wein ausgegeben, die stolze 8 Silbertaler wert ist.

Ausritt mit Picknick

Welches Vergnügen wäre praktischer als ein Ausritt mit anschließendem Picknick im Grünen, um dem Gestank der Stadt zu entfliehen? So denken auch die Reichen Neethas, und daher werden die Helden bald eine entsprechende Einladung von neugierigen Patriziern erhalten. Gemeinsam reitet man hinaus ins sommerliche Chababien, natürlich gefolgt von einem halben Dutzend Diener, die später das erlesene Picknick servieren und sanfte Hintergrundmusik spielen werden. Bei dieser

Gelegenheit können vor allem jene Helden punkten, die sich mit Rahjas heiligem Tier, dem Pferd, gut verstehen. Möglich wäre ein langes, gemeinsames Fachsimpeln über verschiedene Pferderassen und Ausbildungsarten (*Tierkunde*), womit man in einer pferdeverliebten Stadt wie Neetha bei fast jedem Patrizier Anklang finden dürfte. Aber auch durch beeindruckende Reitkünste, Kunststückchen oder gar ein spontanes Rennen (*Reiten*) können Helden Eindruck schinden.

Probe auf *Tierkunde* (*Nutztiere*) oder *Reiten* –1

QS 1-2: Der Held erhält eine Erleichterung von 1 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 3-4: Der Held erhält eine Erleichterung von 2 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 5+: Der Held erhält eine Erleichterung von 3 auf die nächste *Etikette*-Probe. Zusätzlich steigt, falls ihr mit den Fokusregeln zur sozialen Interaktion spielt, die Einstellung der anwesenden Meisterpersonen gegenüber dem Helden um 1.

Sollten deine Helden einen Patrizier zum Wettreiten überreden können, gehe davon aus, dass der durchschnittliche Neethaner Patrizier einen *Reiten*-FW von 5 aufweist und auf (12/12/11) würfelt. Vergleiche die Netto-QS bei einem Sieg mit der folgenden Übersicht.

Vergleichsprobe *Reiten* gegen *Reiten*

Netto-QS 1: Der Held erhält eine Erleichterung von 1 auf die nächste *Etikette*-Probe.

Netto-QS 2: Der Held erhält eine Erleichterung von 2 auf die nächste *Etikette*-Probe.

Netto-QS 3+: Der Held erhält eine Erleichterung von 3 auf die nächste *Etikette*-Probe. Zusätzlich steigt, falls ihr mit den Fokusregeln zur sozialen Interaktion spielt, die Einstellung der anwesenden Meisterpersonen gegenüber dem Helden um 1. Außerdem wird der Heldin von



der versammelten Patriziergemeinde der Preisorden „für rahjanische Anmut“ verliehen – eine Brosche aus Silber, die eine galoppierende Stute zeigt. In der Oberschicht Neethas ist diese Auszeichnung sowohl bekannt als auch begehrt und eine fantastische Möglichkeit, um sich ins Zentrum der Gespräche zu rücken.

Bootsfahrt auf dem Chabab

Gerade in der heißen Jahreszeit gibt es für gelangweilte Patrizier keine bessere Abkühlung, als die Nähe zu fließenden Gewässern zu suchen. Da die See vor der Küste oft relativ rau ist, zieht man sich hierfür lieber auf den Chabab zurück, den man gemächlich einige Meilen hinauf- und dann wieder hinunter fährt. Auf den Booten muss man dabei keinerlei Annehmlichkeit missen – ein Baldachin schützt gegen die Sonne, Diener reichen gekühlte Getränke, und der Bootsführer erzählt schauerliche Geschichten rund um den Fluss. Diese Umgebung ermöglicht den Helden nicht nur ein ungestörtes Gespräch, sondern auch, selten genutzte Talente unter Beweis zu stellen. So können sie ihre neuen Freunde beeindrucken, indem sie selbst zum Ruder greifen und gefährliche Untiefen kühn umschiffen (*Boote & Schiffe*). Denkbar wäre aber auch, dass die Helden für die musikalische Untermalung der Fahrt sorgen und damit die Herzen der Patrizier erobern (*Singen oder Musizieren*).

Probe auf *Boote & Schiffe*, *Singen* oder *Musizieren* –1

QS 1-2: Der Held erhält eine Erleichterung von 1 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 3-4: Der Held erhält eine Erleichterung von 2 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 5+: Der Held erhält eine Erleichterung von 3 auf die nächste *Etikette*-Probe. Zusätzlich steigt, falls ihr mit den Fokusregeln zur sozialen Interaktion spielt, die Einstellung der anwesenden Meisterpersonen gegenüber dem Helden um 1. Außerdem, falls auf *Singen* oder *Musizieren* geprobt wurde, werfen Zuschauer vom Ufer während der ganzen Fahrt immer wieder Kleingeld zum Boot, das dem Musikanten insgesamt 1 Silbertaler und lauten Beifall einbringt.

Jagdausflug

Das typische Vergnügen des Landadels setzt sich auch in Patrizierkreisen immer weiter durch. Der Sommer mag keine ideale Zeit dafür sein, jedoch schätzt manch ein Patrizier es dennoch, sich aus der Stadt zu entfernen und die Macht über Leben und Tod auszukosten – und sei es nur der Tod eines Kaninchens. Zu einer Jagdgesellschaft eingeladen zu werden, gilt überdies als Privileg, denn es ist allgemein bekannt, dass zwischen den Bolzenschüssen wichtige Vertragsabschlüsse und sogar Eheschließungen ausgehandelt werden. Helden können hier durch Talente Eindruck hinterlassen, die den meisten Patriziern abgehen: Orientierungssinn außerhalb der Stadt (*Orientierung*) sowie die Verfolgung der Beute (*Fährtensuchen*).

Probe auf *Orientierung* oder *Fährtensuchen* –1

QS 1-2: Der Held erhält eine Erleichterung von 1 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 3-4: Der Held erhält eine Erleichterung von 2 auf die nächste *Etikette*-Probe.

QS 5+: Der Held erhält eine Erleichterung von 3 auf die nächste *Etikette*-Probe. Zusätzlich steigt, falls ihr mit den Fokusregeln zur sozialen Interaktion spielt, die Einstellung der anwesenden Meisterpersonen gegenüber dem Helden um 1. Außerdem, falls auf *Fährtensuchen* geprobt wurde, findet die Heldin Fellreste an Zweigen, die sie auf die Spur eines seltenen Tieres mit Albinismus bringen – ein Fang, über den selbst in der Lokalpresse berichtet werden wird, sofern er gelingt.

Eine besondere Möglichkeit bei dieser Art des Ausflugs bietet sich, wenn einer deiner Helden selbst geübter Jäger ist. In diesem Fall könnt ihr die Jagd auch über Proben auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) abhandeln und vom Jagdglück des Helden abhängig machen, welchen Eindruck er bei den Patriziern hinterlässt.

Informationen in der Oberschicht

Durch Herumfragen in der Oberschicht können die Helden an Informationen 1, 2, 3, 4 und 6 gelangen.

Stadtgespräch

Nicht nur die Patrizier der Stadt haben eine Meinung über die „Königin der Feste“ und den mysteriösen Comto. Gerade Helden, denen der Umgang in der feinen Gesellschaft schwerfällt, können versuchen, auch unter den einfachen Bürgern der Stadt wichtige Informationen zu erhalten. Dazu lohnt es sich, gerade jene Personen zu befragen, die mit der Oberschicht in Kontakt kommen – Edelhandwerker, Diener, Boten. Die Sammelprobe wird in diesem Fall auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) gewürfelt. Im Folgenden findest du einige ausgearbeitete Figuren, denen du die wichtigen Informationen in den Mund legen kannst. Passe sie nach Belieben den Ereignissen in der Stadt und den Vorlieben deiner Spielrunde an.

♣ **Lucietta Moreno** (29, kurze, blonde Locken, sehr zierlich; sieht höhergestellten Personen nie in die Augen; Willenskraft 4 (11/12/11), SK 0) ist Hausmädchen und Leibdienerin im Hotel „Haus Chababien“. Sie war bereits auf einer der Feiern der Shanya, weshalb sie von zweifelhaften Praktiken wie übermäßigem Rauschmittelgenuss berichten kann. Außerdem hat sie zufällig mit angehört, wie die Shanya über die zunehmende Beliebtheit des Comtos fluchte.

♣ **Bonnaro Barberigo** (61, klein und gebückt, stets perfekt gekleidet; nuschelt in seinen Schnauzbart; Willenskraft 7 (11/14/13), SK 1) ist als Schneidermeister bei der Gewandschneiderei Cavazarro angestellt. Als solcher fertigt er

edle Herrenkleidung, darunter auch ein Gewand für den neuen Liebhaber der Shanya, Khabla. Zudem hat er vor kurzem die Bekanntschaft des Comtos gemacht, der mehrere schwarze Prunkgewänder bei ihm in Auftrag gab. Dass er Bonnaro dabei nach der Shanya und Khabla ausgehört hat, ist dem alten Meister nicht klar (die Helden können es aber aus seinen Schilderungen heraushören).

👤 **Alverigo Tortona** (32, dunkler Pferdeschwanz, starke O-Beine; kaut ständig Kautabak; Willenskraft 5 (11/12/10), SK 0) arbeitet als Kurier für den renommierten Botendienst *Silberne Falken*. Da er viele Einladungen zu Feierlichkeiten überbringt, ist er über den aktuellen Festkalender gut informiert. Auch die Einladungen der Shanya überbringt er üblicherweise und weiß daher, dass ihre Feiern an Beliebtheit verlieren.

👤 **Hesindora Menderath** (36, großgewachsen, sehnig, Narbe am Kinn; spricht in kurzen, klaren Sätzen und schätzt Widerworte nicht, selbst von Patriziern; Willenskraft 8 (13/13/10), SK 1) ist Hafengardistin aus Leidenschaft. Sie ist den Rauschkrautschmugglern, welche die Shanya beliefern, schon seit Wochen auf der Spur, findet aber bei ihren Vorgesetzten kein Gehör. Sie kann die Helden am Hafen in die richtige Richtung lenken und ihnen bei der Suche helfen (siehe Abschnitt *Hafengeschwätz*).

👤 **Thespia Prosperi** (54, faltenfreies Gesicht, aber verknitterte Hände, aufwändig geschminkt; spricht vorzugsweise mit Frauen, blinzelt ständig; Willenskraft 6 (11/14/13), SK 1) ist eine der beliebtesten Parfümeurinnen der Stadt. Die Reichen und Schönen sind ihre Laufkundschaft, und im Verkaufsgespräch schnappt sie allerlei Klatsch und Tratsch auf. Sie kann zahlreiche Erzählungen von den Feiern beider Antagonisten bieten, jedoch übertrieben und verzerrt. („Der Comto ist ein Vampir, Signora Peruzzi hat seinen Sarg selbst gesehen!“)

👤 **Ralman aus Efferdas** (37, breitschultrig, Knollennase; wischt sich ständig den vermeintlichen Schmutz von den Händen an der Kleidung ab; Willenskraft 5 (12/11/11), SK 1) kam erst vor einem Jahr in die Stadt, um als Pferdehändler reich zu werden. Er hat dem Comto einen, wie er selbst sagt, „außergewöhnlich schönen Apfelschimmel“ verkauft und ist durch die Begegnung fest davon überzeugt, der Comto sei ein übernatürliches Wesen. Ob dieser aber ein Vampir oder doch ein Sendbote der Götter ist, weiß Ralman selbst noch nicht genau.

Informationen der Bürger

Durch Herumfragen bei den Bürgern können die Helden an Informationen 1 bis 5 gelangen.

Hafengeschwätz

Das Leben im Neethaner Hafenviertel ist von den exquisiten Feiern der Oberschicht so weit entfernt, wie es nur möglich ist. Und selbst wenn es schäbigere Hafenviertel in Aventurien geben mag, so findet man doch auch hier Prügeleien zwischen Betrunkenen, schmutzige Dirnen und ausgehungerte Hunde, die im Abfall wühlen. Dennoch kann sich ein Besuch in Efferdania, wie die Einheimischen das Viertel nennen, für die Helden lohnen. Sie können hier einen handfesten Beweis für das fragwürdige Treiben der Shanya finden, nebenbei eine Schmugglerbande ausschalten und vielleicht sogar mehr über die Vergangenheit des Comtos erfahren. Um die Helden hierher zu führen, kannst du auf zwei Möglichkeiten zurückgreifen:

👤 Die Helden sprechen im Zuge ihrer Ermittlungen mit der Hafengardistin Hesindora (siehe links). Diese hat die Shanya im Verdacht, illegale Waren über Mittelsmänner in die Stadt zu schaffen. Beweise fehlen ihr jedoch, und ihre Vorgesetzten haben ihr weitere „lästige Schnüffelei“ kurzerhand verboten.

👤 Die Helden beobachten das Haus der Shanya, um mehr über sie zu erfahren. Dabei bemerken sie, dass sich ein Mann (*Bosper*, siehe **Tulamidische Träume** auf Seite 25) im Morgengrauen davonschleicht und sich in einer Hafenschenke mit zwielichtigen Gestalten unterhält.

In beiden Fällen haben die Helden erste Anhaltspunkte und gute Gründe, der Sache im Hafenviertel nachzugehen. Dazu haben sie mehrere Möglichkeiten, die du rollenspielerisch oder über Talentproben abhandeln kannst. Passe die Wahl der Talente und der Probenart (Einzel-, Vergleichs- oder Sammelprobe) an die Situation an, in die sich deine Helden begeben. Beispiele für einige der wahrscheinlichsten Vorgehensweisen findest du im Folgenden. Sobald die Helden die Spur zur Schmugglerbande verfolgt haben, bleibt es ihnen überlassen, wie sie gegen diese vorgehen wollen.

Die Hafenarbeiter befragen

Es ist möglich, einfach diejenigen auszufragen, die wahrscheinlich etwas gesehen haben. Da „feine Pinkel“ wie die Helden im Hafen jedoch weniger gern gesehen sind, ist der Umgang mit den Hafenarbeitern entsprechend herausfordernd.

Gruppensammelprobe auf Gassenwissen (*Informationssuche*) –2

Zeitintervall 1 Stunde, max. 7 Proben erlaubt

QS 6 – Die Helden finden jemanden, der Bosper im Hafen schon öfter gesehen hat. Er scheint hier Geschäfte zu machen und verlässt den Hafen oft mit kleinen Kisten.

QS 10 – Besagter Hafenarbeiter kann berichten, dass Bosper erst vor zwei Nächten hinter dem Lagerhaus mit der weißen Taube zwei kleine Kisten von einer dunkel gekleideten Gestalt in Empfang nahm.

Den Halunken verfolgen

Wenn die Helden ohnehin bereits an Bospers Fersen kleben, können sie im Hafen direkt an ihm drangleiben, nachdem er die Taverne wieder verlässt. Aber auch wenn Hesindora die Helden auf die Fährte bringt, können sie warten, bis einer der Diener der Shanya sich wieder blicken lässt. Je nach Dauer der Verfolgung kannst du hierfür eine bis mehrere Vergleichsproben verlangen. Bospers *Sinnesschärfe* beträgt hierbei 6 (11/13/13).

Vergleichsprobe auf *Gassenwissen (Beschatten)* gegen *Sinnesschärfe*

Bosper hat mehr Netto-QS – Er bemerkt die Helden und schüttelt sie erfolgreich ab. Mehr über seine Aktivitäten müssen die Helden auf anderem Wege herausfinden.

Der Held hat mehr Netto-QS – Der Held kann Bosper bis hinter ein Lagerhaus verfolgen, wo er gedämpfte Worte über eine Rauschkrautlieferung mit einer ruppi-gen Frau (*Bellarahja*, siehe Seite 24) austauscht.

Unregelmäßigkeiten in den Büchern

Den Weg zur Schmugglerbande kann man auch finden, ohne sich die Hände schmutzig zu machen. In den Büchern der Hafenmeisterei sind alle ankommenden Schiffe verzeichnet, und Unstimmigkeiten lassen sich mit etwas Mühe aufdecken. Um die Bücher einsehen zu dürfen, muss den Helden eine Vergleichsprobe auf *Überreden* gegen die *Willenskraft* des Hafenmeisters **Enzo Zampante** (48, früh ergraut, was er mit einem abgewetzten Kapitänshut verbirgt; immer in Eile und leicht genervt; *Willenskraft* 7 (12/13/12), SK 1) gelingen. Er lässt sich jedoch auch durch ein großzügiges „Spendenangebot“ von mindestens 10 Silbertalern überreden. Danach können die Helden sich durch seitenlange Akten wühlen.

Gruppensammelprobe auf *Handel*
Zeitintervall 1 Stunde, maximal 7 Proben erlaubt

6 QS – Die Helden finden heraus, dass Shanya Sherizeth regelmäßig in verschiedene Fahrten in die Tulamidenlande investiert und dabei vornehmlich Tee bestellt. Alle Geschäfte laufen dabei über eine gewisse Verkäuferin namens *Bellarahja*.

10 QS – Vergleiche von Preisen und Mengen beweisen, dass die Shanya mehr Ware erhalten haben muss, als offiziell verzeichnet ist. Dabei kann es sich nur um illegale Waren handeln.

Was tun mit den Schurken?

Die Helden können durch Beobachtung allein bereits belastende Szenen beobachten, sie können aber auch Unterlagen der Schmuggler stehlen. Letztlich bleibt es jedoch ihnen überlassen, ob und wie sie sich mit der Bande auseinandersetzen. Die drei wahrscheinlichsten Optionen sind:

Anklage: Die Helden sammeln Beweise und klagen *Bellarahjas* Bande öffentlich vor der Markgräfin

oder einer passenden Kirche (*Praios*, *Efferd*, *Rahja*) an. Durch den darauffolgenden Prozess wird der Rauschkrautschmuggel der Shanya bekannt, was für sie zu großem Ansehensverlust führt und sie zu einer erheblichen Spende an die *Efferdkirche* nötigt. Sie ist im Folgenden noch verzweifelter.

Gewähren lassen: Es ist auch möglich, dass die Helden in den Rauschkrautschmuggel nicht eingreifen und *Bellarahja* unbehelligt lassen. Sie können die Shanya dennoch mit ihrem Wissen darüber erpressen.

Auf frischer Tat ertappen: können die Helden die Schmuggler ebenfalls. Dabei müssen sie mit heftiger Gegenwehr rechnen, werden die Gauner jedoch dingfest machen und anschließend ausfragen können. So haben die Helden die Beweise gegen die Shanya selbst in der Hand und können entscheiden, was sie damit tun. Um einen möglichen Kampf mit den Schmugglern dramaturgisch spannend zu gestalten, kannst du auf die folgende Szene zurückgreifen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Schummrige Licht geht von den wenigen Laternen aus, die in Efferdania brennen. Die vertäuten Boote und Schiffe schwanken sanft auf den dunklen Wassern des Hafenbeckens, als ihr euch dem fragwürdigen Treiben nähert. In der Ferne seht ihr das Licht einer Fackel aufblitzen. Eilig huschen dort mehrere Gestalten von Bord eines Schiffes, die Hände bepackt mit hölzernen Kisten, die sie in ein offen stehendes Lagerhaus schleppen. Die Frau mit der Fackel gibt dabei immer wieder Anweisungen. Es besteht wenig Zweifel – das muss *Bellarahja* sein, die Anführerin der Schmuggler, und *Phex* bietet euch gerade die Chance, sie auf frischer Tat zu ertappen.*



Die Schmugglerbande

Die Gruppe unter *Bellarahjas* Führung besteht aus insgesamt sieben Personen im *Neethaner* Hafen. Geschmierte Kapitäne und Hafenmitarbeiter zählen nicht zur Bande. Die meisten von ihnen sind eigentlich Hafenarbeiter, Tagelöhner oder einfache Handwerker und verdienen sich mit *Bellarahjas* nächtlichen Aktivitäten ein Zubrot. Sie sind kleine Ganoven, keine halsabschneiderischen Schurken, auch wenn sie vor Körperverletzung nicht zurückschrecken würden, wenn sie sich bedroht fühlen. Für die Interaktion der Helden mit den Schmugglern, sei es Kampf oder Verhör, kannst du auf die Spielwerte eines erfahrenen bis kompetenten Räubers aus dem **Aventurischen Almanach** auf Seite 259 zurückgreifen. Verwende die folgenden Beschreibungen, wenn du den Schmugglern mehr Persönlichkeit verleihen willst, beispielsweise für eine Befragung.



Bellarahja

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 36 SK 2 AsP – ZK 2

KaP – AW 7 GS 7 INI 13+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Dokumentfälscher, Fuchsisch, Finte I, Hehlerei, Ortskenntnis (Neetha), Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamidya I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Beidhändig, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Angst vor Höhe I, Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 14, Schwerter 12

Waffenlos: AT 16 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Entermesser: AT 14 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Schwerer Dolch: AT 14 PA 6 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 1/0

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Zechen 7

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 10, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 5, Rechtskunde 6

Handwerk: Boote & Schiffe 12, Handel 9, Holzbearbeitung 8, Malen & Zeichnen 10

Kampfverhalten: Bellarahja versucht, sich nicht in lange Kämpfe verwickeln zu lassen.

Flucht: Bei Schmerz II oder nach dem ersten Angriff, mit dem sie erkennbar Schaden anrichtet (min. 4 SP), flieht sie.

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

♣ **Schneidezahn-Alvin** (40, fast zwei Schritt groß, fehlen der rechter Schneidezahn; spuckt beim Reden; Willenskraft 5 (14/13/10), SK 1) ist leicht cholerisch und gerät oft in Kneipschlägereien, bei denen er auch den namensgebenden Schneidezahn eingebüßt hat.

♣ **Nissara „Nissa“ Grimani** (34, leicht untersetzt, kurze, blonde Haare; in jeder Hinsicht absolut unauffällig; Willenskraft 3 (10/14/12), SK 0) ist eigentlich Tischlergesellin, verdient aber zu wenig, um ihre drei Kinder und ihren kranken Mann durchzubringen, weswegen sie Teil der Schmugglerbande wurde.

♣ **Kedor** (25, dunkler Pferdeschwanz, schiefe Nase; hat ein nervös zuckendes Auge; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) ist pikanterweise davon überzeugt, der geheime Bastard von Gysilla Mazarin zu sein, der ehemaligen Hausherrin der Heldenvilla. Als er mit seinem Antrag auf das Erbe scheiterte, verfiel er dem Alkohol und rutschte in die Kriminalität ab.

♣ **Siona Mandric** (31, langer, brauner Zopf; spricht schnell und verhaspelt sich oft; Willenskraft 4 (11/14/12), SK 1) stammt eigentlich aus Albernien und kam als Matrosin nach Neetha. Sie arbeitet tagsüber im Dock.

♣ **Bellarahja, „die Kontoristin“**

Kurzcharakteristik: 37, meisterliche Schmugglerin, kompetente Betrügerin

Hintergrund: Bellarahja ist durch und durch ein Gewächs Neethas. Dennoch ist sie mit einigen Gesetzen der Stadt unzufrieden und hat daher schon vor Jahren beschlossen, ihr unstetes Leben als Steuerfrau eines Schiffes hinter sich zu lassen und jene Lücken zu füllen, die der gesetzlich erlaubte Handel offenlässt. Offiziell betreibt sie ein kleines Unternehmen, das sehr günstige Versicherungen für den Fernhandel und den Transport von Botschaften auf Schiffen anbietet. Dadurch hat sie stets guten Einblick in die ankommenden Schiffe und

deren Ladung, was sich für sie mehr auszahlt als ihr offizielles Geschäft. Dabei bemüht sich Bellarahja, nach den Geboten von Phex zu leben – stehlen, schmuggeln und betrügen ja, aber bitte mit Stil und ohne Blutvergießen. Deshalb wird sie nachdrücklich auftretenden Helden schließlich nachgeben, um ihr Leben und das ihrer Mitarbeiter zu schützen.

Aussehen: Bellarahja ist eine kräftig gebaute Frau, der man die Jahre auf dem Schiff noch immer ansieht. Sie hat schulterlanges, kraus gelocktes, braunes Haar und stechend grüne Augen. Meist trägt sie die anständige Kleidung einer Kontoristin, doch wenn die Helden ihr bei ihren nächtlichen Aktivitäten begegnen, wird sie ein leichtes Lederwams und passende Bewaffnung tragen – man weiß schließlich nie.

Funktion: Herausforderung für kämpferische Helden, mögliche Informantin

Darstellung: Bellarahja ist etwas ruppig und weiß sehr genau, was sie will. Sie weiß aber auch, wann sie verloren hat, und wird überlegene Helden nicht geringschätzig behandeln. Versuche, die Helden davon abzubringen, dein schönes Geschäftsmodell zu zerstören, indem du alle nötigen Zugeständnisse machst. Sprich dabei salopp, aber bleibe höflich.

»Also gut, ich gebe auf. Legt die Waffen nieder, Mädels! Aber Ihr – Ihr seid doch nicht von der Wache. Das hier muss ja nicht blutigen. Was wollt Ihr von uns? Ich bin sicher, wir werden uns einig.«

Tulamidische Träume

Wo, wenn nicht bei den Feiern der zweifelhaften Shanya selbst, könnten die Helden besser Informationen erhalten? Sollten die Helden nicht von selbst auf diese Idee kommen, kannst du ihnen bei 6 QS in der Sammelprobe für die Untersuchung der Shanya (Information 1) auch einen Hinweis auf ein bald stattfindendes Fest bei der Shanya geben. Eine Einladung zu erhalten ist nicht schwer, schließlich sucht die Shanya händeringend nach neuen Gästen. Die Helden können sich in den feinen Kreisen der Stadt recht einfach als potenzielle Gäste ins Gespräch bringen (Probe auf *Etikette* +3). Ebenso geschickt wäre es, eine der Personen aus dem Zirkel der Shanya „zufällig“ zu treffen und im Gespräch Interesse an den Festen der Shanya zu bekunden. In diesem Fall ist nicht einmal eine Probe nötig, ebenso wenig, wenn die Helden ganz unzeremoniell vor dem Haus der Shanya auftauchen und anklopfen, um nach einer Einladung zu fragen. Letzteres wäre zwar wenig stilvoll, aber trotzdem effektiv. Kommen die Helden der Einladung schließlich nach, erwartet sie eine Feierlichkeit wie aus *1001 Rausch*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Luft ist warm und vom schweren Duft exotischer Dufthölzer erfüllt. Beinahe sofort legt sich dir ein Geschmack von Tee, Datelwein und reifen Arangen auf die Zunge. Irgendwo spielt jemand leise nâselnd auf einer Kabasflöte. Türen suchst du in diesem Haus scheinbar vergebens, denn jeder weitere Durchgang,



der dich der Feier näherbringt, ist einzig mit halb durchsichtigen Schleiern verhängt. Schließlich gelangst du in ein Meer aus weichen, glänzend bunten Kissen, auf denen sich zufriedenen lächelnde Patrizier räkeln und dabei die Wasserpfeifen kreisen lassen. Von der Seite tritt eine junge Frau an dich heran, lächelt sanft und bietet dir kleines, zuckriges Gebäck mit Pistaziengeschmack an. Für einen Moment bist du verlockt, dir die Augen zu reiben – ob das alles hier nur ein tulamidischer Traum ist?



Auf der Feier können die Helden neben exotischen Genüssen und einigen Patriziern deiner Wahl auch die Shanya selbst sowie den Zirkel ihrer Getreuen kennenlernen. Es ist auch möglich, dass sich die Helden von der Feier entfernen, um das Haus der Shanya zu durchsuchen. Diese Option ist riskant, da die Helden ihre Verdächtige auf sich aufmerksam machen könnten. Will einer der Helden es dennoch wagen, muss ihm eine Vergleichsprobe auf Verbergen gegen Khablas Sinnesschärfe 7 (15/14/14) gelingen, denn der Gespieler der Shanya versteht sich als dämonischer Wächter ihrer Geheimnisse. Sollte der Held sich erfolgreich verbergen können, findet er möglicherweise etwas Nützliches.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) –1

1 QS – Der Held findet in einer Schublade eine nussbraune Haarsträhne. Sie wurde fein säuberlich abgeschnitten und wird in einem Kästchen aufbewahrt. Doch wozu braucht die Shanya so etwas?

2 QS – Der Held stellt im richtigen Licht fest, dass die Haare eine ähnliche Farbe haben wie die von Amaldo und Thaliana della Cordaio. Der Held findet zudem eine Notiz, auf der „77 Dukaten, zwei Kisten, Bellarahja“ steht. Dies kann ihn auf die Spur der Schmugglerbande führen.

3 QS+ – Der Held ist sich sicher, dass die Haare von Amaldo stammen, da sie etwas heller sind als Thalias. Der Held findet außerdem in einer kleinen, versteckten Kiste ein Fläschchen, auf dem in tulamidischen Schriftzeichen „Levthans Rausch“ steht. Die Kiste wäre groß genug für weitere solcher Fläschchen, was vermuten lässt, dass die Shanya mehrere besaß. Steckt der Held die Phiole ein, kann ein kundiger Alchimist sie untersuchen, allerdings ist die Vermutung, es handele sich dabei um Rauschgift, sehr naheliegend.

Helden, die sich Khablas wachem Blick nicht entziehen konnten, treffen bei ihrem Herumschleichen plötzlich auf den schönen Jüngling. Er gibt sich überrascht und wird versuchen, sie zurück zur Feier oder zu einem privaten Stelldichein zu verführen. Die Helden sind damit scheinbar davongekommen, allerdings warnt Khabla seine Herrin vor ihnen.



Wenn du die Helden die Konsequenzen ihrer Entscheidung spüren lassen willst, misstraut die

Shanya ihnen fortan. Alle Proben auf Willenskraft gegen die Helden sind für sie ab jetzt um 2 erleichtert. Spielt ihr mit den Optionalregeln zu Einstellungsstufen, sinkt die Meinung der Shanya um 2 Stufen.

Der Zirkel der Shanya

Um die Shanya und ihren neuen Gespielen Khabla haben sich einige Getreue geschart, die jedoch alle noch nicht wissen, welche dämonischen Hintergründe ihre ausschweifende Verehrung des tulamidischen Gottes

• **Baalat Khelevatan** hat. Die meisten halten ihn für eine urtulamidische Variante des Gottes Levthan, dessen Verehrung im Horasreich zunehmend salonfähiger wird. Im Einzelnen folgen und dienen der Shanya derzeit vier Personen, welche die Helden im Verlauf der Feier kennenlernen können.

• Diese urtulamidische Gottheit wurde in früheren Zeiten in den Landen der Tulamiden verehrt und seine Kulte sind heutzutage nur noch selten anzutreffen. Aus heutiger Sicht ist ungeklärt, welche übernatürliche Entität sich tatsächlich hinter seiner Verehrung verbarg. Die Shanya nutzt den mysteriösen Nimbus und die namentliche Ähnlichkeit zum anerkannten Halbgott Levthan, um ihre Belkelel-Verehrung zu verschleiern.



• **Losiane** (16, aschblondes Haar, kindlicher Gesichtsausdruck; aufgeweckt, herzlich und sehr um ihre Gäste bemüht; Willenskraft 5 (12/14/14), SK 1) ist die Hexenschülerin der Shanya. Als einstiges Bauernmädchen aus dem Umland ist sie auf ihren sozialen Aufstieg an der Seite der Shanya sehr stolz. Sie trägt ihre magische Begabung nicht offen vor sich her, versteckt sie jedoch auch nicht aktiv – als Hexe bekannt zu sein, führt in Neetha normalerweise nicht zu Problemen. Von der wahren Natur ihrer Lehrmeisterin ahnt Losiane nichts, für sie ist alles „tulamidische Tradition“. Öffnet man ihr die Augen, kann sie zu einer Verbündeten der Helden werden, denn Losiane ist rechtschaffen und gutherzig.

• **Ardare** (33, schwarze Haare, stechend blaue Augen; gibt sich sehr aufreizend und bündelt mit fast jedem an; Willenskraft 6 (11/13/13), SK 1) ist besonders den Liebesriten der Shanya verfallen. Nach einer gescheiterten, lieblosen Ehe wirft sie sich nun in jede noch so flüchtige Affäre auf der Suche nach dem nächsten Lustrausch. Sie ist eine klassische Mitläuferin.

• **Malina** (21, goldenes Haar in Zöpfen, rosige Wangen; kichert über jeden noch so flachen Witz; Willenskraft 5 (12/13/12), SK 1) gibt sich zwar süß und unschuldig, liebt jedoch den Exzess. Sie verträgt mehr Alkohol als mancher Seemann und ist auch anderen Rauschmitteln nicht abgeneigt. Besonders gerne verführt sie unerfahrene Feieryäste zu immer heftigeren Genussmitteln. Anders als die anderen Jünger der Shanya ist Malina mehr als nur eine willige Mitläuferin und würde, wenn

die Helden nicht in die Handlung eingreifen, sicher bald den ersten Schritt in einen Belkelel-Pakt gehen.



♣ **Bospers** (39, groß, kahlköpfig; macht viele anzügliche Scherze; Willenskraft 8 (13/12/11), SK 1) ließ sich von der tulamidischen Exotik der Shanya verführen. Er ist von all ihren Anhängern der überzeugteste Gläubige Baalat Khelevatans. Helden wird er mit großen Worten von seinem Glauben überzeugen wollen, allerdings ist er weder besonders charmant noch ein begnadeter Redner. Er ist im Grunde ein begeisterter Narr, der zum gebrochenen Mann wird, wenn die Helden ihm (spätestens durch das Finale) die Augen öffnen.

Im Gespräch mit der Shanya

Eine persönliche Unterredung mit der Antagonistin sollte den Helden auf der Feier in jedem Fall möglich sein. Schlüpfe dafür in die Rolle der Shanya – lächle süffisant, gib dich großzügig und verführerisch, und versuche, möglichst viel über die Helden zu erfahren, ohne selbst etwas preiszugeben. Du kannst das Gespräch rollenspielerisch abhandeln oder über Vergleichsproben auf gesellschaftliche Talente. Beide Seiten sollten außerdem die Möglichkeit haben, mithilfe einer Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) einen Einblick in die Absichten ihres Gegenübers zu erhalten.

Menschenkenntnis (Motivation erkennen) –1

QS 1 – Die Shanya gibt sich großzügig und entspannt, verbirgt dahinter aber Nervosität.

QS 2 – Sie fürchtet um ihren Ruf als exzellente Gastgeberin und fühlt sich durch etwas bedroht.

QS 3 – Diese Bedrohung für ihre Position ist die Horasloge mit ihrem Vorsitzenden, dem mysteriösen Comto.

QS 4+ – Obwohl sie es gut verbirgt, kocht die Shanya doch innerlich vor Wut auf den Comto und seine Loge. Dieser Zorn wird sich bald Bahn brechen.

So könnte die Shanya bemerken, dass die Helden ein besonderes Interesse an ihr haben. Eine völlige Enttarnung aller Absichten wird sich aus dem Gespräch jedoch kaum ergeben. Damit eine der Parteien die andere vollständig durchschaut, müsste der anderen Partei eine verräterische Dummheit herausrutschen (etwa ein Patzer bei einer der Vergleichsproben).



Um die Helden mehr herauszufordern, kannst du ihnen im Vorfeld der Unterredung auf der Feier Rauschmittel zukommen lassen, die *Betäubung* oder *Verwirrung* erzeugen.

Enttarnt?

Optionaler Inhalt

Es ist unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen, dass die Helden die Shanya an dieser Stelle bereits enttarnen, wahrscheinlich durch Einsatz mächtiger Hellsichtmagie gegen sie oder Khabla. In diesem Fall müssen die Helden entscheiden, was sie mit ihrer Erkenntnis anfangen. Das verführerische Angebot der Shanya (siehe Seite 53) kann vorgezogen werden, um ihren Zwist mit dem Comto dennoch aufrecht zu erhalten. Beweisen die Helden aber der Rahjakirche zweifelsfrei, dass die Shanya eine Paktiererin ist, dann ist ihre Aufgabe erfüllt und das Abenteuer endet frühzeitig. Der Comto wird die Shanya in diesem Fall im Gefängnis besuchen und auch ihrer Hinrichtung genüsslich zusehen. Somit bleibt er am Leben, um den letzten Schritt seiner Rache zu gehen – und vielleicht verpflichtet er direkt die strahlenden Helden, welche die Shanya zur Strecke brachten, um mit ihm nach der Anführerin des Zirkels zu suchen?

Jüngling in Nöten

Durch Gerüchte über die Shanya oder aber den persönlichen Besuch auf einem ihrer Feste können die Helden von Khabla, dem „besonderen Gast“, erfahren. Es heißt, er weiche der Shanya seit Wochen nicht von der Seite, gleich einem treuen Hund. Aufrechte Helden können besorgt auf diese Erkenntnis reagieren. Da sie ohnehin gegen die Shanya ermitteln, ist ein offensichtlich willenloser Diener ein Alarmsignal. Wenn sie versuchen, Khabla einmal ohne seine Herrin anzutreffen, wird ihnen das nur gelingen, sofern sie die Shanya überreden können, ihn alleine gehen zu lassen. Er selbst verweist bei Fragen nach seiner Zeit oder Angeboten für Treffen immer auf die Shanya. Dennoch ist es möglich, dass die Helden ihn alleine treffen – besonders dann, wenn sie der Shanya den Eindruck vermittelt haben, für sie in irgendeiner Weise interessant zu sein. Denn genau um ahnungslose neue Gläubige zu Baalat Khelevatan alias Belkelel zu verführen, hat die Erzdämonin ihrer Dienerin diesen Dämon in Gestalt eines jungen Mannes geschickt.

Im Gespräch mit Khabla

In einer ruhigen Minute fernab der neugierigen Augen der Shanya können die Helden sich mit Khabla unterhalten. Er ist zurückhaltend, höflich und charmant, wirkt aber oft geistig abwesend. Auf Nachfragen bezüglich seiner Beziehung zur Shanya und seiner Herkunft wird er Folgendes antworten:

- ☞ Er stammt aus einem kleinen Dorf in der Nähe von Fasar, wollte aber die weite Welt sehen. Seine Mutter, eine alte Freundin der Shanya, hat den Kontakt nach Neetha hergestellt.
- ☞ Einem „richtigen“ Beruf geht er nicht nach, da seine Mutter für seinen Lebensunterhalt aufkommt.
- ☞ In Neetha gefällt es ihm eigentlich nicht so gut, aber er freut sich, bei der Shanya zu sein.
- ☞ Die Shanya lobt er in den höchsten Tönen und spricht von ihr, als wäre ihr Wille wichtiger als seiner.

Dabei versucht er jedoch immer, schnell von sich abzulenken und stattdessen über die Helden zu sprechen. Wenn deine Spielrunde Beeinflussung durch Meisterpersonen zulässt, ist dies der richtige Moment, um Khabla größte Stärke auszuspielen: seine beeindruckenden *Betören*-Fähigkeiten. Dafür würfelt er auf *Betören* 17 (16/20/20).

Magische Analyse

Misstrauische Helden können versuchen, Khabla magisch unter die Lupe zu nehmen. Da Laraane Meister der Täuschung sind, wird dies jedoch sehr herausfordernd, vor allem, da die Helden eher nach auf ihn wirkenden Zaubern suchen werden als nach seiner wahren Natur. Zudem wird Khabla ablehnend darauf reagieren, wenn er offensichtlich magisch untersucht wird, und notfalls die Helden abrupt stehen lassen. Was die Helden dadurch zuerst bemerken werden, ist der starke SATUARIAS HERRLICHKEIT dämonischer Natur, den Khabla beständig auf sich wirkt. Es ist gut möglich, dass Helden, die keine vollständige Analyse durchführen können, ihre Erkenntnisse fälschlicherweise für Beweise einer Beeinflussung durch die Shanya halten.

Probe auf Magiekunde -3

QS 1 – Auf Khabla liegt mindestens ein Zauber mit mehr als 10 FP.

QS 2 – Der Zauber ist sehr mächtig, er wurde mit 12 bis 15 FP gewirkt. Zudem scheint es so, als wäre Khabla selbst magisch begabt.

QS 3 – Der Zauber, der auf Khabla wirkt, hat das Merkmal Verwandlung. Zudem ist weitere, davon unabhängige Magie vorhanden.

QS 4 – Khabla selbst ist ein mächtiger Zauberer, der über mehr Astralenergie verfügt als die meisten Magier.

QS 5 – Sämtliche Magie in und an Khabla ist dämonischen Ursprungs. Auch seine eigene Zauberkraft scheint dämonisch durchdrungen zu sein. Ein Paktierer?

QS 6 – Nein, Khabla selbst muss ein Dämon in Menschengestalt sein, denn er ist nicht nur von dämonischer Magie durchdrungen, sondern besteht aus ihr.

Beachte, dass bei der Magischen Analyse höhere Qualitätsstufen in der Regel nur mit magischen Mitteln erzielt werden können. Siehe dazu **Regelwerk** Seite 269.

Über Leichen gehen

Die beiden Antagonisten spionieren einander aus und sabotieren sich sogar gegenseitig, was die Helden im Zuge ihrer Suche bemerken werden. Diese Szene solltest du jedoch erst verwenden, wenn die Helden bereits erste Erfolge in ihren Ermittlungen verbuchen konnten. Sie macht ihnen deutlich, dass sowohl die Shanya als auch der Comto sich gegenseitig an den Kragen wollen und bereit sind, dafür über Leichen zu gehen. Dies solltest du die Helden motivieren, an der Logenfeier in Kapitel 2 unbedingt teilnehmen zu wollen. Einen oder mehrere der folgenden Spionageversuche können die Helden

beobachten oder davon erfahren, während sie in der Stadt recherchieren:

- Bospes, einer der Gefolgsleute der Shanya, verlässt die Stadt am Abend eines kleineren Festmahls im Haus der Loge. Er schleicht sich zum Anwesen, versteckt sich im Gebüsch und beobachtet, wer zum Festmahl eingeladen wurde. Danach eilt er zurück zu seiner Herrin, um ihr zu berichten.
- Malina, ebenfalls Anhängerin der Shanya, folgt in der Stadt der Kutsche des Comtos, als dieser zur Gewandschneiderei fährt, um seine neuen Roben anzuprobieren. Obwohl auf Bitte des Comtos die Schneiderei vorübergehend schließt, schleicht sich Malina zu einem der Fenster und beobachtet den Comto.
- Das Haus der Shanya wird beobachtet. Es sind jeden Tag wechselnde, unauffällige Gestalten, aber wer das Haus selbst im Auge behält, wird die Spione bemerken.
- Ein schmucker, junger Mann (Gabrino, siehe folgender Abschnitt) rempelt Losiane, die Schülerin der Shanya, auf der Straße „aus Versehen“ an. Er entschuldigt sich wortreich und lädt sie als Entschädigung zu einem Essen ein, bei dem er das naive Mädchen geschickt ausfragt.

In alle diese Spionageversuche können die Helden selbstverständlich eingreifen. Alle Spione werden ihr Treiben zunächst abstreiten, lassen sich aber durch Bestechung, Androhung von Gewalt oder warme Worte möglicherweise überzeugen, die Wahrheit preiszugeben. Entscheide je nach Situation und Beziehung des Spions zu den Helden, wie schwierig es ist, ihn zum Reden zu bringen. Erschwernisse von mehr als -1 solltest du jedoch nicht vergeben, da keiner der Spione bereit ist, größere Gefahren für den jeweiligen Herrn auf sich zu nehmen. Zudem schadet es zwar den Plänen der Shanya und des Comtos, wenn die Helden ihr lasterhaftes Treiben durchschauen, aber nicht dem Fortgang des Abenteuers.

Sabotage

Beim Herumfragen können die Helden von einem peinlichen Vorfall während einer der Feiern der Shanya hören – alternativ geschieht dieser, wenn die Helden selbst zu Gast bei der Tulamidin sind. Der hochgelobte, fremdländische Tee der Shanya ist offenbar verdorben, was bei zahlreichen Gästen zu starken Magenkrämpfen führt.

Verdorbenener Tee

Der fruchtige Tee, der Tulamidengold genannt wird, ist verdorben und sorgt für Übelkeit und Durchfall.

Stufe: 3

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Durchfall, 1 Stufe *Betäubung* / Durchfall

Beginn: 10 Minuten

Dauer: 6 Stunden

Rückblickend gibt es wenig Beweise, dass hinter dem verdorbenen Tee böser Wille steckte, allerdings hat die Shanya diesen Verdacht im Beisein anderer mehrfach lautstark und wütend geäußert. Sollten die Helden bereits Spionage beobachtet haben, können sie diesen Rückschluss ziehen. Den Schuldigen zu finden, ist jedoch schwierig – dafür müssten die Helden einen Gast der Feier gründlich befragen und Rückschlüsse ziehen. Es ist jedoch nicht völlig unmöglich, auch wenn das lückenhafte Gedächtnis der potenziellen Zeugen die Suche erschwert.

Sammelprobe auf *Menschenkenntnis* –2, max. 3 Proben erlaubt

QS 6 – Der Zeuge erinnert sich an einen hübschen jungen Kerl, der sich kurz vor dem Ausschank des Tees in die Küche verirrt hatte. Seine Beschreibung passt auf den Mann, den die Helden möglicherweise bereits mit Losiane gesehen haben. Der Zeuge erinnert sich nur, dass der junge Mann nach eigenen Angaben Uhrmachergeselle war. Um ihn zu finden, muss den Helden zuerst eine Probe auf *Gassenwissen* –2 gelingen.

QS 10 – Der Zeuge erinnert sich überdies daran, dass der junge Mann Gabrino hieß und bei der Uhrmacherei *Stipenbrink und Töchter* arbeitet. Mit dieser Information findet man den Jungen sofort.

Sind die Helden dagegen selbst anwesend und vermuten mehr dahinter, können sie den Saboteur unter den Anwesenden suchen (Probe auf *Menschenkenntnis* –2) und selbst dingfest machen. 🗡 *Gabrino* (20, kurze, dunkelblonde Locken, blaue Augen, verführerische Lippen; fährt sich oft nervös durchs Haar; Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) ist eigentlich ein einfacher Uhrmachergehilfe. Er wurde für die Sabotage mit 20 Silbertalern außerordentlich gut bezahlt von einem schick gekleideten Mann, der im Geschäft von Gabrinos Meister eine Taschenuhr erstand. Die Kaufunterlagen, welche der Junge zähneknirschend

herausgibt, geben einen *Ezzelino ya Nameria* als Käufer an. Die Uhr soll nach Fertigstellung an das Logenhaus der Loge des wiedererstandenen Horas geliefert werden.

Eine echte Leiche

Um die Bedrohungskulisse durch den Zwist zwischen den beiden Antagonisten noch zu verschärfen, kannst du aus der sprichwörtlichen Leiche auch eine echte machen, auf welche die Helden stoßen können. Hierfür bietet sich der Saboteur Gabrino an. Seine Leiche wird mit aufgeschlitzter Kehle im Hafenbecken treibend gefunden. Die Stadtwache hält es für einen missglückten Raubüberfall – die Helden können jedoch unter den Hafenarbeitern nach Zeugen suchen, was nicht sehr schwierig ist (*Gassenwissen* +1). Gegen einige Silbertaler oder durch geschickte Überzeugung berichten die Hafenarbeiter von einem kaltblütigen Mord, der sicher kein Zufall war. Wer ihn begangen hat, hängt davon ab, wie deine Helden sich bisher verhalten haben:

- 🗡 Haben die Helden Gabrino gefunden und mit ihm gesprochen, dann wollte der Comto seinen Tod. Über seinen Mittelsmann, Logenmitglied Ezzelino, erfährt er von Gabrinos Verrat und lässt ihn beseitigen. Die Hafenmitarbeiter beschreiben einen kräftigen Mann mit langen, dunklen Haaren und einer verwegenen Narbe im Gesicht als Mörder. Dabei handelt es sich um *Karim*, einen Söldner, den die Helden auf dem Logenfest kennenlernen werden.
- 🗡 Haben die Helden, nachdem sie vom verdorbenen Tee erfahren haben, nicht oder erfolglos nach dem Saboteur gesucht, findet die Shanya ihn vor den Helden. Sie foltert den Jungen und stellt so die Verbindung zur Horasloge selbst her. Nachdem er ihr nichts mehr zu bieten hat, lässt sie Gabrino von *Khabla* im Hafen entsorgen. In diesem Fall beschreiben die Hafenmitarbeiter recht eindeutig den Geliebten der Shanya.

Eigene Feste feiern

Fliegen fängt man mit Honig – warum also sollten die Helden nicht versuchen, die wahren Übeltäter Neethas mit einer eigenen Feier aus ihren Verstecken zu locken? Diese Szene ist optional und erfordert viel Initiative von deinen Spielern, kann aber eine reizvolle Herausforderung sein. Sollten deine Helden einfach nur eine kleine Gesellschaft geben wollen, orientiere dich bei den Vorschlägen zu Veranstaltungen aus dem Abschnitt **In feiner Gesellschaft**. Udora übernimmt gerne die Vorbereitungen, sofern deine Spieler nicht selbst Spaß an der Ausgestaltung haben. Es ist aber auch möglich, dass deine Helden ein rauschendes Fest feiern und selbst planen wollen – für diesen Fall bieten wir dir hier einige Ausgestaltungshinweise.

Ein Fest ausrichten

Eine gelungene Feier will wohl geplant sein – nicht umsonst gibt es im Horasreich den Beruf des Galanteristen, der für die Reichen und Schönen Feierlichkeiten ausstattet. Die Helden können mit 🗡 *Duarte Felice* (35, dunkles, kurzes Haar, gezwirbelter Schnauzer, teure Kleidung; gestikuliert wild beim Reden, und redet wirklich viel; Etikette 14 (13/15/13), Willenskraft 6 (12/15/13), SK 1) einen solchen für 10 Dukaten anheuern, aber auch ihren Auftraggeber Ascanio um Hilfe bitten. Die Helden können es aber auch auf eigene Faust versuchen. Dabei gilt es, zunächst viele Entscheidungen zu treffen:

- 🗡 Welche Form der **Unterhaltung** wollen die Helden anbieten? Soll es ein Festmahl geben, und wenn ja, mit wie vielen Gängen, oder doch eher ein

Das Fest in Regeln

Optionale Regeln

Wie ihr die Vorbereitung und Durchführung eines eigenen Festes ausgestaltet, solltet ihr vom Geschmack eurer Gruppe abhängig machen. Es ist möglich, gänzlich auf Regeln zu verzichten und die Probleme erzählerisch zu lösen. Alternativ könnt ihr auch auf die SF *Galanterie* zurückgreifen und dadurch Erleichterungen für Proben während der Feier erspielen (siehe Abschnitt **Ein Fest ausrichten**). Natürlich ist es auch möglich, statt der SF Sammelproben auf verschiedene Talente zur Vorbereitung einzusetzen. Als Spielleiter solltest du entscheiden, wie viele solcher Sammelproben angemessen sind – wollt ihr nur eine grobe Einschätzung eures Erfolgs, nutze 1-2 Sammelproben, wollt ihr dagegen alles im Detail ausspielen, kannst du aus jedem Vorbereitungsschritt eine Sammelprobe machen. 6 QS sollten dabei einen kleinen Bonus auf gesellschaftliche Talente während der Feier geben, 10 QS einen größeren Bonus (bis maximal +3). Besonders gute Ideen oder Würfelwürfe kannst du auch honorieren, indem die Helden einen nachhaltigen Eindruck bei ihren Gästen hinterlassen und in Zukunft immer eine Erleichterung von +1 auf Gesellschaftstalente im Umgang mit ihnen bekommen.

Sonderfertigkeit Galanterie

Optionale Regel

Im **Aventurischen Kompendium II** wird die neue SF *Galanterie* angeboten, die du an dieser Stelle zum Einsatz bringen kannst. Um dir die Vorbereitung zu erleichtern, findest du sie hier noch einmal abgedruckt. Wenn ihr mit dieser optionalen Regel spielen möchtet, verfügen sowohl Duarto als auch Ascanio über diese SF. Auch Helden, die noch über AP verfügen, können diese SF erwerben, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen. In diesem Fall entfallen alle anderen in diesem Abschnitt erwähnten Proben und die Vorbereitungen werden über das Talent *Betören* abgehandelt.

Galanterie

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Heldin im Talent *Betören* das neue Anwendungsgebiet *Gestaltung*. Mit diesem Anwendungsgebiet kann ein Raum oder ein Festplatz so dekoriert und gestaltet werden, dass er dem dafür vorgesehenen Publikum besonders gut gefällt. Dabei kann es sich sowohl um ein Zimmer in einem Bordell oder einem Rahjatempel handeln, als auch um den Thronsaal eines Adligen oder den Platz des Dorrfestes. Nach der Probe auf *Betören (Gestaltung)* können QS/2 als Erleichterung für *Betören (Anbändeln)*, *Etikette (leichte Unterhaltung oder Mode)* und *Überreden (Schmeicheln)* von der Heldin genutzt werden, sofern diese Talente im Rahmen des Festes für die Beeinflussung von Personen eingesetzt werden, für die der Ort hergerichtet wurde.

Voraussetzungen: Betören 8, Etikette 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

neumodisches Büffet? Sollen Musiker, Tänzer, Akrobaten oder andere Gaukler auftreten? Ist ein Tanz geplant?

- ☛ Gibt es ein spezielles **Motto** oder einen konkreten Anlass? Wird vielleicht eine Lokalheilige gefeiert oder der Antritt des vermeintlichen Mazarin-Erbes? Soll es eine Masken- oder gar Kostümfeier werden, wie sie im Reich derzeit sehr beliebt sind?
- ☛ Wie viele und vor allem welche **Gäste** sollen geladen werden? Wird die Shanya geladen oder vertrauen die Helden darauf, dass sie von selbst kommen wird? In welcher Form stellt man die Einladungen zu – mündlich, oder doch als schmuckvoll verzierte Karte?

Sobald die Eckpunkte der Feier festgelegt wurden, können die Helden mit den Vorbereitungen beginnen. Diese können Udora, Duarto oder Ascanio übernehmen, falls deine Spieler keine Freude am genauen Ausspielen haben. Es ist jedoch auch möglich, sich mit Feuereifer selbst in die Vorbereitungen zu stürzen – mit allen Herausforderungen, die dazu gehören.

Herausforderungen

Gehe auf die Wünsche deiner Spieler ein und biete ihnen kleine Szenen an, die rollenspielerisch oder über Proben gelöst werden können. Mögliche Momente einer Festvorbereitung könnten dabei sein:

- ☛ **Einkauf:** Die Helden ziehen los, um die Speisen, Weine und Dekorationen für die Feier selbst auszuwählen. Patrizier, mit denen sie bereits bekannt sind, werden ihnen sicher gerne dabei helfen, so dass die Einkaufstour selbst zum sozialen Ereignis wird. Für Preise kannst du dich am Kapitel zur Ausrüstung im **Regelwerk** ab Seite 363 orientieren. Mögliche Talente, auf die eine Sammelprobe zum Einkauf gewürfelt werden könnte: *Etikette*, *Handel*, *Lebensmittelbearbeitung*.
- ☛ **Anwerbung:** Auch zusätzliche Diener sowie Musiker, Tänzer oder Gaukler müssen angeworben werden. Hier stellt die Rahjakirche gerne passende Kontakte her und lädt mögliche Dienstleister ein. In einer Art Vorstellungsgespräch können die Helden die Eignung ihrer potenziellen Angestellten testen und dabei selbst viel Spaß haben. Mögliche Talente, auf die eine Sammelprobe zur Anwerbung gewürfelt werden könnte: *Menschenkenntnis*, sowie je nach Art des Dienstleisters *Etikette*, *Gaukeleien*, *Musizieren*, *Singen* oder *Tanzen*.
- ☛ **Sitzordnung:** Bei einem Festmahl ist die korrekte Sitzordnung eine der größten Herausforderungen. Wer sitzt gerne neben wem, und wer darf auf keinen Fall neben wen gesetzt werden? Bei solchen Diskussionen können deine Helden sich erneut wichtige Meisterpersonen vor Augen rufen und auf Wunsch sogar selbst am Spieltisch Namenskartchen auf einem Sitzplan herumschieben. Mögliche Talente, auf die eine Sammelprobe zur Sitzordnung gewürfelt werden könnte: *Menschenkenntnis*, *Betören*, *Etikette*.



☛ **Aufhübschen:** Beim eigenen Fest will man einen guten Eindruck hinterlassen. Stilbewusste Helden werden sich also vor der Feier aufhübschen (lassen), um sich ins rechte Licht zu setzen. Haben sie Freunde unter den Patriziern gewonnen, kann daraus schnell ein ganzer Tag der Schönheit mit Badehausbesuch, Friseur und Bosparanjer werden. Die Aufhübschen-Probe selbst wird vom Helden selbst oder demjenigen, der ihn für das Fest vorbereitet, auf *Betören (Aufhübschen)* gewürfelt.

Stolpersteine

Kein Plan überlebt den Kontakt mit der Realität – auch nicht die Festpläne der Helden. Die folgenden kleineren und größeren Probleme sollen dir als Inspiration dienen. Du kannst sie im Rahmen der Vorbereitungen, vor allem aber am Tag der Feier selbst einbauen, um die Helden herauszufordern oder die Stimmung aufzulockern.

☛ Wenn das Herzblut deiner Helden wirklich in dieser Feier steckt, wirft sie jedes kleine Problem schnell aus der Bahn. Verlange in diesem Fall bei jedem Stolperstein eine Probe auf *Willenskraft*, bei deren Misslingen die Helden vor lauter Sorge um ihre Feier 1 Stufe *Verwirrung* erhalten. Sollten die Helden Udora, Duarto oder Ascanio mit ihrer Feier beauftragt haben, so müssen auch diese würfeln – und einen hyperventilierenden Galanteristen zu überzeugen, dass die falsche Blumenfarbe kein Weltuntergang ist, kann auch eine amüsante Herausforderung für manche Helden sein.

☛ **Verspätete Lieferung:** Die zwei Fässer Bosparanjer, welche die Helden bestellt haben, sind auch am Tag der Feier immer noch nicht eingetroffen. Gehen die Helden bei der **Winzerstube (A01)** von Amene Rochas (siehe Seite 19) der Sache nach, stellen sie fest, dass ein ahnungsloser Lehrling ihre Lieferung einfach nicht korrekt eingetragen hat – stattdessen wurden zwei Fässer lieblicher Weißwein aus Alma-da bestellt. Verhandeln die Helden neu, suchen sie

sich auf die schnelle einen anderen Händler, oder nehmen sie den Weißwein?

☛ **Langsame Diener:** Die neu angeheuerten Hausdiener haben das Arbeitspensum offenbar unterschätzt – das Parkett im Festsaal glänzt jedenfalls noch kein bisschen, und im Musikzimmer hat noch niemand Staub gewischt. Bekommen die Helden einen Wutanfall, motivieren sie ihre Diener zu Höchstleistungen oder packen sie sogar selbst an, um das Haus rechtzeitig auf Vordermann zu bringen?

☛ **Falsche Farbe:** Der Florist hat wunderschöne Blumengebände geliefert – leider in der falschen Farbe. Das gesamte Dekorationskonzept der Feier gerät dadurch ins Wanken. Werden die Helden schnell neue Blüten auftreiben, ihre bisherige Dekoration an die neue Farbe anpassen oder gar das gesamte Konzept über den Haufen werfen und spontan neu anfangen?

☛ **Betrunkene Musiker:** Seit dem frühen Morgen proben die Musiker fleißig für den Abend, und leider tun sie sich auch seitdem am Hauswein gütlich. Noch vor Eintreffen der Gäste übergibt sich einer von ihnen geräuschvoll auf den Innenhof. Nüchtern die Helden sie zügig aus, vielleicht sogar auf magische Weise, heuern sie kurzfristig andere Musiker an oder verzichten sie ganz auf musikalische Untermalung?

Auf zur Logenfeier

Sobald die Helden wissen, dass sich die angespannte Lage zwischen der Shanya und dem Comto auf dem kommenden Logenfest zuspitzen wird, kannst du das erste Kapitel des Abenteuers schließen. Je nachdem, wie viel Vorbereitungszeit du den Helden gönnen willst, kannst du die Logenfeier in 2 bis 8 Tagen zeitlicher Entfernung ansetzen. Denn jetzt gilt es nur noch, auf die Feier eingeladen zu werden, um dort das Schlimmste zu verhindern und endlich herauszufinden, wer der wahre Bösewicht ist. Dazu stehen den Helden verschiedene

Möglichkeiten offen, die du auch kombinieren kannst, um verschiedene Gruppenmitglieder auf unterschiedlichen Wegen ins Logenhaus zu schleusen:

- **Kontakte:** Die Helden haben bei den Patriziern der Stadt Eindruck hinterlassen. Mindestens drei von ihnen sind so von den Helden angetan, dass sie ständig über diese sprechen. Dieser Ruf ist auch bis ans Ohr des Comtos gedrungen, weshalb er ihnen eine Einladung zukommen lässt. Keine Hilfe ist in diesem Fall die Rahjakirche, da sie keinerlei Beziehungen zur Loge des wiedererstandenen Horas hat.
- **Shanya:** Helden, die sich gut mit der Shanya verstanden haben, können als ihre Begleitung auf die Feier gehen. Es ist sogar möglich, dass sie die Helden in ihre Sabotagepläne einweiht und sie davon überzeugt, gegen den vermeintlichen Ketzer (den Comto) vorzugehen.
- **Selbstbewusstsein:** Es widerspricht zwar dem horasischen Ideal des unbeeindruckten Edelmannes,

aber die Helden können durchaus im Vorfeld Kontakt zum Comto oder anderen Logenmitgliedern herstellen, um sich selbst für eine Einladung zu empfehlen. In einem eindringlichen Gespräch wird ein Logenmitglied (Ezzelino, siehe Seite 39) dabei ihren Wunsch, der Loge beizutreten, überprüfen. Regeltechnisch kannst du dies als Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* gegen dessen Willenskraft 6 (11/13/14) abhandeln.

- **List:** Wer es partout nicht auf die exklusive Gästeliste schafft, kann sich auch anderweitig ins Haus schmuggeln. Für eine große Feier werden stetig neue Leute als Wächter oder Diener angeheuert. Dazu können die Helden beim Logenhaus vorstellig werden und sollten mit entsprechenden Talenten (etwa *Etikette*, *Lebensmittelbearbeitung*, *Sinnesschärfe*) mindestens 2 QS in einer kurzen „Kostprobe“ –1 abliefern.



ZU GAST BEI FEINDEN

Das zweite Kapitel erstreckt sich über einen weitaus kürzeren Zeitraum als das erste: an nur einem Abend werden die Ermittlungsarbeiten der Helden in einem großen Finale kulminieren. Dabei gilt hier wieder, dass die Helden sich weitgehend frei bewegen und über ihre Handlungen frei entscheiden können. Der Abend folgt jedoch einem geplanten Ablauf, der sich selbst ohne Zutun der Helden auf bestimmte Art entwickeln wird. Dabei stehen vor allem zwei Personen im Zentrum des Geschehens: der Comto und die Shanya. Beide verfolgen dabei ein konkretes Ziel:

- Der Comto will die Shanya durch eine beeindruckende Feier ein letztes Mal demütigen und dabei ihren verzweifelten Gesichtsausdruck genießen. Sobald er bemerkt, dass sie ihm hinterher schnüffelt, wird er seine langfristigen Rachepläne abkürzen und sie gefangen nehmen lassen. Er will durchaus ihren Tod, allerdings erst, wenn sie begriffen hat, wer er ist und warum er Rache an ihr nimmt.
- Die Shanya will die Feier zuerst beobachten, da sie auf einen geeigneten Moment wartet, um den Comto und seine Logenfeste zu diskreditieren. Dazu hat

• sie ein starkes Rahjaicum[•] bei sich, das sie in die Weinvorräte mischen will. Zusammen mit Khablas magischen Liebeskünsten hofft sie so, die Feier völlig aus dem Ruder laufen zu lassen, um den Comto zu blamieren und aus der Stadt zu vertreiben.

• Aventurische Bezeichnung für aphrodisierende Substanzen.

Das Ziel der Helden dagegen ist ihnen überlassen. Damit du auf die Ideen und Wünsche deiner Spielgruppe sinnvoll reagieren kannst, bietet dir dieses Kapitel daher zunächst eine Beschreibung des Schauplatzes und einiger anderer Gäste. Danach stellen wir dir den geplanten Ablauf der Festlichkeiten vor, wobei du für jeden der Abschnitte erfährst, was die Antagonisten zu diesem Zeitpunkt gerade tun. Außerdem findest du Informationen dazu, wie du damit umgehen kannst, wenn die Helden auf eigene Faust im Logenhaus herum schnüffeln oder andere Gäste vor der drohenden Gefahr warnen wollen.



Die Villa der Horasloge

Als einziger Handlungsschauplatz der Kapitel *Zu Gast bei Feinden* und *Der letzte Tanz* ist das Haus der Loge von zentraler Bedeutung für das Abenteuer. Deine Helden können sich hier weitgehend frei bewegen, die Räumlichkeiten erkunden, mit Bediensteten interagieren und nach den Geheimnissen der Villa forschen. Diese Handlungsfreiheit stellt dich als Spielleiter vor die Herausforderung, auf die Wünsche und Ideen deiner Spieler einzugehen, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Deshalb findest du im folgenden Abschnitt eine ausführliche Beschreibung des Logenhauses, mit der du für (fast) alle Pläne deiner Helden gewappnet bist.

Die Geschichte des Hauses

Die folgenden Informationen sind für deine Spieler nicht notwendig, allerdings können sie dir dabei helfen, das Haus mit mehr Leben zu füllen und den Nimbus des Mysteriösen, auf den der Comto so viel Wert legt, zu unterfüttern. Es ist aber möglich, dass besonders neugierige oder misstrauische Helden nachforschen wollen, was es mit der Loge und dem Haus auf sich hat. Im Vorfeld, während ihrer Recherchen in Neetha, haben die Helden möglicherweise schon Einiges über die Loge erfahren (siehe Seite 17). Vor Ort können sie bei Logenmitgliedern, Bediensteten oder an Lokalgeschichte interessierten Gästen weiteres Wissen über die Geschichte der Villa in Erfahrung bringen. Du kannst die folgenden Informationen daher in belanglose Gespräche einflechten („Habt ihr eigentlich gehört...“) oder gezielt Meisterpersonen in den Mund legen, die danach gefragt werden.

Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen (Horasreich)* –1
Zeitintervall 10 Minuten, max. 7 Proben erlaubt

6 QS – Der Held erhält Informationen über die jüngere Geschichte des Hauses.

10 QS – Der Held findet auch über die länger zurückliegenden Hintergründe des Hauses einiges heraus.

Die jüngere Geschichte des Hauses

- Das Anwesen befindet sich erst seit wenigen Monaten im Besitz des Comtos und damit seiner Loge.
- Zuvor stand es einige Jahre leer und befand sich während dieser Zeit offiziell im Besitz der Grafenzwillinge von Thegûn, Tizzo und Tilfur von Eskenderun.
- Wie genau der Comto in den Besitz des Hauses kam, weiß niemand, allerdings ist die weithin verbreitete Meinung, er habe es schlicht gekauft. (Der Comto selbst bestätigt diese Version, falls man ihn fragt, ebenfalls.)

Die längst vergangene Geschichte des Hauses

- Der letzte bekannte Bewohner war ein exzentrischer Niederadliger namens *Jaltek della Vornesa*, der das Anwesen mehr als zehn Jahre lang allein bewohnte. Er galt als verschrobener älterer Herr und wurde in Neetha selten gesehen.

- Vor knapp einem Jahrzehnt verschwand della Vornesa spurlos.
- Da es keine Erben gab, wurde das Anwesen vom Markgrafenthron zuerst verwaltet und nach Verstreichen einer Erbfrist an die Söhne des damaligen Markgrafen, Tizzo und Tilfur von Eskenderun, verschenkt.
- Vor della Vornesa gehörte das Anwesen über hundert Jahre lang der Familie *ya Sorelli*, die es auch erbauen ließ. Ihr Wappen, das eine weiße Taube auf grünem Grund zeigt, zierte das gesamte Gebäude, wurde jedoch fast überall übermalt.
- Die Familienlinie erlosch vor etwa 30 Jahren, als *Tsadan ya Sorelli* in seinem Haus auf grausame Weise zu Tode kam. Seine Gemahlin *Nandoria* wurde des Mordes verdächtigt, dann jedoch als Wahnsinnige in ein Noionitenkloster gebracht.

Finstere Geheimnisse

Optionaler Inhalt

Alles, was die Helden bisher erfahren haben, ist wahr, allerdings verbergen sich weitere Geheimnisse unter der Fassade der bekannten Fakten, die von Helden nicht oder nur mit sehr viel Mühe herausgefunden werden können.

Außer dem Comto, der die volle Geschichte des Hauses erforscht hat*, weiß von diesen Dingen heute niemand mehr, und er würde niemandem davon erzählen. Wollen die Helden also gezielt nachforschen, müssen sie sich von der Feier im Logenhaus entfernen und im Haus auf eigene Faust nach längst verblichenen Hinweisen suchen. Dies erfordert viel Detektivarbeit, die sie längere Zeit von ihrer eigentlichen Aufgabe auf der Feier wegführen könnte, allerdings können sie so noch weitere finstere Geheimnisse ans Tageslicht fördern.

Die dämonische Vorgeschichte war für den Comto, der alles Dämonische abgrundtief hasst, ein wichtiger Grund, genau dieses Anwesen zu erwerben. Er hat die letzten Monate damit verbracht, alle Überreste dämonischen Wirkens aus dem Haus zu entfernen, und plant, die Vorgeschichte des Hauses am heutigen Abend zu enthüllen, um den wiedererstandenen Horas als Streiter wider die Dämonen zu profilieren.

Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen* –3
Zeitintervall 30 Minuten, max. 7 Proben erlaubt,
beliebig viele Helden

6 QS – Im alten Beschwörraum (Beschreibung siehe Seite 36) finden die Helden Hinweise darauf, dass *Jaltek della Vornesa* mit Dämonenbeschwörungen hantierte und eigens dafür einen Magier angestellt hatte. Alle Aufzeichnungen deuten darauf hin, dass sein plötzliches Verschwinden das Ergebnis eines gescheiterten Paktversuchs war.

10 QS – Der Beschwörungsraum ist viel älter und muss bereits zur Gründungszeit des Hauses bestanden haben. Alte Inschriften im Raum, aber auch an anderen Stellen des Hauses legen nahe, dass die gesamte Familie ya Sorrelli mit Dämonen im Bunde stand.

Tatsächlich war schon die Erbauerin des Hauses, die in den Adelsstand erhobene Magierin *Ardare ya Sorelli*, dämonischen Verführungen erlegen. Sie lebte und starb in einem Pakt mit dem Erzdämon Amazeroth, dem Gegenspieler Hesindes, dem sich auch zahlreiche ihrer Nachkommen einschließlich des letzten Nachfahren Tsadan verschrieben hatten. Tsadan starb nicht durch die Hand seiner Frau, wie weithin angenommen wird, sondern wurde für den Versuch des Paktbruchs von einem Dämon in die Niederhöhlen gerissen. Seine Gemahlin, die das alles mit ansehen musste, wurde darüber wahnsinnig.

Das Anwesen

Auch wenn die Helden sich während des Festes im Logenhaus aufhalten werden, sollte nicht unerwähnt bleiben, dass dieses Haus nur Teil eines größeren Anwesens ist. Die Anlage liegt etwa eine Stunde zu Pferd von Neetha entfernt in einer sanften Hügellandschaft und ist von einem lichten Hain umgeben. Die niedrige Bruchsteinmauer, die das Areal einst umgab, ist an vielen Stellen baufällig oder bereits eingestürzt, allerdings wurde die Front samt Tor penibel wiederhergerichtet, sodass Gästen die Mängel des Anwesens nicht direkt auffallen. Neben dem Hauptgebäude, auf das ein gekiester Weg direkt zuführt, gibt es ein großes **Stallgebäude** mit Remise, das die Helden ebenfalls bei ihrer Ankunft sehen werden. Auf die kleine **Gartenlaube**, die im für horasische Verhältnisse ungepflegten, beinahe schon verwildert zu nennenden Garten liegt, haben die Helden dagegen nur von der Villa Aussicht. Auch der große **Fischteich** hinter dem Haupthaus hat gepflegtere Jahre gesehen, weshalb die Loge darauf verzichtet, Gäste hierher einzuladen.

Aufbau der Logenvilla

Das Hauptgebäude wurde im Laufe der Jahre stetig erweitert und renoviert. Der aktuelle Zustand geht auf Investitionen durch Tizzo von Eskenderun zurück, der vor einigen Jahren kurzzeitig in Erwägung zog, aus dem Anwesen eine neue Residenz zu machen. Daher sind die Räume, welche den Gästen zugänglich gemacht werden, in sehr gutem Zustand, obwohl das Haus vor dem Einzug der Loge lange unbewohnt war. Die einzige moderne Annehmlichkeit, die dem Haus noch fehlt, sind Latrinen – Gäste müssen sich auf altmodische Art mit einem Bediensteten in Dienstbotenräume oder den Garten zurückziehen, um ihr Geschäft zu verrichten.

Der Rest des Hauses jedoch beeindruckt mit seinem Glanz: Die Fassade ist goldgelb verputzt und wird durch weißen Marmor abgerundet, sowie von echten Glasfenstern geschmückt. So macht das Haus bereits auf den ersten Blick einen geschmackvollen und sehr noblen Eindruck. Das Innere des Hauses erstreckt sich über drei Stockwerke und ein Kellergeschoss, wobei den Helden

eigentlich nur zwei dieser Etagen zugänglich sind. Im Folgenden findest du die Beschreibung der einzelnen Stockwerke, beginnend mit jenem, das die Helden zuerst betreten werden.

Eine Karte des Anwesens findest du im hinteren Innenumschlag dieses Abenteuers.

Erdgeschoss

Über eine Treppe, die fast die gesamte Breite der Frontseite einnimmt, erreicht man eine überdachte **Wandelhalle (1)**. Hier warten livrierte Diener auf die Gäste und überprüfen die Einladungen. An den Wänden finden sich schöne, aber sehr alte Fresken, die ihren strahlenden Glanz bereits eingebüßt haben. Auf diese Wandelhalle werfen die Wachleute des Hauses ständig einen prüfenden Blick vom großen **Wachraum (2)** aus. Von alledem unbehelligt gelangen die Gäste durch ein doppelflügeliges Portal in die große **Eingangshalle (3)**. Dieser Raum wurde mit Steinplatten in einem kunstvollen Muster ausgelegt und soll durch seine schlichte Eleganz den Besucher direkt beeindrucken. Diener des Hauses empfangen hier die Gäste mit gekühlten Getränken und kleinen Häppchen. An einer der Wände steht ein steinerner Altar, auf dem goldene Horasfigürchen ausgestellt werden. Was wie harmloser Schmuck wirkt, wird im Lauf des Abends für alle Gäste von großer Bedeutung werden (siehe Seite 48). Wer nicht gerne im Stehen warten möchte, kann sich aus der Eingangshalle auch in den **Empfangssalon (4)** zurückziehen, dessen schicke Sitzmöbel komfortable Ruhe ermöglichen. Nachdem die ersten Gäste eingetroffen sind, öffnen die Hausdiener die beiden Türen neben dem Altar, um den weiteren Weg ins Haus zu ermöglichen. Gäste gelangen dabei über den begrünten **Innenhof (5)** mit seinen beiden großen Treppen ins Obergeschoss, wo die Feier weitergeht. Neugierige Helden können jedoch auch den Rest des Erdgeschosses inspizieren: Zu ihrer Rechten finden sie den **Dienstboteneingang (6)** mit der Dienertreppe ins Obergeschoss. Daran schließen die **Küchenräume (7)** an, in denen den ganzen Abend über auf Hochtouren gearbeitet wird. Im hinteren Teil des Gebäudes befindet sich das **Bosparanische Bad (8)**, das nach dem großen Büffet auch für die Gäste zugänglich gemacht wird. Durch einen kleinen Vorraum gelangt man hier in eine Umkleide- und den großen Baderaum, in dem ein eingelassenes Becken wohligen warmen Genuss ermöglicht. Versorgt wird das Bad durch einen Ofen in den **Lagerräumen (9)**, die vom Innenhof aus zu erreichen sind. Hier führt eine Treppe hinunter in den Keller.

Obergeschoss

Den ersten Stock erreicht man über die beiden großen Treppen am **Aufgang (10)**. Von hier aus führt eine Brücke über den Innenhof in die **Große Feierhalle (11)**, die dem Großteil des Fests als Bühne dienen wird. Der Raum wurde geschmackvoll dekoriert und weitgehend freigeräumt, damit das Parkett als Tanzfläche dienen kann. In den beiden **Kleinen Feierhallen (12)** wurden Tafeln aufgebaut, auf denen im Laufe des Abends das Büffet serviert wird. Auch Sitzgelegenheiten finden sich hier.

Normalerweise sind diese Räume durch faltbare Wände von der großen Halle abgetrennt, allerdings wurden diese für die heutige Feier entfernt. Aus allen drei Hallen kann man den **Prunkbalkon (13)** betreten, von dem aus man über den Kiesweg des Anwesens auf spät ankommende Gäste blicken kann. Die restlichen Räume des Obergeschosses sind Gästen nicht zugänglich. Dabei handelt es sich in erster Linie um **Dienstbotenräume (14)**, die durch Treppen mit dem Erd- und Dachgeschoss verbunden sind. Hier werden für das Tagesgeschehen notwendige Utensilien wie Geschirr, Wäsche etc. aufbewahrt. Es ist jedoch möglich, diese Räume über den Aufgang oder durch zwei Tapetentüren von der Großen Feierhalle aus zu betreten, etwa für ein geheimes Stelldichein mit einem anderen Gast. Im hinteren Gebäudeteil befinden sich typisch horasische Residenzgemächer, die aus jeweils einem **Privatsalon (15)** und einem daran angrenzenden **Schlafgemach (16)** bestehen. Die Türen zu beiden Gemächern sind verschlossen, und die Diener besitzen nur für das rechte, ungenutzte Gemach einen Schlüssel – zum linken, das der Comto bewohnt, trägt dieser den einzigen Schlüssel stets bei sich.

Dachgeschoss

Über die Wendeltreppe in den Dienstbotenräumen kann man das oberste Stockwerk unter dem Dach erreichen, dessen Deckenhöhe deutlich niedriger ist als die der anderen beiden Etagen. Über einen umlaufenden Balkon kann man von hier aus hinunter in den Innenhof schauen. Hier oben können die Bediensteten in **Dienerkammern (17)** schlafen. Das ehemalige **Kunstzimmer (18)** an der Frontseite des Hauses dagegen wird nicht mehr genutzt, seitdem der Comto in den hier ausgestellten Spiegeln Spuren dämonischen Wirkens entdeckte. Die **Gästezimmer (19)** werden meist nicht genutzt, stehen aber für den heutigen Abend den Mitgliedern der Loge offen, falls diese auf der Feier dem Wein zu sehr verfallen. Die sogenannten „Prinzgemächer“ dagegen wurden ursprünglich

für die Kinder der Hausherrin nach dem Vorbild typischer Residenzgemächer angelegt – einem **Salon (20)** folgt ein größeres **Schlafzimmer (21)**. Während das linke Prinzgemach leer steht, nächtigt im rechten Ezzelino ya Nameria, der sich selbst als „rechte Hand des Comtos“ sieht. Von beiden Prinzgemächern aus kann man die große **Dachterrasse (22)** erreichen.

Keller

Für das Untergeschoss wurden natürliche Höhlen erweitert, sodass nicht alle Wände aus Mauerwerk bestehen. Es ist kühl und leicht feucht hier unten. Der einzige Zugang zum Keller führt über die Lagerräume im Erdgeschoss. Durch den **Kellergang (23)** erreicht man mehrere Räume, die vor allem für die Diener des Hauses von Bedeutung sind. Zur rechten befinden sich der geräumige und gut bestückte **Weinkeller (24)** und direkt dahinter das **Fasslager (25)**, in dem sich fassgelagerte Nahrungsmittel wie Öl und Bier, aber auch in Bodenvertiefungen gekühlte Eisfässer befinden. Im **Speiselager (26)** stehen zahlreiche Regale, in denen andere trockene Nahrungsmittel in Kisten, Säcken und Krügen gelagert werden. Die kleine **Lagerkammer (27)** daneben steht derzeit leer, da nur der Comto und seine rechte Hand Ezzelino dauerhaft im Haus leben und zu zweit nicht viel verbrauchen. Über einen kleinen Seitenflur erreicht man den **Wasserraum (28)**, der über einen unterirdischen Kanal mit dem Bad im Erdgeschoss verbunden ist und für die Wartung des Bades genutzt wird. Daneben befindet sich ein großer **Kellerraum (29)**, der blitzblank leer geräumt wurde. Seine frühere Nutzung ist nicht zu erkennen, allerdings kann man mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* –2 eine Geheimtür erkennen. Diese führt in den alten **Beschwörungsraum (30)**, den der Comto gründlich reinigen ließ. Einige Spuren der düsteren Geschichte des Hauses sind jedoch immerhin zu finden, beispielsweise verblasste Inschriften an den Wänden. Magie ist jedoch nicht mehr vorhanden, dafür ließ der Comto sorgen.

Erlesene Gäste

Zur Feier sind etwa drei Dutzend Gäste eingeladen worden. Die genaue Gästeliste kannst du selbst bestimmen, allerdings sind die nachfolgenden Personen in jedem Fall anwesend. Sie alle haben ebenfalls eine eigene Agenda auf dem Fest, was sie von der Masse der einfachen Feierlustigen abhebt. Zudem können sie, sobald die Lage zu eskalieren droht, zu Verbündeten der Helden werden, die nützliche Fähigkeiten im Kampf gegen die Shanya und/oder den Comto beisteuern. Zu den ersten beiden erhältst du ausführlichere Informationen, da diese übernatürliche Fähigkeiten im Sinne der Helden einsetzen können, die eventuelle Lücken deiner Heldengruppe im Endkampf schließen.

■ Lessandro Phelean Calanyeda

Kurzcharakteristik: 39, gefeierter Hellerroman-Autor, meisterlicher geheimer Phexgeweihter

Hintergrund: Lessandro, gebürtiger Almadaner und in jungen Jahren selbst Abenteurer, ist eigens für das Logenfest aus Belhanka angereist. Der Autor (Pseudonym L.P.C.) der berühmten Schundromane rund um den wagemutigen Helden *Rapiro Floretti* wurde auf das Betreiben einiger Logenmitglieder hin eingeladen, die seine Romane sehr schätzen. Der eitle, charmante Lebemann lässt sich eine derartige Einladung nicht entgehen, zumal die noch recht neue Loge sein Interesse geweckt hat. Dass er im Geheimen dem Gott Phex dient, wird er nach Möglichkeit auch vor den Helden verbergen, ihnen jedoch im Notfall auch mit karmaler Macht zur Seite stehen – so unauffällig wie möglich eben. Um ihn dazu zu bewegen, von seiner Feierlaune auf Ernsthaftigkeit umzuschwenken, sind allerdings ernstzunehmende Beweise für gefährliches Treiben auf der Logenfeier nötig. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist für Lessandro

um 2 Punkte erschwert (nur um 1 Punkt, wenn der Held vorher mit ihm angebändelt hat).

Aussehen: Lessandro ist ein typischer, glutäugiger Almadaner mit dunklem Eslamszopf und gepflegtem Bart, der trotz seiner bald vierzig Sommer noch immer sehr attraktiv wirkt. Seine Kleidung fällt unter den anwesenden Gästen durch ihre Schlichtheit auf, da Lessandro kein wohlhabender Patrizier ist. Dennoch wird er von zahlreichen Gästen umschwärmt, die es sich nicht nehmen lassen, einen berühmten Autor einmal persönlich kennenzulernen.

Funktion: möglicher Verbündeter der Helden

Darstellung: Lessandro ist charmant, lebenslustig und neugierig. Gehe auf die Helden zu und sprich sie an. Wenn sich dir eine Gelegenheit bietet, mit solch hübschen Damen oder Herren zu plaudern und aus ihren Abenteuer Geschichten neue Inspiration für deinen nächsten Roman zu ziehen – wer wärst du, wenn du nicht ja sagen würdest? Sobald sie dir aber von ihren Befürchtungen bezüglich der Shanya und des Comtos berichten, wirst du augenblicklich viel ernster, als man es dir zugetraut hätte, und unterstützt die Helden nach Kräften.

Lessandro Phelean Calanyeda

MU 14 KL 13 IN 15 CH 15

FF 14 GE 15 KO 13 KK 11

LeP 32 SK 2 AsP – ZK 1

KaP 38 AW 8 GS 8 INI 15+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Schriftstelleri (Kriminalgeschichten, Liebesromane), Tradition (Phexkirche)

Sprachen: Muttersprache Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Gutaussehend I, Geweihter

Nachteile: Moralkodex I (Phexkirche), Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

Kampftechniken: Dolche 13, Raufen 14, Schwerter 13

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Langdolch: AT 15 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Tanzen 10, Zechen 11

Gesellschaft: Betören 14, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 6

Wissen: Geographie 8, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 8, Sagen & Legenden 12

Handwerk: Heilkunde Seele 7, Heilkunde Wunden 5

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Lautlos 8, Mondsicht 8, Mondsilberzunge 12

Kampfverhalten: Lessandro versucht, sich nicht in lange Kämpfe verwickeln zu lassen.

Flucht: bei Schmerz II oder siehe oben

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



»Selbstverständlich signiere ich Eure Ausgabe von ‚Betrogen in Belhanka‘. Es ist mir eine Ehre, doch erlaubt, dass ich Euch im Gegenzug um einen Schwank aus Eurem eigenen Abenteuerleben bitte. Eine Hand wäscht schließlich die andere, nicht wahr?«

Adaloe Vascagni

Kurzcharakteristik: 58, brillante Artefakt- und Antimagierin

Hintergrund: Adaloe entstammt der Verbindung eines abenteuerlustigen Patriziersohnes mit einer Elfe. Sie wuchs bei der Familie ihres Vaters in Neetha auf und erhielt anschließend eine umfassende magische Bildung an der Halle der Antimagie zu Kuslik. Seit mehr als zwanzig Jahren lebt sie wieder in ihrer Heimatstadt Neetha und bestreitet ihren Lebensunterhalt durch antimagische Artefakte und andere magische Dienstleistungen für die Oberschicht. Sie ist sehr gebil-



det und fühlt sich deshalb von den meisten Menschen intellektuell unterfordert, was sie diese unmissverständlich spüren lässt. In Neetha hat sie deshalb den Ruf einer hoch angesehenen, aber wenig geliebten Expertin. Deshalb ist auch die Loge auf sie aufmerksam geworden und versucht bereits seit Wochen, Adaloe als Mitglied zu gewinnen. Sie ist abgeneigt, hat aber dennoch nach vielen Gesprächen mit Ezzelino, einem Logenmitglied (siehe Seite 39), eingewilligt, wenigstens auf die große Feier zu kommen. Um Adaloe auf die Seiten der Helden zu ziehen, ist ein längeres Gespräch nötig, bei dem sie den Respekt der Magierin gewinnen und diese energisch von der Dringlichkeit ihres Anliegens überzeugen müssen. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist um 3 Punkte erschwert und sollte nur für Helden erleichtert werden, die durch besonderen Intellekt im Gespräch glänzen konnten.

Aussehen: Adaloe hat das alterslose Aussehen einer Dreißigjährigen, obwohl sie bereits auf die Sechzig zugeht. Ihr dunkelbraunes Haar ist stets makellos frisiert und ihre Gewandung ist stets streng an den Regeln des Codex Albyricus ausgerichtet – selbst auf einer Feier wie dieser. Sie strahlt eine strenge, kühle Schönheit aus, an der sich schon mancher Neethaner Jüngling die Zähne ausgebissen hat.

Funktion: mögliche Verbündete der Helden

Darstellung: Adaloe gibt sich wortkarg und unnahbar. Ziehe bei jeder Bemerkung der Helden die Augenbrauen hoch und frage in knappen Sätzen nach, bis dir die Aussage präzise genug erscheint. Dein elfisches Erbe ermöglicht dir ein viel längeres Leben als den meisten Menschen, und deshalb erscheinen sie dir auch alle wie kleine Kinder. Sollte dich jemand jedoch intellektuell herausfordern können, bist du plötzlich Feuer und Flamme wie eine junge Adepta.

Adaloe Vascagni

MU 13 KL 16 IN 14 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 29 SK 3 AsP 36 ZK -1

KaP - AW 7 GS 8 INI 13+1W6

Sozialstatus: Patriziat

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Merkmalskenntnis (Antimagie), Verteidigungshaltung

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Bosparano III, Aureliani II, Isdira II, Zhayad I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel I (Patriziat), Altersresistenz, Gutausscheid I, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberer

Nachteile: Angst vor Blut I, Niedrige Zähigkeit, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Verwöhnt), Schlechte Angewohnheit (Mein Kind), Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

Kampftechniken: Raufen 9, Stangenwaffen 11

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang
RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Tanzen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 6, Etikette 9, Menschenkenntnis 7, Überreden 5, Willenskraft 11

Natur: Pflanzenkunde 7, Tierkunde 4

Wissen: Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 6, Magiekunde 15, Rechnen 8, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 10

Handwerk: Handel 4

Zauber: Analys 10, Disruptivo 10, Gardianum 11, Odem 10, dazu weitere Hellsichts- und Antimagiesprüche auf Werten zwischen 8 und 14

Rituale: Arcanovi 12

Kampfverhalten: Adaloe versucht, sich aus Kämpfen herauszuhalten.

Flucht: bei Schmerz II

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



(Menschenkenntnis +1). Tatsächlich verbirgt er etwas, das jedoch keine Gefahr für die Helden darstellt: Seine niederadlige Familie ist eng mit der Kirche des Praios verbunden, mehrere Mitglieder sind Laiendiener oder Geweihte. Die Kirche hat bereits Notiz von der Loge des wiedererstandenen Horas genommen, hält sie aber bisher für nicht sonderlich bemerkenswert. Einzig Refardeons Bruder, der Praiosgeweihte *Thisdan*, vermutet ketzerisches Treiben. Er hat seinen Bruder gebeten, einen für die Kirche unmöglichen Weg zu gehen und zunächst unerkannt einen Blick auf das Logentreiben zu werfen. Refardeon geht selbst nicht davon aus, wirklich götterlästerliche Aktivitäten auf der Feier zu erleben, will aber seinem Bruder den Gefallen tun. Wenn die Helden ihn durch gute Argumente und vielleicht sogar handfeste Beweise davon überzeugen können, dass wirklich Gefahr im Verzug ist, ändert er seine Meinung jedoch und stellt sich hinter sie. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist für Refardeon um 3 Punkte erschwert, stichhaltige Beweise sollten diese Erschwernis jedoch auf bis zu 0 senken können.



Refardeons Beitrag

Die wichtigste Funktion, die Refardeon für die Helden übernehmen kann, ist die eines Zeugen mit gutem Leumund. Sollten die Shanya und/oder der Comto das Finale überleben, kann er die Helden bei den folgenden Gerichtsprozessen tatkräftig unterstützen. Zudem kennt er sich hervorragend mit allen Fallstricken des horasischen Rechts und Anstands aus und kann die Helden während der Feier beraten, wie am besten vorzugehen ist. Im Finale kann er weniger kampfkraftige Gruppen ebenfalls unterstützen, da er ein kompetenter Rapierefechter ist und eine solche Waffe als Standessymbol auf der Feier bei sich trägt.

»Seid Ihr Euch sicher, mein Kind, dass Ihr von *magica dominatia*, vulgo Beherrschungsmagie des Geistes sprecht, und nicht viel mehr von *possessio*, der Besessenheit? Bitte, Ihr müsst schon differenzieren, wenn Ihr eine fundierte Einschätzung der Sachlage von mir verlangt.«

Der Gesandte der Praioskirche

➤ **Refardeon di Camerano** (35, dichtes, dunkles Haar und prächtiger, gut gepflegter Bart, stechend blaue Augen; zuvorkommend, sehr höflich, starrt dem Gesprächspartner jedoch ohne zu Blinzeln in die Augen; Götter & Kulte 13 (14/13/12), Willenskraft 8 (13/13/12), SK 1) gibt den charmanten Mann von Welt, ist aber nicht nur des guten Weins wegen auf der Feier. Er schäkert mit den Damen und raucht Tabak mit den Herren, bleibt aber stets unverbindlich und spricht nie lange mit derselben Person, weswegen er den Helden auffallen kann

Der Schreiberling

➤ **Gismondo Sandoval** (44, lichter werdendes, aschblondes Haar, übergewichtig; schwitzt schnell und fächelt sich mit einem Notizbüchlein Luft zu; Willenskraft 5 (12/15/12), SK 1) wird in Neetha auch 'Gazetten-Gis' genannt und gilt als schrullige Institution der Stadt. Der Reporter arbeitet schon seit fast 20 Jahren auf eigene Faust für lokale Zeitungen, aber auch überregionale Blätter in ganz Chababien. Seine Geschichten gelten oft als reißerisch, denn Gismondo hat einen Riecher für Skandale, die er schonungslos aufdeckt. Seine Gegenwart auf Feiern wie dieser wird deshalb von den Patriziern mit gemischten Gefühlen quittiert: Viele lieben seine Berichte und die schmutzige Wäsche, die er darin wäscht, aber ebenso viele fürchten um ihren eigenen Ruf, sollte Gismondo beschließen, ihre Geheimnisse

genauer unter die Lupe zu nehmen. Auf der Feier ist er, weil er seit einigen Wochen an einer Reportage über die neue Horasloge und ihren mysteriösen Anführer arbeitet. Eigentlich kann der Comto derart neugierige Augen nicht gebrauchen, doch seine Spione haben berichtet, dass Gismondo auch die Shanya als ehemalige „Königin der Feste“ zu ihm befragt hat. Seitdem sieht er Gismondo als Werkzeug zur weiteren Demütigung der Shanya und hat ihn deshalb auf die Logenfeier eingeladen. Er hofft, dass Gismondo, statt über die Loge, am Ende einen Artikel über den Fall der einstigen Favoritin Neethas schreiben wird. Um ihn auf die Seite der Helden zu ziehen, ist es vor allem nötig, seine Neugier an ihnen und ihrer Geschichte zu wecken. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist für Gismondo um 2 Punkte erschwert, kann aber bei spannenden Bemerkungen der Helden auf bis zu +1 erleichtert werden.

Gismondos Beitrag

Zwar ist Gismondo als Verbündeter aufgrund seiner Sensationslust ein zweischneidiges Schwert, doch kann er für die Helden durchaus auf vielfältige Art nützlich sein. Mit seiner beharrlichen Art kann er beispielsweise ganze Gästegruppen ablenken, um den Helden Zeit zum ungestörten Durchstöbern der Villa zu verschaffen. Auch im Finale kann er als Ablenkung dienen, damit die feiernde Gästeschar nichts vom tosenden Endkampf mitbekommt. Außerdem kann er den Helden bei der Informationssuche helfen, denn er ist ein Meister des genauen Hinsehens. Auch nach dem Ende des Abenteuers ist Gismondo hilfreich, denn er kann die Helden in seinem Bericht effektiv als ‚Retter Neethas‘ inszenieren.

Die Jägerin

🐾 *Neraidane az'Zahra Emirasunya* (35, nussbraune Haare, blaue Augen, verschleiert; fährt leicht aus der Haut und faucht dabei wie eine wütende Katze; Willenskraft 10 (15/14/16), SK 2) ist wie die Shanya eine Hexe aus Aranien. Sie gehört den *Mada Basari* an, einer Händlerorganisation, die im Sinne Phexens auch Spionagetätigkeiten nachgeht. In dieser Funktion bereist sie derzeit das Horasreich auf der Suche nach ehemaligen Anhängern des Moghulats Oron. Diese Aufgabe ist für sie eine besondere Herzensangelegenheit, da sie in jungen Jahren selbst einige Zeit in Oron verbrachte, ohne dabei aber einen Pakt einzugehen. Durch ein Ereignis, das sie für einen Fingerzeig Phexens hält, wurde sie geläutert und tut nun seit vielen Jahren Buße, indem sie gegen die Diener der Dämonen kämpft. In Neetha ist sie nur auf Durchreise, hält die Feier jedoch für eine gute Möglichkeit, um sich in gehobenen Kreisen nach verdächtigen Personen umzuhören. Deshalb hat sie sich kurzerhand an ein Logenmitglied herangemacht und sich so eine Einladung erschlichen. Da sie in ähnlicher Mission unterwegs ist wie die Helden, dürfte sie von allen Gästen am leichtesten auf die Seite der Helden zu ziehen

sein – besonders, wenn diese die Vermutung äußern, die Shanya könnte eine Paktiererin sein. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist um 1 Punkt erschwert, was gerade durch den Hinweis auf belkelelgefälliges Treiben auf eine Erleichterung von maximal +3 steigen kann.

Neraidanes Beitrag

Auf magische Weise kann Neraidane den Helden nicht helfen, da die meisten ihrer Zauber auf Selbstverzauberung spezialisiert sind. Sie kann jedoch nützliches Hintergrundwissen über die Zeit des Moghulats und Belkelel-Paktierer liefern. Wenn du möchtest, kannst du durch ihren Mund die Helden bereits vor der Möglichkeit warnen, dass die Shanya getarnte Dämonen in ihren Diensten hat – eine Information, die gerade weniger kampfstarken Gruppen das Finale erleichtern kann. Auch dabei kann sie die Helden unterstützen, da sie gut mit ihrem versteckten Dolch umzugehen versteht. Ihr Fluggerät hat sie dagegen aus Platzgründen nicht mit auf die Feier genommen.

Weitere Anwesende

Ergänze die Liste der Gäste um einige Patrizier, welche die Helden bereits kennen, sowie eine Hand voll Landadliger aus Chababien. Als bekannte Gesichter bieten sich vor allem **Imella Darando**, die von Khabla vollends fasziniert ist, und **Amaldo della Cordaio**, der verliebt der Shanya hinterherrennt, an. Beide könnten in der Nähe der Shanya sein, als diese vom Comto gefangen wird, und fungieren somit wahrscheinlich als wichtige Zeugen. Neben den Gästen und den livrierten Dienern sind auch einige Logenmitglieder anwesend. Diese können den Helden viel über den Comto, die Loge und die Villa berichten, und möglicherweise werden sie am Ende sogar zu Verbündeten der Helden. Beispielhaft kannst du deine Helden bekanntmachen mit:

🐾 *Ezzelino ya Nameria* (36, brauner Zopf, schmucke, rote Gewandung, auffälliger Gehstock; schnöselig, aufdringlich; Willenskraft 6 (11/13/14), SK 1) ist das einzige Logenmitglied, das nicht in Neetha angeworben wurde, sondern dem Comto schon länger folgt. Als „Jünger der ersten Stunde“ hält er sich daher für etwas Besseres und betrachtet die Neuwerbung weiterer Mitglieder als seine „Mission im Dienste am Horas“. Er wird interessierten Helden nicht mehr von der Seite weichen, was bisweilen recht lästig werden kann. Ihn können die Helden höchstens mit sehr deutlichen Argumenten von der Seite des Comtos reißen (*Bekehren & Überzeugen* –4).

🐾 *Karim aus Drôl* (28, schulterlanges, schwarzes Haar, auffällige Narbe über dem Auge; grinst viel beim Sprechen; Willenskraft 5 (15/14/12), SK 1) ist eigentlich Söldner und geriet nur durch Zufall in die Loge. Vor einigen Wochen begleitete er einen Händler, der mit der Loge Geschäfte machen wollte, als Leibwächter. Als sich im Gespräch mit dem Comto abzeichnete, dass der Händler

diesen betrügen wollte, setzte der Comto ihn fest. Karim ließ sich von der Silberzunge des Comtos überzeugen, seinem betrügerischen Dienstherrn die Treue aufzukündigen und wurde zum Dank in die Loge aufgenommen. Jetzt treibt er sich hier auf der Suche nach einem neuen Soldherrn herum und genießt solange die kostenlosen Getränke. Seine Treue zur Loge ist daher eher brüchig und kann mit guten Argumenten (*Bekehren & Überzeugen* -1) aufgelöst werden.

Unterstützung suchen

Um die Unterstützung von Gästen zu gewinnen, müssen die Helden sie sich gewogen machen. Du kannst diesen Vorgang je nach Vorliebe deiner Spielrunde als Folge von Proben auf Gesellschaftstalente abhandeln oder komplett ausspielen.

Wenn ihr Spaß daran habt, solche Szenen mit einem hohen regeltechnischen Detailgrad abzubilden, kannst du auch auf die folgenden Regeln zum Sozialen Konflikt zurückgreifen. Für die Szenen während des Ablaufs des Festes geben wir dir dazu weitere Hinweise.

Du kannst davon ausgehen, dass der durchschnittliche Gast gegenüber den Helden eine Einstellung von Stufe 5 aufweist. Sollte es den Helden gelingen, die Einstellung auf 7 oder mehr zu heben, so wird diese beeinflusste Meisterperson die Helden unterstützen und ggf. mit ihnen kämpfen oder anderen Mittel einsetzen, um ihnen zu helfen.

Sozialer Konflikt

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



Es gibt viele Wege, sein Gegenüber mit Worten zu beeinflussen. Ein Held kann versuchen zu überreden, anzubäueln oder jemanden zu bekehren. Wenn Helden und Meisterpersonen sich gegenseitig in einem sozialen Konflikt gegenüber stehen, kommt es darauf an, sein Gegenüber zu beeindrucken und zu überzeugen, um es zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Wir stellen dir hierzu die Regeln des sozialen Wettstreits vor, der genauer auf die Einstellung des Gegenübers und die Handlung eingeht, zu der ein Held die Meisterperson verleiten will.

Der soziale Wettstreit

Möchte die Spielrunde das Ausspielen mit Proben verbinden, bietet sich eine Vergleichsprobe an. Hierbei muss zwischen einer aktiven und einer passiven Partei unterschieden werden. Die aktive Partei ist immer die Seite, die Einfluss nehmen will, während die passive Partei der Beeinflussung

widerstehen muss. Die aktive Partei verwendet beispielsweise *Überreden*, um jemanden dazu zu bringen, etwas für ihn zu tun, während die passive Partei mit *Willenskraft* dagegen hält. Die Probe kann je nach Situation modifiziert werden (siehe **Tabelle Modifikatoren für soziale Interaktion**).

Die Beeinflussung der Einstellung

Zu Beginn muss der Meister entscheiden, welche Talente für den sozialen Wettstreit genutzt werden müssen. Die Talente können ermittelt werden, indem die aktive Partei beschreibt, wie sie ihr Gegenüber beeinflussen möchte. Über den Ausgang entscheidet die Netto-QS, also die QS, die übrig bleibt, wenn die niedrigere QS von der höheren QS der beiden Parteien bei der Vergleichsprobe abgezogen wird.

- Das Intervall, in dem eine Probe abgelegt werden kann, sollte der Meister je nach Situation bestimmen. Oft wird die aktive Partei nur eine Probe ablegen wollen, aber dennoch kann es wichtig sein, wie viel Zeit vergehen muss, damit eine Probe abgelegt werden darf. Beispiele für das Intervall kannst du in der untenstehenden **Tabelle** finden. Eine Probe, um die Einstellung zu ändern, kann durch den sozialen Wettstreit nur einmal innerhalb von 24 Stunden ausgeführt werden.
- Hat die aktive Partei gewonnen, so kann sie die Einstellung des Gegenübers um eine Stufe pro Netto-QS steigern. Das Opfer bemerkt zudem nicht, dass es beeinflusst wurde.
- Bei einem Gleichstand verändert sich die Einstellung nicht. Die passive Partei bemerkt nichts von dem Beeinflussungsversuch.
- Hat die passive Partei gewonnen, so kann sie im Gegenzug pro Netto-QS die Einstellungsstufen zu ihren Gunsten verschieben. Sie ist dazu jedoch nicht verpflichtet. Außerdem bemerkt sie, dass sie beeinflusst wurde.



Aktive Partei	Passive Partei	Intervall (abhängig von der jeweiligen Situation)
Bekehren & Überzeugen	Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)	zwischen 1 Stunde und 1 Tag
Betören	Willenskraft (Betören widerstehen)	zwischen 1 Minute und 1 Stunde
Überreden	Willenskraft (Überreden widerstehen)	zwischen 1 Minute und 10 Minuten

Einstellung ändern

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber dem Helden, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht.
Unentschieden	keine Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	keine automatische Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

Ein Held kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Gegenüber ein erklärter Feind des Helden ist (Stufe 2), so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 4 (Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung gegenüber dem Helden.) vorrücken. Ausnahmen sind hier zum einen Zauber- und Liturgieeinsatz sowie Patzer und Kritische Erfolge. Die passive Partei ist an diese Begrenzung nicht gebunden.

Bei einem Patzer kann sich die Einstellung um 1W3+1 Stufen zu Ungunsten des Patzenden verschieben und bei einem Kritischen Erfolg verschiebt sich die Stufe um 1W3+1 zu Gunsten des Probanden.

Ob es eine Begrenzung der Einstellungsstufe zwischen Held und Meisterperson gibt, entscheidet der Spielleiter. So mag es niemals möglich sein, dass sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes des Helden ihm gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.

Einstellung

Jede Person weist zu anderen Personen eine Einstellung auf (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Die meisten Aventurier sind anderen Aventuriern gegenüber zunächst neutral eingestellt (Stufe 5), aber Meisterpersonen mit Vorurteilen können eine um bis zu 2

schlechtere Einstellungsstufe gegenüber einem Helden aufweisen. Je nach Kultur können sich weitere Änderungen ergeben. So sind Andergaster und Nostrier nicht gut aufeinander zu sprechen, Novadis können Andersgläubigen gegenüber etwas abgeneigter eingestellt sein und Bauern haben nicht selten eine schlechte Meinung über Adlige. Meisterpersonen, die die Helden kennen, sollten ihre individuelle Einstellungsstufe bekommen, die zur gemeinsamen Geschichte zwischen dem Helden und der Person passt. Welche Einstellung eine Meisterperson gegenüber dem Helden zu Beginn hat, entscheidet der Meister. Dies sollte von der jeweiligen Situation abhängen. Im Regelfall kann man aber annehmen, dass Meisterpersonen eine Einstellungsstufe von 5 gegenüber den Helden aufweisen.

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung gegenüber dem Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist ihm in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit, für ihn bis zum Äußersten zu gehen.

Ablauf der Festlichkeiten

In diesem Abschnitt erfährst du, wie sich der Abend voraussichtlich entwickeln wird – unabhängig vom Eingreifen der Helden. Die meisten möglichen Heldenaktionen werden, sofern diese nicht lautstark die Veranstaltung sprengen wollen, den groben Ablauf des Fests nur geringfügig beeinflussen. Deshalb kannst du dich für alle Szenen des Abends an diesem Abschnitt orientieren. Das Fest ist grob in drei Phasen gegliedert – Auftakt, Auftritt des Gastgebers und Horasdienst. Für jeden dieser Abschnitte erhältst du Beschreibungen des Festgeschehens sowie Informationen dazu, was die Antagonisten in dieser Phase unternehmen. Diese Struktur soll dir und auch deinen Spielern dabei helfen, nicht den Überblick zu verlieren.

Zwischen den drei großen Szenen, die du in jedem Fall spielen solltest, kannst du viele kleine Szenen, Gespräche und atmosphärische Ereignisse einbauen, um das Flair des Fests auszugestalten. Ideen und Vorschläge für mögliche Szenen findest du direkt im Anschluss, danach folgen Hinweise zur eigenständigen Durchsuchung des Hauses sowie die Beschreibung der drei großen Phasen.

Szenen einer Feier

Welche zusätzlichen Szenen du einbaust oder weglässt, kannst du selbst anhand der Vorlieben deiner Spieler und des bisherigen Verhaltens der Helden entscheiden. Vielleicht benötigen sie zwischendurch einen heiteren

Moment, vielleicht benötigen sie aber noch weitere Informationen oder suchen eine Herausforderung? Orientiere dich an den folgenden Vorschlägen.

Über den Durst

Helden, denen eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) gelingt, hören durch eine der Tapetentüren in der großen Feierhalle Geräusche, die klingen, als würde jemand erwürgt. Gehen sie dem nach, müssen sie jedoch feststellen, dass es nur ein sturzbetrunkener Gast (möglicherweise einer der ihnen bekannten Patrizier) ist, der sich hier geräuschvoll seines Mageninhalts entledigt. Die Helden können ihm dabei helfen, dieses Malheur zu verbergen, wofür er ihnen sicher einen Gefallen schuldig wäre. Sie könnten jedoch auch Gäste auf diese peinliche Entgleisung aufmerksam machen, um von anderen Dingen abzulenken, etwa von Helden, die sich unbemerkt durchs Haus schleichen wollen.

Diebische Gestalten

Die beiden Musikanten, die während des Auftakts den Abend untermalen, wollen sich mit ihrem Lohn nicht zufrieden geben. ♀ *Erlan* (24, kurze, blonde Locken, schiefe Nase; grinst sehr breit und falsch; Willenskraft 4 (13/13/12), SK 1) und ♀ *Rubina* (30, braune Haare, stämmige Figur; nickt nach jedem Satz; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) verdienen sich schon seit Jahren ein Zubrot durch kleine Gaunereien. Nach ihrem Auftritt mischen sie sich unter die ahnungslosen Gäste, lassen sich für ihre Kunst loben und entwenden dabei im Gespräch geschickt Wertgegenstände. Geraten sie dabei an einen oder mehrere Helden, müssen sie eine Vergleichsprobe auf *Taschendiebstahl* 8 (12/14/12) gegen die *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Helden würfeln. Bemerken die Helden den Diebstahl, können sie die Musikanten entlarven. Durch eine ruhige Lösung der Situation können die Helden die Aufmerksamkeit und das Wohlwollen des Comtos erringen, während eine lautstarke Szene ihnen als Ablenkung für andere heimliche Aktivitäten dienen mag.

Zank unter Gästen

Ein Streit zwischen zwei jungen Patriziern wird plötzlich lautstark und verletzt damit die ungeschriebene, horasische Regel der Selbstbeherrschung. Zu welcher Familie die beiden jungen Männer jeweils gehören, solltest du daran anpassen, welche Familien deine Helden bereits kennen. Der ungestüme ♀ *Rahjindo* (22, langes, offenes, goldblondes Haar; riecht penetrant nach Rosenwasser; Willenskraft 3 (11/13/13), SK 1) hat ein Auge auf Imella Darando, die ebenfalls anwesend ist, geworfen. Da diese soeben längere Zeit mit ♀ *Alrician* (23, pomadige, dunkle Haare, gewachster Schnurrbart; stützt sich auffällig auf einen schmucken Gehstock, den er gar nicht bräuchte; Willenskraft 4 (13/11/12), SK 1) gesprochen hat, sieht Rahjindo seine Chancen schwinden und bezichtigt Alrician, unlautere Absichten mit der Dame zu haben. Die beiden werden schnell handgreiflich, was die Helden oder andere Gäste unterbinden können. Wenig später verschwindet Rahjindo mit schmerzverzerrtem

Gesicht im Beisein eines Dieners – Alrician hat ihm das gesamte Abführmittel, das er wegen seines schwachen Magens stets bei sich trägt, in den Wein gemischt. Die Helden können Alricians Grinsen durchschauen (*Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) –1) oder Rahjindo untersuchen (*Heilkunde Gift* (*pflanzliche Gifte*) –1), um hinter dieses fiese Manöver zu kommen. Sie können so möglicherweise Verbündete für den Abend gewinnen oder einen ablenkenden Skandal provozieren.

Stelldichein

Sobald das Bad für die Gäste eröffnet wird, lassen einige ihre Hemmungen ebenso fallen wie ihre Hüllen. Dort, aber auch in den eigentlich nicht zugänglichen Dienstenräumen sowie in den Schlafräumen des Dachgeschosses können Helden, die im Haus herumschleichen, unfreiwillig Zeuge eines spontanen Techtelmechtels werden. Wenn die Helden erwischen, solltest du davon abhängig machen, wen sie bisher kennen – es ist am spannendsten, wenn ihnen mindestens einer der Beteiligten bekannt ist. Mögliche Kandidaten wären:

- ♂ *Khabla*, der einen Gast (etwa Imella Darando, die ihm ohnehin hinterher hechelt) auf die Seite der Shanya verführen soll.
- ♂ *Amaldo della Cordaio* mit einer jungen Patrizierin, zu der ihm die Ratschläge der Shanya verholten haben.
- ♂ *Lessandro Calanyeda* mit einem Verehrer (gleich welchen Geschlechts) seiner Romane.

Prinzipiell eignen sich fast alle Meisterpersonen außer jenen, die mit einer sehr strengen Mission hier sind, also dem Comto, der Shanya, der Hexe Neraidane und dem praiosnahen Refardeon. Selbst Gazetten-Gis wäre einem Stelldichein nicht abgeneigt, wenn die feinen Damen und Herren ihn ließen. Spannend ist für die Spieler vor allem die Frage, wie ihre Helden auf den Anblick reagieren – lassen sie das Paar gewähren oder befürchten sie gar rahjaungefälliges Treiben? Wenn sie einen Skandal aus der pikanten Situation machen, kann dies hilfreiche Ablenkung bieten, ihnen aber auch die Beziehung zu möglichen Verbündeten (etwa Lessandro) verderben.

Glaubensdebatte

Auf dem Fest beginnt eine zuerst interessierte, dann zunehmend hitziger werdende Debatte über die göttliche Natur des Horas. Dabei werden schnell Aspekte wie der Sternenfall, der Horaskaiser und das gildenländische Erbe durcheinandergeworfen. Genauere Hintergrundinformationen zum Horas findest du bei der Beschreibung des Horasdienstes auf Seite 48. Helden, die sich an so einer Diskussion beteiligen wollen, können ihren Standpunkt rollenspielerisch oder mit einer Vergleichsprobe auf *Bekennen & Überzeugen* deutlich machen. Der durchschnittliche Gast hat in diesem Talent einen Wert von 4 und würfelt auf (12/13/12), doch namhafte Meisterpersonen können von diesen Werten abweichen. Du kannst diese Szene nutzen, um Zweifel an der Person des Comtos zu säen, aber auch um hilfreiche Meisterpersonen einzuführen, etwa

• Hela-Horas war die letzte Kaiserin des Bosparanischen Reiches, die göttliche und weltliche Macht für sich beanspruchte. Sie rief in der zweiten Dämonenschlacht die Macht der Erzdämonen auf Dere herab und wurde von den Göttern Praios, Ronda, Efferd und Ingerimm selbst aufgehalten. Sie gilt als eine der größten Frevlerinnen der Geschichte.

Nein, nur Praios allein steht die Herrschaft zu.

• Der Horaskaiser ist die fleischliche Inkarnation des heiligen Horas. / Nein, der Horaskaiser hat nichts Göttliches an sich. Etwas anderes zu behaupten wäre ebenso blasphemisch wie die Vergöttlichung der verfeimten Hela-Horas.

• Im neuen Friedensvertrag mit dem Mittelreich wird Horas in einem Atemzug mit den Zwölfgöttern genannt. Selbst die Mittelreicher erkennen also seine Herrlichkeit an. / Das einzige menschliche Dokument, das kosmische Wahrheiten preisgibt, ist das Zwölfgötteredikt, und in diesem ist Horas nur eine Randnotiz. Die Zwölfe gilt es zu verehren!

• Ebenso wie der Horaskaiser Khadan wieder erwacht ist, wird auch der göttliche Horas wieder erwachen und ein neues Zeitalter des goldenen Glanzes mit sich bringen. / Das ist Eitelkeit und Großmannsucht, vor der man sich hüten sollte – nicht umsonst ist Gold auch die Farbe des Gottes ohne Namen!

Weitere Informationssuche

Sollte deinen Helden in Kapitel 1 eine oder mehrere Hintergrundinformationen entgangen sein, so haben sie hier die Gelegenheit, Wissenslücken zu füllen. Diese Möglichkeit ist rein optional für Helden gedacht, die alle Zusammenhänge verstehen wollen oder jetzt erst bemerken, dass ihnen wichtiges Wissen fehlt. Sollten sie gezielt danach suchen, kannst du das Wissen aus Kapitel 1 rollenspielerisch in Gespräche mit Gästen und Bediensteten einstreuen oder mit der folgenden Probe abhandeln. Es ist jedoch eine kleine Herausforderung, unauffällig nach bestimmten Informationen zu fragen, ohne die eigenen Absichten preiszugeben, und zudem haben die Helden nicht unendlich viel Zeit, bevor sie von den Ereignissen überholt werden. Die genauen Informationen, welche die Helden erhalten können, findest du auf Seite 17.

Gruppensammelprobe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* –2, Zeitintervall 10 Minuten, max. 5 Proben erlaubt, beliebig viele Helden

6 QS – Die Helden erhalten den wichtigsten Teil der Information.

10 QS – Die Helden erhalten die gesamte Information.

Lessandro Calanyeda oder Adaloe Vascagni. Prinzipiell kann aber jeder Gast in eine solche Diskussion verwickelt werden. Hier findest du einige Argumente und Gegenargumente, die du Gesprächsteilnehmern in den Mund legen kannst:

• Der Horas ist ein Enkel des Götterfürsten Praios. Die Herrschaft über die Menschen ist ihm deshalb göttlich vorherbestimmt. /

Abseits der Feier

Es sollte den Helden möglich sein, sich unbemerkt vom Fest zu entfernen, entweder um verschwindende Meisterpersonen zu verfolgen oder um eigene Ermittlungen im Haus anzustellen. Dennoch ist es eine Herausforderung, sich unbemerkt von einer solchen Veranstaltung zu entfernen, bei der es doch hauptsächlich um Sehen und Gesehen-Werden geht. Jeder Held, der dennoch einen der Bereiche betreten will, die Gästen eigentlich nicht zugänglich sind, muss daher die folgende Probe ablegen. Dabei ist es möglich und auch ratsam, dass andere Helden währenddessen für eine Ablenkung sorgen – Inspiration dazu findest du in den **Szenen einer Feier** (Seite 41). Dies sollte eine Erleichterung von bis zu +4 ermöglichen, je nachdem, wie nachhaltig die Gefährten die Festgäste ablenken.

Probe auf *Verbergen (sich verstecken)* –3

Misslungen – Ein Diener wird auf den Helden aufmerksam und befördert ihn höflich auf die Feier zurück. Da alle Diener ihn fortan misstrauisch beäugen, sind weitere Versuche für diesen Helden zusätzlich um 1 erschwert.

Gelungen – Der Held kann sich durch eine Tür unbemerkt davonestehen.

Nach bestandener Probe steht dem Helden das Logenhaus offen – greife für die Erkundung auf die Beschreibung der Villa ab Seite 34 zurück.

• Um die Helden unter größeren Druck zu setzen, können die Gäste nach einer Stunde misstrauisch werden und sich zu fragen beginnen, wieso der verschwundene Held so lange auf dem Abtritt braucht. Die auf der Feier gebliebenen Helden müssen sich also eine neue Ablenkung ausdenken, um die Aufmerksamkeit der Gäste und Diener auf andere Dinge zu lenken. So kannst du auch die Spieler mehr einbeziehen, die gerade nicht auf geheimer Erkundungsmission sind.

An die Fersen heften

Im Verlauf des Abends werden die Helden bemerken, dass alle drei wichtigen Meisterpersonen irgendwann verschwinden – die Shanya zu Beginn von Phase 2, Khabla gegen Ende der zweiten Phase und der Comto, nachdem er in Phase 3 den Horasdienst abgehalten hat. Da die Helden bereits wissen, dass der Abend auf kein gutes Ende zusteuert, werden sie sehr wahrscheinlich einen oder mehrere dieser Personen verfolgen wollen. Du kannst diese Verfolgungen rollenspielerisch oder mit einer Vergleichsprobe abhandeln. Dazu würfelt der Verfolgte auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen das *Verbergen (Schleichen oder Sich verstecken)* des Helden. Nur wenn der Held mehr Netto-QS aufweist als der Verfolgte, bleibt er unbemerkt. Ansonsten kommt es zur Konfrontation, bei der man den Helden zur Rede stellt. Möglicherweise wird so das Finale bereits früher in Gang gesetzt. Eine Übersicht der wahrscheinlichsten Szenen bzw. Konfrontationen einer solchen Verfolgung mit

Tipps, wie du damit umgehen kannst, findest du hier in chronologischer Reihenfolge, sortiert nach den drei Phasen des Abends:

Verfolgung während des Auftakts

Neugierige Helden brechen möglicherweise noch vor der Begrüßung durch den Comto in dessen Privatgemächer ein und treffen ihn dort. Er reagiert zunächst ungehalten, aber wenn die Helden einen glaubwürdigen Grund für ihr Eindringen nennen (etwa ihren Verdacht, die Shanya könne etwas Schlimmes planen), wird er sich schnell beruhigen. Er versucht in jedem Fall, einen Aufruhr zu vermeiden und die Helden auf seine Seite zu ziehen. Orientiere dich für seine Darstellung an den Hinweisen auf Seite 6.

Verfolgung während der Begrüßungsphase

Kurz nach der Begrüßung durch den Gastgeber verschwindet die Shanya. Folgen die Helden ihr ins Weinlager im Keller, können sie beobachten, wie diese das Rahjaicum in den Honigwein mischt. Sie können die Shanya gewähren lassen oder stellen. In letzterem Fall versucht sie nicht, ihre Pläne abzustreiten, sondern vielmehr, sie den Helden begreiflich zu machen. Sie versucht, ihnen den Comto als ernsthafte Bedrohung darzustellen. An dieser Stelle ist es gut möglich, dass es bereits hier zum Angebot einer Zusammenarbeit (siehe Seite 53) kommt.

Verfolgung nach dem Horasdienst

Suchen die Helden die Shanya während oder nach dem Horasdienst, so müssen sie gründlich sein. Diese wird, wenn die Helden es nicht verhindert haben, im leeren Prinzgemach im Dachgeschoss festgehalten. Finden die Helden sie dort geknebelt und gefesselt vor, beginnt das Finale (Kapitel 3). Auch Khabla ist in der dritten Phase des Abends verschwunden. Ihn können die Helden außerhalb der Villa in der Remise finden, wohin er sich zurückgezogen hat. Er wirkt verstört und reagiert ablehnend auf Hilfsangebote. Wenn die Helden darauf beharren, folgt er ihnen jedoch zurück zur Feier, wo er schnell versuchen wird, ihrem Blick wieder zu entfliehen, um nach der Shanya zu suchen. Mit dem Comto verschwindet nach dem Horasdienst schließlich der dritte Antagonist. Spätestens jetzt sollten die Helden versuchen, das Fest zu verlassen. Wenn sie dem Comto folgen, beginnt Kapitel 3.

Der Auftakt

Zu Beginn des Abends erreichen die Gäste nach und nach das Anwesen. Bis zur offiziellen Begrüßung durch den Gastgeber (Phase 2) ist die Stimmung also eher locker und noch ohne klares Ziel, wohin der Abend führen soll. Helden, die als Gäste auf der Feier erscheinen, werden zu Beginn des Abends Folgendes erleben.

- Diener in schwarzem Livree mit goldener Anstecknadel, die das Symbol der Loge zeigt, empfangen die Gäste am Eingang und überprüfen kurz die Einladungen.
- Weitere Diener begrüßen die Gäste in der Eingangshalle mit Bosparanjer und Häppchen.

- In der ersten halben Stunde sind den Gästen nur die Eingangshalle und der Empfangssalon zugänglich. Bei einer Art Stehempfang trudelt der Großteil der Gäste hier ein, trinkt einen ersten Schluck und begutachtet den Horasaltar in der Eingangshalle.
- Zwei Musiker (Erlan und Rubina, siehe Seite 42) spielen auf Lauten angenehme Hintergrundmusik.
- Alle Gäste versuchen, zu Beginn Eindruck zu hinterlassen. Der gute Ruf und die öffentliche Meinung zählen im Horasreich sehr viel, deshalb versuchen gerade aufstrebende Patrizier, durch Prunk oder Exzentrik zu glänzen.

Klatsch & Tratsch

Das Warten auf die Öffnung der Türen in den Innenhof füllen die Gäste mit leichter Konversation – Neulinge wie die Helden werden dabei besonders neugierig und gründlich unter die Lupe genommen. Bekannte wie neue Gesichter werden die Helden während des Festauftritts immer wieder in scheinbar belanglose Gespräche verwickeln wollen. Dabei geht es in erster Linie jedoch nicht um den Austausch von Informationen, sondern um eine Einschätzung des Gegenübers: verstehen sich die Helden auf dem Parkett der feinen Gesellschaft zu bewegen? Spiele für jeden Helden eine solche Konversation aus oder lass die Helden die folgende Probe würfeln, um zu bestimmen, welchen ersten Eindruck sie hinterlassen.

Probe auf *Etikette* (Klatsch & Tratsch oder Leichte Unterhaltung) –1

Misslungen – Der Held kann die noblen Gäste nicht von sich überzeugen. Er erhält für den Rest des Abends einen Malus von –1 auf alle Gesellschafts-Proben im Umgang mit Gästen.

QS 1 – Der Held schlägt sich in den Unterhaltungen wacker. Er wird von den Gästen als einer der ihren akzeptiert.

QS 2 – Der Held hinterlässt einen gewissen positiven Eindruck bei den anderen Gästen. Er erhält für den Rest des Abends einen Bonus von +1 auf alle Gesellschafts-Proben im Umgang mit Gästen.

QS 3+ – Der Held gibt sich wortgewandt und charmant, was großen Eindruck macht. Er erhält für den Rest des Abends einen Bonus von +2 auf alle Gesellschafts-Proben im Umgang mit Gästen. Spielt ihr mit den Regeln zur sozialen Interaktion, so steigt er in der Gunst aller Gäste um eine Stufe.

Mögliche Gesprächsthemen, über die sich die Helden mit Gästen unterhalten könnten, wären (Meinungen und Gegenreden):

- Grün ist die neue Farbe für jeden, dessen Gewand sich nach der neusten Vinsalter Mode richtet. / Vinsalt ist weit weg und die Leute dort nur affektierte Affen. Was dort gut ist, hat in Chababien keine Bedeutung.
- Habt ihr gehört, die Verlobte des Horas ist bei einem tragischen Reitunfall umgekommen. / Das war

mit Sicherheit ein politischer Mord! Ihr Vater ist schließlich der Comto Protector des Reiches.

Im Neethaner Hafen hat man eine Leiche gefunden. Schrecklich, man ist dieser Tage nicht mehr sicher! / Das war sicher nur eine Kneipenschlägerei, die schlecht ausging. Die Garde müsste härter durchgreifen bei diesen Kanalaratten.

Die Rondrakirche legt sich mit dem Horas an, weil dieser den Neethaner Tempelvorsteher, Ancuiras Alfaran, zum neuen Erzherrscher von Arivor gemacht hat. / Nein, der Horas legt sich mit der Kirche an. Dieses Amt stand traditionell dem Meister der Senne, also Romur von Schreyen, zu!

Das Büffet

Sobald jeder der Helden seine Etikette unter Beweis gestellt hat (aventurisch nach einem halben Stundenmaß), werden die Türen geöffnet und die Diener bitten zum Büffet ins Obergeschoss. In den Nebenräumen der festlichen geschmückten Feierhalle können die Helden von aufwändig aufgemachten Festplatten allerlei leckere Speisen erhaschen. Der Comto hat dabei keine Kosten und Mühen gescheut und sogar eine Speisekarte drucken lassen, um seine Gäste zu beeindrucken.

Feierlichkeit zum Lobe unseres Herrn Horas

Karottenschaumsüppchen nach aranischer Art

Crostini mit Koscher Käse überbacken

Häppchen vom Rauchfisch

Pikante Linsen mit gegrilltem Gemüse

Chababforellemit Basiliskum-Erdapfel-Gratin

Kalbsmedaillons an Goldfelser Weinsoße

Gefüllte Hirschröllchen im Bohnenrahm

Streifen vom wilden Chababschwein mit Neethaner Soße

Südmeer-Obstvariation

Beredelter Käse aus der Coverna

Echte almadanische Cressos

Süße Pastete von der Kirsche mit Tschokolat



Wo sind die Antagonisten?

Der Comto wartet in seinen Privatgemächern auf seinen großen Auftritt (Phase 2). Er lässt stattdessen andere Logenmitglieder wie Ezzelino für sich sprechen. Diese werden bis zu seinem Auftritt 1W3 Gäste so vom Mysterium um den Comto faszinieren, dass diese den Helden an diesem Abend nicht mehr als Unterstützer zur Verfügung stehen können. Die Shanya nutzt die Abwesenheit des Gastgebers, um die Gäste von ihren finsternen Theorien über ihn zu überzeugen und damit gegen ihn aufzuwiegeln. Khabla hat dabei die Aufgabe, von ihrem Vorhaben abzulenken. Er wird störende Logenmitglieder, aber möglicherweise auch die Helden durch Charme und Verführung von der Shanya fernhalten.

Der Auftritt des Gastgebers

Etwa zwei Stunden nach Beginn des Festes haben die meisten Gäste gespeist, die wichtigsten Belanglosigkeiten ausgetauscht und brennen nun darauf, sich mit ihrem mysteriösen Gastgeber zu unterhalten. Jetzt schlägt die Stunde des Comtos: Ein livrierter Diener stampft in der großen Feierhalle mehrfach mit einem Gehstock auf den Boden und verkündet, der Gastgeber sei nun bereit, seine Gäste gebührend zu empfangen. Die Diener des Hauses geleiten die Helden in den Innenhof, wo sie auf den Treppen der Ankunft ihres Gastgebers harren sollen. Die Gäste fügen sich der Anweisung neugierig, aber bald macht sich Ratlosigkeit breit. Von wo soll ihr Gastgeber denn kommen, wenn nicht über die Treppe, auf der sie stehen?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Auf einmal hört ihr einen Gong. Es ist ein lautes, tiefes Geräusch, dessen Bass eure Glieder erzittern lässt. Erstaunt blicken sich alle Gäste um. Dann ertönt der Gong erneut, gefolgt von einem leiseren Klimpern. Plötzlich beginnen kleine, goldglänzende Papierschnipsel wie Regen von oben auf euch herab zu rieseln. Erstaunt blickt ihr nach oben, in Richtung des Dachgeschosses. Dort seht ihr eine dunkle, ohne Licht kaum zu erkennende Gestalt hinter der Balustrade. Neben ihr treten zwei Akrobaten in den Lichtschein, die sich in rote Tücher

hüllen und sich dann entlang der Säulen, die das obere Stockwerk tragen, wie zwei Schlangen kopfüber zu euch ins Obergeschoss herabwinden. Während die Gäste noch atemlos zusehen, huschen die beiden Akrobaten über den Steg in eure Richtung. Die langen Tücher flattern hinter ihnen wie Fahnen im Wind und bleiben schließlich als roter Teppich liegen. Ein weiterer Gong ertönt von oben, und mit Staunen stellt ihr fest, dass die dunkle Gestalt verschwunden ist. Stattdessen wird von derselben Stelle aus ein langes, schweres Banner enthüllt, das auf schwarzem Grund das goldene Symbol der Loge zeigt. Von irgendwo her erklingen Trommeln, deren Rhythmus die Spannung weiter anheizt. Als sie mit einem Mal verstummen, tritt ein gut gekleideter Mann mittleren Alters aus den Schatten unter das Horasbanner. Sein Blick gleitet wortlos über die gespannte Menge. Dann, mit absoluter Seelenruhe, sagt er schlicht: „Seid mir willkommen.“



Nach den Grußworten verschwindet der Comto wieder in den Schatten und lässt die völlig aufgeregten Gäste schwatzend zurück. Ein Diener verkündet, das Bad sei nun „zum allgemeinen Vergnügen“ geöffnet, ebenso werde man bald zum Tanz aufspielen lassen. Die Menge der Gäste beginnt daraufhin, sich zu zerstreuen.

Erst das Vergnügen...

Es steht den Helden, sofern sie als Gäste anwesend sind, frei, alle angebotenen Freuden des Abends auszukosten. Neben dem Büffet, das weiterhin bestückt wird, und einer guten Auswahl an alkoholischen Getränken können sie sich auch beim Tanz oder im Bad vergnügen. Du kannst dabei weitere Gespräche mit Meisterpersonen oder einige der optionalen Szenen (siehe Seite 41) einflechten. Helden, die sich zu Beginn des Abends bei der leichten Konversation nicht mit Ruhm bekleckert haben, haben jetzt außerdem die Möglichkeit, die Gunst der Patrizier durch andere Qualitäten zurückzuerlangen. Orientiere dich bei möglichen Proben dafür an diesem Vorschlag:

Probe auf Tanzen (Höfische Tänze)

Misslungen – Der Held tritt seinem Partner ständig auf die Füße und blamiert sich dabei. Er erhält für den Rest des Abends einen Malus von -1 auf alle Gesellschafts-Proben im Umgang mit Gästen.

QS 1-2 – Der Held kann sein Gesicht auf der Tanzfläche wahren und dabei mit seinem Tanzpartner in Ruhe sprechen.

QS 3+ – Die Tanzkünste des Helden hinterlassen Eindruck. Er erhält für den Rest des Abends einen Bonus von +1 auf alle Gesellschafts-Proben im Umgang mit Gästen. Spielt ihr mit den Regeln zur sozialen Interaktion, so steigt er in der Gunst seiner Tanzpartner um eine Stufe.

... und dann die Arbeit

Jetzt, da sich die Gäste zerstreuen, wird es den Helden leichter fallen, mit einzelnen Gästen zu sprechen. Dies gilt auch für den Comto, der nun zum ersten Mal für sie greifbar wird. Außerdem würde nun kaum auffallen, wenn einer oder mehrere Helden für einige Zeit verschwinden, um sich im Haus umzusehen. Gleichzeitig wird es für die Helden schwieriger, mehrere Personen gleichzeitig im Blick zu behalten. Was genau sie nach der Begrüßung durch den Comto unternehmen wollen, um ein katastrophales Ende des Abends zu verhindern, liegt jedoch bei ihnen.

Um den Überblick nicht zu verlieren, empfehlen wir dir, jeden Spieler zu Beginn einer der Phasen zu fragen, was sein Charakter während dieser Zeit tun will. Passe für die darauffolgenden Gespräche, Aktionen oder Ereignisse die Pläne deiner Spieler daran an, was die anderen Gäste und vor allem die Antagonisten gerade tun.

Wo sind die Antagonisten?

Ab jetzt lässt es sich der **Comto** nicht mehr nehmen, deutlich aus der Menge der Gäste herauszusteichen. Er nimmt sich die Zeit, die wichtigsten unter ihnen persönlich zu begrüßen und in eine höfliche Konversation zu verwickeln, etwa die Magierin Adaloe, die zum Logenbeitritt überredet werden soll. Haben die Helden bereits Eindruck auf ihn oder die Loge gemacht, so wird er sie selbst aufsuchen und sie begrüßen. Auch wenn dies nicht der Fall sein sollte, haben die Helden dennoch die Möglichkeit, ihn jetzt persönlich anzusprechen (siehe Seite 47). Die **Shanya** dagegen setzt nach dem beeindruckenden Auftritt des Comtos eine säuerliche Miene auf und verschwindet mit einem der Pagen, augenscheinlich um ihre Notdurft zu verrichten. Tatsächlich aber stiehlt sie sich davon, um den Honigwein, den es zu späterer Stunde geben soll, mit einem mitgebrachten Rahjaicum zu versetzen. Es ist für Helden möglich, sie dabei zu ertappen. **Khabla** zieht sich derweil auf ihr Geheiß hin ins Bad zurück, um mehrere Gäste mit seiner Schönheit zu verführen. Wenn die Helden nicht eingreifen, verführt er 1W3 weitere Personen auf die Seite der Shanya, darunter eine Person aus der folgenden Liste, sofern die Helden nicht alle dieser Personen bereits auf ihre Seite gezogen haben:

- ❖ Lessandro Calanyeda
- ❖ Adaloe Vascagni
- ❖ Gazetten-Gis
- ❖ Imella Darando

Im Gespräch mit dem Comto

Die Zeit ist gekommen, die Neugier deiner Helden auf den mysteriösen Comto zu befriedigen – so sie dies wünschen. Ein solches Gespräch könnt ihr ausführlich rollenspielerisch abhandeln oder einige kurze Worte austauschen und das Ergebnis an Proben festmachen. Je nachdem, wie sich die Situation entwickelt, sind dazu sehr wahrscheinlich Vergleichsproben auf gesellschaftliche Talente nötig. Zudem können die Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) ablegen, um den Comto einzuschätzen. Da dieser die Liturgie SEELENSCHATTEN (siehe Seite 61) auf sich gewirkt hat, ist die Probe insgesamt um 4 Punkte erschwert.

Menschenkenntnis (Motivation erkennen) –4

QS 1 – Die Seelenruhe des Comtos ist nur gespielt. Tatsächlich scheint er innerlich aufgeregt auf etwas Besonderes zu warten.

QS 2 – Das, worauf er wartet, hat für ihn eine weitaus größere Bedeutung, als es dieses Fest je haben könnte. Es muss um etwas Wichtigeres gehen als bloß seinen Ruf.

QS 3 – Der wahre Antrieb des Comtos ist Rache. Diese Feier ist nur ein Vorwand, um sich an einem der Anwesenden zu rächen.

QS 4+ – Das Ziel des Comtos ist es, die ehemalige Königin der Feste, Shanya Sherizeth, zu deklassieren. Da er noch auf etwas wartet, wird seine Rache vermutlich heute Abend ihren Höhepunkt finden.

Auch der Comto kann, wenn du es willst, mittels *Menschenkenntnis* einen genaueren Blick auf die Helden werfen. Das wird er besonders dann tun, wenn sie sich im Vorfeld einen Namen in Neetha gemacht haben, auf dem Fest besonders aufgefallen sind oder ihm in irgendeiner Form zu verstehen geben, dass sie der Shanya gegenüber feindselig eingestellt sind. Er sieht die Helden dabei skeptisch, aber grundsätzlich positiv – solange sie seine Rachepläne nicht durchkreuzen, sind sie ihm gleichgültig, und wenn sie ihn sogar unterstützen, wird er sie als Verbündete sofort akzeptieren und ihnen ein Angebot zur Zusammenarbeit (siehe Seite 53) machen.

Darstellungshinweise

Wenn du, um das Gespräch auszuspielen, in die Rolle des Comtos schlüpfen willst, wirf einen Blick auf seine Hintergrundgeschichte (Seite 5). Außerdem kannst du dich an diesen Hinweisen orientieren:

- Setze ein leichtes, ruhiges Lächeln auf und halte deine Schultern aufrecht und gerade.
- Sieh demjenigen, der mit dir spricht, offen und direkt in die Augen. Das ist deine Vorstellung von Respekt.
- Atme jedes Mal einmal tief ein, bevor du zu reden beginnst.
- Sprich ruhig, langsam, deutlich und mit gewählten Worten. Saloppe, ungenaue Sprache ist dir ein Gräuel.

- Versuche, möglichst dein Gegenüber sprechen zu lassen. Stelle kurze Nachfragen und täusche notfalls Interesse vor, um dafür zu sorgen, dass dein Gesprächspartner viel über sich preisgibt.
- Bleib solange höflich wie nur irgend möglich. Anfeindungen, Beleidigungen oder Vorwürfe lässt du süffisant an dir abprallen. Das gilt besonders für „absurde Theorien“ wie das Gerücht, du seist ein Vampir.
- Setze weitgehend auf entwaffnende Ehrlichkeit und stimme deinem Gesprächspartner überraschend zu – wenn dich etwa jemand auf deinen leicht schmierigen Logenbruder Ezzelino anspricht, gib zu, dass du ihn auch anstrengend findest, aber „unter den Augen des Horas“ mit all seinen Vorzügen und Fehlern als Bruder akzeptiert hast.
- Kommt das Gespräch auf die Shanya, verfinstere deine Miene. Allen Anschuldigungen der Helden gegen sie schenkst du Glauben, und wenn sie dir vertrauenswürdig erscheinen, bietest du ihnen deine Hilfe dabei an, die Frevlerin dingfest zu machen.

Enttarnt?

Den Comto bereits hier als Diener des namenlosen Gottes zu enttarnen, ist nahezu unmöglich, sofern die Helden nicht die gesamte Feier unterbrechen wollen. Eine magische Überprüfung seiner Person, die durchaus heimlich möglich wäre, enthüllt nur ein astrales Leuchten: einer der Ringe an seiner rechten Hand ist ein Artefakt, in dem der Zauber BALSAM SALABUNDE für Notfalllebensretungen verankert wurde. Das gibt der Comto sogar zu, wenn man ihn darauf anspricht. Er selbst ist jedoch nicht magisch. Seine Weihe ließe sich dagegen nur mit der Zeremonie Seelenprüfung^{AG0158} entdecken, die 5 Minuten dauert und weder unauffällig ist, noch vom Comto ohne Widerstand akzeptiert werden würde.



• Die folgende Szene erfordert, dass die Helden einige Zeit zusehen und das Geschehen auf sich wirken lassen. Sie besteht aus mehreren Abschnitten, in denen du viel Text vorzutragen hast. Manche Spielrunden schätzen es nicht, wenn ihre Helden zu bloßen Zuschauern degradiert werden, daher sind die Reden des Comtos bewusst kurz gehalten. Zögere nicht, sie weiter auszuschnücken. Gänzlich auf diese Szene verzichten solltest du jedoch nur, wenn deine Spielrunde wenig Wert darauf legt, die Person des Comtos und seine Absichten zu durchdringen.

• • • • •
• Szene • gesetzt werden.

Der Horasdienst

Der Höhepunkt des Abends ist ein Gottesdienst für den heiligen Horas um Mitternacht. Diener verkünden, dass es allen Gästen nun freistehe, dem Comto in die Eingangshalle zu folgen, wo er am Altar die Zeremonie durchführen werde. Die meisten Gäste folgen dieser Aufforderung, entweder aus Neugier, Patriotismus oder echter religiöser Überzeugung. Keiner von ihnen erwartet jedoch das Spektakel, welches der Comto geplant hat – oder ahnt, wie lange dieser Abend jeden der Anwesenden noch beschäftigen wird. Denn die Predigt, welcher die Gäste beiwohnen dürfen, ist etwas nie Dage-

„Sehet, Kinder des Horas, welche Tage gekommen sind. Es sind Tage des Schmerzes, Tage der Finsternis. Tiefe Wunden wurden geschlagen in unser strahlendes Reich – durch Bruderkrieg, durch Verrat, durch Dämonenbünde. Unheilig!“ Die Anwesenden pflichten ihm als Echo bei: „Unheilig!“

„Doch die Hoffnung ist nicht verloren. Der Horas, unser aller Vater, der unsere Ahnen aus dem Gildenland an diese Gestade führte, er selbst ist es, der uns auch durch diese finsternen Tage führen wird. Er ist wieder erwacht, erwacht zu neuer Stärke, und er wird nicht eher ruhen, bis das Reich seiner Kinder wieder im goldenen Glanz erstrahlt. Die Zeit ist gekommen, Kinder des Horas, alle Furcht und Sorge fahren zu lassen. Und mögen die Sterne auch fallen, wir stehen gemeinsam gegen den Zorn des Himmels, denn der Horas ist unser Herr und Anführer. Er führt uns in das neue, goldene Zeitalter, und er ist es auch, der die Feinde der Schöpfung vernichten wird!“

Mit diesen Worten wird der Vogelkäfig enthüllt – und zu eurem Entsetzen starrt ihr in das Auge eines Dämons.



Während die meisten Gäste in atemlosem Entsetzen auf den Altar starren, können Helden mit grundlegendem Wissen erkennen, was der Comto ihnen gerade enthüllt hat.

Probe auf Sphärenkunde +3

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das unruhige Gemurmel der Gäste verstummt langsam, als der Comto di Trevia den Raum betritt, flankiert von zwei Logenmitgliedern. Sie tragen etwas, das in seiner Form an einen Vogelkäfig erinnert, der mit einem schwarzen Tuch verhängt wurde. Dieses seltsame Objekt stellen sie auf dem Altar ab. Der Comto nickt ihnen stumm zu. Kurz kniet er vor dem Altar des heiligen Horas nieder, und diese Geste der Demut bringt die letzten Gäste zum Verstummen. Dann wendet er sich der Menge zu.

QS 1 – Dieses Wesen ist ein niederer Dämon namens Gotongi. Es stammt aus der Domäne des Erzdämons Blakharaz (oder Amazeroths) und ist daher durch praiosgesegnete (oder hesindegesegnete) Waffen zu verletzen. Auch Sonnenlicht schadet diesem Dämon.

QS 2 – Gotongis fürchten ihr eigenes Spiegelbild und machen sich meist unsichtbar. Es ist ungewöhnlich, dass dieser hier sichtbar ist.

QS 3+ – Obwohl Gotongis zu den bekannteren und häufigeren Dämonen zählen, tauchen sie doch nur selten



auf, ohne gerufen worden zu sein. Außerdem müsste sich das Wesen gegen seinen Käfig wehren, denn Dämonen schätzen Gefangenschaft nicht.

Mit ungewohnt lauter Stimme weist der Comto seine erschrockenen Gäste darauf hin, dass er diese „niederhöllische Abscheulichkeit“ nicht etwa in den vermeintlich finsternen Schattenlanden, sondern hier, im „blühenden Reich des Horas“ gefunden habe. Er enthüllt, dass die Familie Sorelli, der dieses Anwesen einst gehörte, mitnichten die anständigen Söhne und Töchter Chababiens waren, für die man sie jahrzehntelang hielt – in Wirklichkeit waren sie unheilige Dämonenpaktierer, und dieser Gotongi sei das letzte Relikt aus den düsteren Tagen der Bündelei mit den Niederhöhlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit kräftigen Schritten nähert sich der Comto dem Altar, den Blick fest auf den Dämon im Käfig gerichtet.

„Seht diese Kreatur, dieses unheilige Monstrum, Sinnbild all dessen, was das Leben der Kinder des Horas bedroht in diesen finsternen Tagen! Dieses niederhöllische Wesen, gerufen von jenen, die ihre Seele an Dämonen verkauften, im Tausch für vergänglichen Glanz und verbotenes Wissen. Dies ist die Schande, gegen die wir uns stellen müssen. Dies ist der Makel auf dem goldenen Gewand des Horas!“

Der Comto blickt in die Runde. Als er zahlreiche nickende Köpfe bemerkt, entspannen sich seine zornigen Gesichtszüge merklich.

„Doch auch dies sollte für uns kein Grund zur Furcht sein. Der Horas ist wieder erwacht, und er wird uns leiten. Lasst uns beten, Kinder des Horas, um seinen Segen, auf dass wir gemeinsam dem Gezucht der Niederhöhlen widerstehen mögen!“

Bei diesen Worten sinkt er, sehr zur Überraschung der meisten Gäste, vor dem Altar auf die Knie und beginnt, leise vor sich hin zu murmeln. Auch andere Mitglieder der Loge tun es ihm gleich. Es dauert einige Herzschläge, bis ihnen die ersten Gäste folgen, doch bald kniet fast der gesamte Saal. Die Anspannung im Raum ist plötzlich greifbar und knistert auf der Haut.

Unruhig starrt ihr in das große Auge des Dämons im Käfig und fragt euch, worauf der Comto hinaus will. Und dann...

Ein Lichtblitz!

Ein grelles, goldenes Leuchten durchzuckt den Raum, und als eure Augen wieder zu schauen wagen, ist der Dämon im Käfig – verschwunden.



Wie kann das sein?

Die meisten Gäste sind restlos verblüfft – vermutlich auch die Helden. Genau diese ungläubige Stille ist das Ziel des Comtos, der mit derartigen Darbietungen der „Macht des Horas“ neue Anhänger für seinen Kult gewinnen will. Kurze Zeit später beginnt eine rege Diskussion über das Geschehene, bei der die Meinungen der Gäste wild auseinander gehen. War es tatsächlich

ein Wunder oder doch bloß Illusionsmagie? Ein Bühnenzaubertrick? Die Helden können sich an diesen Diskussionen beteiligen. Wenn sie lieber selbst hinter den Vorhang blicken wollen, wird sie niemand von ihren Bemühungen abbringen. Eine magische Analyse des Altars erbringt das Ergebnis, dass der Gotongi echt und der Bannstrahl kein magisches Wirken war.

Probe auf Magiekunde –1

QS 1 – Es sind Reste von Magie zu erkennen, die sich jedoch rasch verflüchtigt.

QS 2 – Die astrale Restsignatur stammt von einem magischen Wesen dämonischen Ursprungs.

QS 3+ – Bis vor wenigen Augenblicken weilte hier ein Gotongi in der Dritten Sphäre. Jetzt ist er verschwunden. Spuren anderer Zauber finden sich nicht.

Helden mit Kenntnissen in liturgischem Wirken (am ehesten also Geweihte) können überdies feststellen, dass die eben erlebte Wirkung eher karmalem Wirken als einem Zauber ähnelt.

Probe auf Götter & Kulte (Praios) –2

QS 1 – Das gleißende Licht war der Liturgie KLEINER BANNSTRAHL nicht unähnlich.

QS 2+ – Der Alveraniar/Halbgott Horas gilt als Enkel Praios'. Ein solches, dem Praios nahestehendes, göttliches Wirken könnte also möglicherweise mit Horas in Verbindung stehen.

Die besondere Fähigkeit einiger Namenloser-Geweihten, Liturgien anderer Kulte zu erlernen und als Tarnung zu missbrauchen, ist allerdings nicht einmal in der Geweihtenschaft des Rattenkindes weithin bekannt.

Wo sind die Antagonisten?

Nach dem Horasdienst zieht sich der Comto zurück, da ihn die Wachleute über die Gefangennahme der Shanya informieren. Aufmerksame Helden (Probe auf Sinnesschärfe) können bemerken, dass er sich den stürmischen Anfragen der Gäste nach dem „Horaswunder“ entzieht und stattdessen mit Wachleuten spricht. Kurz danach folgt er einem Diener durch das Dienstbotentreppenhaus nach oben. Die Shanya hat den Gottesdienst gar nicht miterlebt. Sie wurde, wenn die Helden nicht eingegriffen haben, beim Vergiften des Honigweins erwischt und von den Wachen ins Dachgeschoss gebracht. Dort wird sie derzeit festgehalten. Khabla bleibt der Zeremonie ebenfalls fern – die Gäste gehen allesamt davon aus, er habe sich mit einer Leidenschaft zurückgezogen. Tatsächlich spioniert er im Auftrag der Shanya das Gelände aus, um einen Fluchtweg für den Notfall bereitzulegen. Nachdem er diesen gefunden hat, beginnt er, nach seiner Herrin zu suchen und wird sie im Finale finden.

Wenn du den Helden jedoch die Möglichkeit zugestehen willst, den Comto an dieser Stelle zu enttarnen, lass sie eine sehr anspruchsvolle Probe auf *Götter & Kulte* (Namenloser) –5 ablegen.

Was passiert, wenn...

Dieses Kapitel erfordert von dir als Spielleiter viel Improvisation und Reaktionsvermögen. Mithilfe der Pläne der Antagonisten, der Hausbeschreibung und der Hinweise, was ohne ein Eingreifen der Helden geschehen wird, solltest du dennoch auf fast alle Möglichkeiten reagieren können. Auch wenn der Abend des Logenfestes für deine Helden ein Tanz auf dem Vulkan ist, gibt es in Wahrheit wenig, was sie tun können, um das Abenteuer zu zerstören. Solltest du also das Gefühl haben, als Spielleiter in die Bredouille zu geraten, denke an folgende Grundsätze:

- Das Fest soll Spaß machen und die Spieler zu eigenen Ideen anregen. Beschäftige die Helden daher mit vergnüglichen Zeitvertreiben. Wenn du einen Augenblick benötigst, um nach wichtigen Informationen nachzuschlagen, können deine Helden solange beispielsweise über die Büffetkarte fachsimpeln.
- Deine Helden haben Handlungsfreiheit. Wenn sie das Fest verlassen wollen, nutze die Hinweise auf Seite 43. Wenn sie einen der Antagonisten frühzeitig konfrontieren wollen, orientiere dich an Seite 52. Und wenn sie auf ganz andere Ideen kommen, reagiere einfach logisch darauf – keine Meisterperson wird unkommentiert zulassen, dass jemand wild gestikulierend Zauber auf sie wirft. Sollte die Situation dadurch eskalieren, dann ist der Abend zwar gelaufen, das Abenteuer jedoch noch nicht – zum Finale kommt es in jedem Fall.

- Wenn die Helden durch ihre Taten das Finale früher als geplant in Gang setzen, dann soll es so sein. Keiner der Punkte des Abends muss so geschehen, wenn das Schicksal in eurem Aventurien eben andere Pläne hat.
- Ein zentraler Knackpunkt dieses Kapitels ist die Gefangennahme der Shanya durch Wachen des Hauses. Es ist möglich, dass die Helden dies verhindern, weil sie die Shanya zuerst ertappen. In diesem Fall ist das Finale jedoch nur verändert und fällt nicht aus – der Comto lockt die Shanya dann nach dem Horasdienst mit dem Versprechen, ihr ein besonderes Geschenk als „Zeichen seiner Anerkennung“ machen zu wollen, ins Dachgeschoss. Da die Shanya sich überlegen wähnt, wird sie dieser Aufforderung nachkommen, und die Helden können ihr ins Finale folgen.



DER LETZTE TANZ



»Sherizeth – deinen Namen habe ich nie vergessen. Er war in meinen Gedanken an jedem einzelnen Tag, seitdem du mich aus der Menge der Glücklosen ausgewählt und zu einem Schicksal voller Qualen verdammt hast. Jeden Morgen erwachte ich mit der Erinnerung an die schwarzfaule Freude in deinem Blick, und jeden Abend schlief ich ein im Gedenken an die dämonischen Götzendienste, die du und deinesgleichen mit mir getrieben haben. Und nun fragst du, wieso ich noch am Leben bin? Deinetwegen. Allein die Erinnerung an dich, an deine Verderbtheit, hielt mich wach, hielt mich am Leben. All das hier, all dieser Glanz, ist allein nur dir zu verdanken, Sherizeth. Und deshalb erlaube mir, dir gebührend dafür zu danken, dass du meinen Hass aufrechterhalten hast. Dein sei mein Dank, und mein die Rache an dir und allen, die mit dir verschworen waren. Also bitte, komm näher, und nimm meine Hand zum Dank. Reich mir die deine – zu unserem letzten Tanz.«
—der Comto zur Shanya, kurz vor dem Beginn ihres finalen Kampfes

Schauplätze des Finales

Sobald die Shanya und der Comto aufeinandertreffen, kulminieren die Ereignisse. Wo dies geschieht, kannst du jedoch frei entscheiden. Aus Stimmungsgründen bietet es sich an, das Finale nicht einfach in einem Dienstbotenraum zwischen Tür und Angel auszutragen, sondern an einem besonderen Ort. Hier eine kurze Liste guter Finalorte mit ihren Vor- und Nachteilen:

- **Die Dachterrasse.** Ein Endkampf im Mondlicht ist klassisch, dramatisch und kann durch Sichtmodifikatoren auch erfahrene Kämpfer herausfordern. Zudem besteht die Gefahr, über die Brüstung in die Tiefe zu stürzen.
- **Der Beschwörungsraum im Keller.** Der Bezug zu den Niederhöhlen unterstreicht noch einmal den zentralen Konflikt zwischen der Paktiererin und dem Namenlosengeweihten. Allerdings kämpft man hier, falls man nicht auch in den angrenzenden Raum ausweichen will, auf beengtem Raum.
- **Das ehemalige Kunstzimmer.** Hier können Helden und Kampfgegner zwischen mit Tüchern verhangenen Möbeln und Spiegeln Katz und Maus spielen. Außerdem geht ein gewisser Reiz von dem Wissen aus, dass direkt unter dem Zimmer die ahnungslose Festgesellschaft tanzt.
- **Der Pavillon am Fischteich.** Wer das Finale noch klarer vom heiteren Fest-Abschnitt des Abenteuers trennen will, kann die Antagonisten hier draußen in der Dunkelheit kämpfen lassen. Auch ein Kampf im hüfthohen Teich kann eine ungewohnte Herausforderung bieten.



Wir gehen für alle folgenden Beschreibungen davon aus, dass das Finale auf der Dachterrasse des Logenhause stattfindet. Dies ist wahrscheinlich, da die Shanya im angrenzenden Prinzgemach festgehalten wird. Es ist jedoch möglich, dass die Helden den Ablauf des Abends

durcheinanderbringen, indem sie die Shanya frühzeitig befreien, ihre Gefangennahme verhindern oder Ähnliches. Du kannst für die finale Konfrontation deshalb auch auf andere Orte zurückgreifen, um dieses Kapitel an euren persönlichen Abenteuerverlauf anzupassen.

Verlauf des Finales

Wann genau das Finale beginnt, hängt maßgeblich von den Handlungen der Helden ab. Spätestens nach dem Horasdienst, wenn der Comto über die Gefangennahme der Shanya informiert wird, spitzt sich die Lage jedoch zu. Sollten die Helden ihm nicht aus eigenem Antrieb folgen, kannst du die folgende Szene nutzen, um sie ins Finale zu ziehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade bringt euch der Wein Rahja so nahe, als ein rüpelhafter Rempler euch aus der Feierlaune reißt. Noch bevor ihr den betrunkenen Gast maßregeln könnt, fällt euch auf, wer da gerade mit euch zusammengeprallt ist – es ist Amaldo della Cordaio. Und obwohl er kaum geradeaus gehen kann, fragt ihr euch auf den zweiten Blick, ob sein Zustand wirklich mit dem Genuss von Wein zu tun hat oder doch eher mit der dunkelroten Platzwunde an seinem Hinterkopf... „Hilfe“, murmelt er verwirrt und taumelt erneut gegen [Name des Helden]. „Sie haben die Shanya. Sie ist weg, ist weg... Muss Hilfe holen...“



Wenn die Helden Amaldo an einem ruhigen Ort befragen, kann er in wirren Sätzen nach und nach folgende Informationen preisgeben:

- Amaldo hatte sich von der Feier entfernt, um nach der Shanya zu suchen.
- Er wollte ihr stolz davon berichten, dass er dank ihrer Ratschläge erfolgreich einer jungen Frau einen Kuss entlocken konnte.
- Er fand sie in einem der Lagerräume im Erdgeschoss (dem mit dem Treppenabgang in den Keller).
- Noch bevor er sie ansprechen konnte, wurde sie von zwei Hauswächtern überwältigt und niedergeschlagen.
- Einer der Wächter sprach davon, die Shanya „unters Dach“ zu bringen.
- Amaldo versteckte sich instinktiv hinter einigen Kisten, rutschte dabei jedoch aus und stieß mit dem Kopf an die Wand. Seitdem war er bewusstlos, bis er vor wenigen Augenblicken zu sich kam.

Nun wissen die Helden von der Gefangennahme der Shanya. Wenn sie jetzt nach dem Comto suchen (und sein Verschwinden vorher nicht bemerkt haben), finden sie ihn nicht mehr, was nichts Gutes verheißt. Die Helden

haben außerdem den Hinweis, dass die Shanya unter dem Dach festgehalten wird – sie können also dorthin eilen und stolpern so geradewegs ins Finale.

Und was geschieht, wenn...

Durch die freie Struktur des zweiten Kapitels ist nicht sicher, auf welchem Wege die Helden ins Finale hineingezogen werden. Passe den Übergang an die Aktionen deiner Helden an. Dafür geben wir dir hier einige Hinweise zu den wahrscheinlichsten Abweichungen vom geplanten Verlauf:

- **Befreit die Shanya:** Wenn die Helden dem Verschwinden der Shanya frühzeitig (d. h. vor dem Ende des Horasdienstes) nachgehen, können sie versuchen, diese zu befreien. Machen die Helden das schnell und leise, sollte es ihnen gelingen – diskutieren sie dagegen erst länger mit der Shanya, kommen einige Wachen vorbei, welche die Helden festsetzen wollen und jemanden losschicken, um den Comto zu informieren. Auch dann kommt es zum Finale.
- **Shanya wird nicht gefangen:** Sollten die Helden die Shanya erwischen, bevor es die Hauswachen tun, weiht sie diese in ihre Pläne gegen den Comto ein und macht ihnen ihr verführerisches Angebot (siehe Seite 53). Auch wenn sie vor dem Finale befreit werden sollte, kommt es zu diesem Szenario. In diesem Fall greift der ursprüngliche Plan des Comtos – er lädt die Shanya per Bote nach dem Horasdienst auf ein „privates Gespräch unter Ebenbürtigen“ ein. Da sie nichts von seinen übernatürlichen Fähigkeiten ahnt, wähnt sie sich überlegen und geht darauf ein. So gerät sie dennoch in die finale Konfrontation.
- **Der Feind meines Feindes:** Wenn die Helden sich schon deutlich vor dem Finale auf eine Seite (Comto oder Shanya) schlagen wollen, ist das möglich und für den Verlauf des Abenteuers nicht hinderlich. In diesem Fall sind die Fronten im Endkampf klar. Die Gegenseite wird dennoch einen Versuch unternehmen, die Helden von der eigenen Rechtschaffenheit zu überzeugen.
- **Überall Feinde:** Wenn die Helden es sich mit der Shanya und dem Comto bereits verscherzt haben, wird das Finale für sie anstrengend – sie müssen dann gegen beide Seiten kämpfen und notfalls die Flucht antreten. Die Shanya und der Comto verbünden sich jedoch in keinem Fall gegen die Helden – diese sind für sie eher lästige Ablenkung.

Das verführerische Angebot der Shanya

Irgendwann im Laufe des Abenteuers wird die Shanya einsehen, dass die Unterstützung der Helden für sie hilfreich sein könnte – spätestens im Finale, wenn der Comto die Maske fallen lässt. So in die Enge getrieben, wird sie versuchen, den Helden ein unwiderstehliches Angebot zu machen. Sie zögert nicht, ihnen das Blaue vom Himmel herunter zu versprechen, um ihr Überleben zu sichern. Dieses Gespräch kannst du ausspielen, aber auch regeltechnisch unterfüttern durch drei Vergleichsproben, welche die Shanya und der wortführende Held auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen die Willenskraft des jeweils anderen würfeln. Je nach Situation kann das Talent zum Überzeugen auch durch *Betören* (für eindeutige Angebote), *Überreden* (Manipulieren) (bei Lügen und Halbwahrheiten) oder *Handel* (für knallharte Feilscherei) ausgetauscht werden. Den Wahrheitsgehalt dessen, was die Shanya sagt, kann man mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* +1 überprüfen (verzweifelt ist sie keine gute Lügnerin mehr). Dabei bringt die Shanya die folgenden Argumente, um die Helden zu überreden, ihr Leben zu verschonen:

- ☛ Der Comto ist ein gefährlicher Ketzer, der die Menschen aufhetzt. (Ihre Meinung, aber wahr)
- ☛ Sie versucht nur, die Stadt vor großem Unheil durch diese frevlerische Loge zu beschützen. (Halbwahrheit – sie versucht in erster Linie ihren Ruf zu schützen)

Wenn die Helden sie in die Enge drängen und als Paktiererin enttarnen, ergänzt sie ihre Argumente noch um folgende:

- ☛ Sie hatte keine Wahl – zu Zeiten Orons war sie jung und wurde von ihrer Lehrmeisterin Belima in den Pakt mit Belkelel getrieben, ohne es zu ahnen. (wahr)
- ☛ Alle haben damals Belkelel angebetet, und in den Tulamidenlanden waren die Grenzen zwischen Götter- und Dämonenverehrung ohnehin schon immer fließend. (wahr)
- ☛ Sie hat sogar einmal versucht, den Pakt zu brechen, wäre daran aber fast gestorben. (glatte Lüge)
- ☛ Ihre Vergehen sind nicht so schlimm wie die des Comtos – er ist ein Vampir und damit ein Geschöpf des Namenlosen, des Widersachers der Schöpfung! (Ansichtssache)

Was bietet die Shanya?

Wenn die Helden geneigt sind, ihr zuzuhören, bietet die Shanya alles auf, was sie kann, um diese zu überzeugen. Sie kann den Helden zahlreiche, wertvolle Kontakte in die Oberschicht des Horasreichs und zu Rauschkrauthändlern vermitteln. Auch ist sie sich nicht zu schade, ihren eigenen Körper und die damit verbundenen Sinnesfreuden im Tausch für ihr Leben anzubieten. Sie wird außerdem auf alle Forderungen der Helden eingehen – für ihr Leben ist ihr nichts zu schade. Gerade auch,

wenn die Helden sie zum Paktbruch nötigen, stimmt sie zu. In diesem Augenblick ist das nicht gelogen – sie lässt sich von eifrigen Helden tatsächlich überzeugen, Belkelel abzuschwören. Wenn sie das allerdings ausspricht, nimmt der Endkampf eine überraschende Wendung – Khabla greift dann sie zuerst an, denn Belkelel nimmt einen geplanten Paktbruch nicht einfach hin.

Das unmoralische Angebot des Comtos

Geben die Helden dem Comto die Chance, sich zu erklären, so wird er spätestens im Finale seine Vorgeschichte preisgeben. Erschreckend nüchtern zählt er dabei all die Grausamkeiten auf, die er erdulden musste, und betont dabei immer wieder seine Abscheu vor allen Dämonenbündlern. Das einzige Detail seiner Geschichte, das er weglässt, ist sein Werdegang zum Diener des namenlosen Gottes – er erzählt den Helden einfach von dem Gold, das er fand, und dass er damit beschloss, Rache zu nehmen. Nach dieser Erzählung wird er versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen, damit sie seine Rachepläne nicht durchkreuzen. Auch hier kannst du das Gespräch ausspielen oder auf Vergleichsproben (siehe Abschnitt *Das verführerische Angebot der Shanya*) zurückgreifen. Gegen die Shanya bringt er Folgendes vor:

- ☛ Die Shanya hat sich mit niederhöllischen Mächten eingelassen. Ihr Leben ist verwirkt, und ihre Seele ist verloren. Sie muss vernichtet werden. (Weitgehend wahr, ihre Seele könnte aber mit viel Aufwand gerettet werden)
- ☛ Wer solche Grausamkeiten wie sie unterstützt hat, verdient keine Gnade. (Ansichtssache)
- ☛ Würde man sie jetzt nicht aufhalten, so pflanzte sie ihr dämonisches Gedankengut sicher in weitere Köpfe. Man muss das Übel bei der Wurzel packen. (wahr)
- ☛ Ja, die Rachepläne des Comtos sind gesetzwidrig und moralisch fragwürdig. Aber wer will sich wirklich ein Urteil über ihn anmaßen? Wer hat solche Qualen durchlitten wie er? (Ansichtssache)

Sollten die Helden ihn außerdem misstrauisch nach seinen Wundertätigkeiten im Namen des Horas befragen, behauptet er, nur ein demütiger Diener zu sein. Er diene seinem Gott ohne die Absicht, die Zwölfgötter zu hinterfragen. All das sind Lügen, die ihm als Diener des Namenlosen leicht von der Zunge rollen. Um den Wahrheitsgehalt all seiner Aussagen zu prüfen, muss den Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) –4 gelingen.

Was bietet der Comto?

Neben dem guten Gewissen, einem armen Mann zu seiner wohlverdienten Rache verholfen zu haben, kann der Comto die Helden noch auf andere Weise locken. Er bietet ihnen die Aufnahme in seine Loge an, was ihnen auf einen Schlag zahlreiche neue Brüder und Schwestern in der Oberschicht des Horasreiches beschert. Außerdem



kann er blitzendes Gold sprechen lassen – 100-200 Dukaten als Bestechung sind für ihn kein Problem. Wenn die Helden besonders überzeugend argumentieren, d. h. mehr Netto-QS bei Verhandlungen mit einer Vergleichsprobe auf *Handel* haben, sieht er sogar davon ab, die Shanya zu töten, und akzeptiert ein Gerichtsverfahren. Dazu wird es jedoch vermutlich nicht kommen, da Khabla im Finale auftauchen und einen Kampf erzwingen wird. Sollte die Shanya jedoch überleben, steht der Comto zu seinem Wort und sagt an der Seite der Helden vor Gericht aus.

Der Schleier fällt

Wenn die Helden und die beiden Antagonisten sich endlich in einem Dreieck gegenüber stehen, kulminieren die Ereignisse. Die folgende Szene kannst du direkt nutzen oder an die Situation anpassen, die sich in deiner Spielrunde entwickelt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Entsetzt deutet die Shanya auf den Mann, der in das fahle Mondlicht tritt, welches die Dachterrasse als einziges erhellt. „Das ist er. Er ist ein Vampir, seht ihr das nicht?“ Der Mann, aufrecht und ruhig wie Boron selbst, lächelt müde. „Vampir? Ihr macht Euch lächerlich, werte Sherizeth. Gerade Ihr solltet es besser wissen – Ihr habt mich schließlich ausgesucht.“

Ein Moment der Stille vergeht, in dem alles Blut aus dem Gesicht der Shanya zu weichen scheint. Kreidebleich starrt sie den Comto an. „Du? Aber... aber wie?“

„Wie?“ Er lächelt finster und geht langsam auf sie zu. „Wie ich eure Folter überlebt habe? Mit Mühe. Wie ich aus der Sklaverei entkam? Mit Glück. Wie ich diesen Moment, hier und jetzt, geplant habe? Mit Genuss.“



An diese Einleitung kannst du nach Belieben noch einen verbalen Schlagabtausch einbauen, in den auch die Helden eingreifen können. Sowohl die Shanya als auch der Comto haben viel Wut aufgestaut, die sich jetzt Bahn brechen kann. Greife dafür auf ihre Vorgeschichten (siehe ab Seite 5) und ihre Versuche, die Helden zu überzeugen (siehe Seite 53), zurück. Gerade die Vorwürfe des Comtos können auch gut über die Lippen der Helden kommen, da er selbst sich gerne zurückhält. Wenn sie für ihn (oder die Shanya) in die Bresche springen wollen, lass das in jedem Fall zu, um den Helden mehr Zeit im Rampenlicht zu gönnen. Auch wenn es hier um den Streit der Antagonisten geht, sollten die Helden nicht sehr lange nur bloße Zuschauer sein.

Khabla greift ein

Sobald die Stimmung auf Kampf hindeutet, wird die Shanya verzweifelt nach Khabla rufen. Zum Erstaunen aller Anwesenden taucht dieser wenige Augenblicke später auf, möglicherweise gefolgt von bezirrten Gästen. Diese gedenkt er als „menschliche Schutzschilde“ zu nutzen, da er annimmt, dass seine Gegner (vor allem die Helden) mehr moralische Skrupel haben als er selbst. Die Shanya fleht ihn erneut um Hilfe an, und da lässt er endgültig die Hüllen fallen – im wahrsten Sinne des Wortes. Der Endkampf zwischen Böse und Böse hat begonnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Du bist mein Diener, hilf mir“, hört ihr die Aufforderung der Shanya. Die Augen des schönen Jünglings verdüstern sich schlagartig. Er wendet sich von seiner Herrin ab und blickt in eure Richtung – doch was ihr nun seht, ist alles andere als schön. Das Blut scheint euch in den Adern zu gefrieren, als die Haut auf Khablas Gesicht langsam zerfließt wie schmelzendes Eis. Sein gesamter Körper reißt vor euren Augen auf, all die

Schönheit vergeht, und daraus hervor bricht das grausamste Ungetüm, dessen ihr niemals ansichtig werden musstet. Die Shanya lächelt finster. „Töte sie. Töte sie alle.“



Kampfparteien

Wer mit wem kämpft, hängt davon ab, welche Bündnisse die Helden im Vorfeld schmieden konnten. Wenn die Helden gegen beide Antagonisten gleichzeitig vorgehen wollen, steht ihnen ein harter Kampf bevor, vor allem, da beide Seiten Verstärkung mitgebracht haben. Zu Beginn des Kampfes sehen die Parteien so aus:

Comto	Shanya
4 Hauswachen	Laraan
bis zu (Anzahl der Helden +2) Horasanhänger	bis zu (Anzahl der Helden +2) Verführte

Um den Kampf herausfordernder zu gestalten, aber auch um weniger kämpferische Charaktere einzubinden, kannst du die verführten Gefolgsleute der Shanya bzw. die Horasanhänger des Comtos nutzen. Diese sind eigentlich unschuldig und können deshalb gerettet werden – sie sind zunächst aber ein Hindernis und vielleicht sogar eine Gefahr für die Helden. Statt eines Angriffs steht es den Helden aber frei, eine der unschuldigen Meisterpersonen davon zu überzeugen, den Kampf zu verlassen. Dazu legen sie als 1 Aktion eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* –2 gegen *Willenskraft* 5 (11/12/13) ab. Die Erschwernis resultiert daraus, dass die Unschuldigen nur mit Gerissenheit dazu gebracht werden können, von ihrer neugewonnenen Begeisterung für den Comto bzw. die Shanya abzulassen. Jede erfolgreiche Probe (min. 1 Netto-QS) entfernt einen der Unschuldigen aus dem Kampf – derjenige flüchtet sich dann in einen angrenzenden Raum.

Spielwerte der Gegner

Comto di Trevia / Edorian „Edo“ Galetta

MU 15 KL 15 IN 13 CH 13

FF 13 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 33* SK 3 AsP – ZK 2

KaP 56* AW 7 GS 8 INI 15+1W6

Sozialstatus: frei (gibt sich als Comto aus)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Anhänger des Güldenens (Praios), Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Entermesser, Schwerer Dolch), Hohe Weihe I, Mauer des Geistes, Mirakelmacht, Tradition (Namenloser Kult), Wuchtschlag I (Waffenlos, Entermesser)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamidya II, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweihter

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 14, Schwerter 12

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Entermesser: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Schwerer Dolch: AT 14 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Zehen 7

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Willenskraft 15

Natur: Orientierung 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 10, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 5, Rechtskunde 6

Handwerk: Boote & Schiffe 12, Handel 9, Holzbearbeitung 8, Malen & Zeichnen 10

Liturgien: Des Einen bezaubernder Sphärenklang 7, Goldene Hand 8, Kleiner Bannstrahl 13, Magiespiegel 7, Namenloser Zweifel 13, Namenloses Vergessen 12, Seelenschatten 14

Kampfverhalten: Der Comto ist bereit, selbst zu kämpfen, wird aber zunächst alle anderen Mittel ausschöpfen.

Flucht: Bei *Schmerz* II oder nach dem ersten Angriff, mit dem er erkennbar Schaden anrichtet (min. 4 SP).

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger
*) Der Comto weist den 2. Weihegrad des Namenlosen auf. Dadurch hat er bereits 3 permanente Lebenspunkte verloren und durch die Hohe Weihe 6 KaP hinzugewonnen.

Weihegrad des Comtos

Der Comto hat bereits den 2. Weihegrad des Namenlosen erreicht. Zuerst opferte er die Fähigkeit zu weinen, danach sein Sättigungsgefühl (was für ihn gerade bei Banketten ein Nachteil ist).



Der Comto hat erst den 1. Weihegrad erreicht.



Der Comto hat bereits den 3. Weihegrad erreicht.



Shanya / Sherizeth al'Azila

MU 13 KL 13 IN 14 CH 16

FF 13 GE 14 KO 14 KK 12

LeP 34 SK 2 AsP – ZK 2

KaP – AW 9 GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Verbessertes Ausweichen I-II

Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi III, Thorwalsch I

Schriften: Tulamidya-Zeichen, Kusliker Zeichen

Vorteile: Geborener Redner

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Kampftechniken: Dolche 13, Raufen 13

Waffenlos: AT 14 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 6, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Zehen 10

Gesellschaft: Betören 12, Einschüchtern 5, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 10, Willenskraft 10

Natur: Orientierung 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie

6, Götter & Kulte 6, Rechtskunde 6

Handwerk: Boote & Schiffe 7, Handel 8, Malen & Zeichnen 8

Paktgeschenke: Belkelels Ekstase I-III, Brünstigkeit erzeugen I-III, Dämonische Attribute, Dämonische Fertigkeiten, Dämonischer Panzer I-II, Herrschaft über Dämonen, Peitschenhieb, Resistenz gegen Götterwirken I-III

Kampfverhalten: Shanya wird in erster Linie den Laraan für sich kämpfen lassen. Sind die Helden besonders kampfstark, wird sie zusätzlich mit dem Paktgeschenk Peitschenhieb eingreifen.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Die Shanya ist eine Belkelel-Paktiererin im 4. Kreis der Verdammnis. •○

Das Dämonenmal der Shanya sind Narben auf ihrem Rücken, die aussehen wie von Peitschenhieben. Früher waren sie nur hässlich, inzwischen aber sind sie wirklich unansehnlich, reißen ständig neu auf und bluten fortwährend.



Khabla alias der Laraan

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 KL 15 IN 14 CH 20

FF 13 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 40 AsP 60 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 7 ZK 7 GS 8

Krallen: AT 16 PA 8 TP 1W6+7 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II (in der hübschen Gestalt) / Hässlich II (in der abscheulichen Gestalt)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Finte I (Krallen)

Talente: Bekehren & Überzeugen 13, Betören 17, Einschüchtern 7, Handel 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 16, Verbergen 7, Willenskraft 10

Zauber: Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 12, Saturias Herrlichkeit 17, Visibili 16 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Ein Laraan wird nicht zu Kampfzwecken gerufen, aber er kann sich in seiner wahren Gestalt mit seinen Krallen zur Wehr setzen.

Flucht: Dieser Laraan kämpft bis zum bitteren Ende.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Die Laraanim werden beschworen, um andere Personen zu verführen oder dem Zauberer erotische Dienste zur Verfügung zu stellen.

• **QS 2:** Die wahre Gestalt eines Laraans ist hässlich, so hässlich sogar, dass man dem Wahnsinn verfallen kann, wenn man sie erblickt.

• **QS 3+:** Laraanim sollen nicht nur in menschlicher Gestalt, sondern auch in tierischer Form beschworen werden können. Es handelt sich beim Laraan um einen fünfgehörnten Dämon aus dem Gefolge Belkelels.

Sonderregeln:

Mutation: Fügt der Laraan einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen zu, beginnt die Wunde nach 1W6 Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

Verführerische Gestalt: Die Gestalt eines Laraan ist eigentlich abstoßend, aber der Laraan verfügt über die Macht, sich eine verführerische Gestalt zu verleihen. Diese Verwandlung dauert 1 Aktion, der Laraan kann die Verwandlung so lange aufrechterhalten, wie er wünscht.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Laraan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

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

Zusätzliche Dienste: Sexueller Dienst (sexuelle Handlungen am Beschwörer), Verführung (Verführung einer ausgewählten Person in seiner gutaussehenden Gestalt), Verführung und Wahnsinn (Verführung einer ausgewählten Person, am Ende Offenbarung seiner hässlichen Gestalt; Der Verführte erhält permanent 4 Stufen *Verwirrung*, kann aber vorher eine Probe auf *Willenskraft* (Betören widerstehen) ablegen. Für jede QS verringert sich das Ausmaß der permanenten *Verwirrung*. Die Zustandsstufen sind nur durch Magie, Liturgien oder Seelenheilkunde wieder abbaubar; verbraucht drei Dienste.)



• Damit wird angegeben, wie sehr ein Paktierer sich dem Dämon, dem er dient, bereits hingegeben hat. Mit jedem Kreis wird der unheilige Einfluss auf Körper und Seele stärker, doch gleichzeitig steigt des Paktierers niederhöllische Macht. Siehe *Aventurische Magie III* für optionale ausführliche Regeln.



Für die Werte von Hauswachen und verführten Gästen kannst du auf die Gardisten und Bürger aus dem **Aventurischen Almanach** auf Seite 258 und 260 zurückgreifen.

Epilog

Der Kampf ist vorbei, die Schlacht geschlagen – was danach geschieht, hängt von den Helden ab. In jedem Fall können sie der Rahjakirche vermelden, dass sie die Umtriebe in der feierwütigen Oberschicht aufgeklärt und größeres Unheil verhindert haben. Der Geweihte Ascanadio wird sie dafür mit Freuden entlohnen. Möglicherweise endet der Finalkampf jedoch auch nicht mit dem Tod aller Beteiligten, und die Helden haben noch lose Enden ihrer Handlungsfäden:

- Bringen die Helden Amaldo della Cordaio wohlbehalten zu seiner Familie zurück, wird man sie dort reich belohnen. Die gesamte Familie steht nun in ihrer Schuld und wird nicht zögern, den Helden in Zukunft zu helfen – materiell und immateriell.
- Überführte, aber noch lebende Schurken können vor Gericht gestellt werden. Die Helden sind in einem solchen Prozess Kronzeugen, was ihre heldenhaften Taten überregional bekannt macht. Hat deine Gruppe Spaß daran, könnt ihr diesen Prozess auch am Spieltisch ausspielen.
- Sollte die Shanya noch leben und einem Paktbruch zugestimmt haben, erhält sie dabei die Unterstützung der Rahjakirche. Ein solches Unterfangen ist jedoch gefährlich, denn die Erzdämonin wird die Macht der Niederhöhlen entfesseln, um die Seele ihrer Dienerin doch noch zu bekommen. Wenn die Helden hier helfen wollen, kannst du aus dem Paktbruch ein eigenes Abenteuer machen.
- Helden, die dem Comto geholfen haben, werden von ihm gebeten, ihm auch bei der finalen Rache zur Hand zu gehen – der an Belima saba Hanabith, der Vorsteherin des Belkelel-Zirkels. Auch hier kannst du ein eigenes Abenteuer anschließen, frei nach dem Motto „Kill Belima“.



Der Lohn der Mühlen

Für ihren gewagten Tanz auf dem Parkett des Neethaner Patriziats erhalten die Helden **20-30 Abenteuerpunkte**, je nachdem, wie tief sie in die Verstrickungen eingedrungen sind. Zusätzlich erhalten sie sämtliche Belohnungen, welche mit der Rahjakirche vereinbart wurden. Es ist außerdem wahrscheinlich, dass die Helden sich mit ihren Taten in Neetha, wenn nicht sogar in ganz Chababien, einen Namen gemacht haben und in Zukunft damit rechnen können, dass ihnen manche Türen leichter geöffnet werden.

Die Loge des wiedererstandenen Horas

Ganz gleich, ob der Comto überlebt oder stirbt – die Loge, die er eigentlich nur zur Tarnung gegründet hat, bleibt bestehen. Ihre patriotische Verehrung des Horas trifft bei vielen Patriziern und Adligen offenbar einen Nerv. Im Jahr 1042 BF gibt es bereits Logenhäuser in Vinsalt, Neetha, Belhanka, Kuslik und Silas. Die Verehrung des Namenlosen bleibt dabei sehr subtil – nur der jeweilige Ortsvorstand wird in die Weißen eingeführt, alle anderen Mitglieder sind ahnungslos. Ziel der Loge ist eine weitläufige Unterwanderung der Gesellschaft, um dem 13. Gott in ferner Zukunft die Übernahme des Reichs zu ermöglichen. Die Loge wird in späteren Publikationen erneut auftauchen, ebenso der Comto, sofern er überlebt. Stirbt er in diesem Abenteuer, wird er in eurem Aventurien durch den Vorsitzenden der Vinsalter Loge beerbt. Das nebenstehende Symbol der Loge wird man im Horasreich also künftig häufiger sehen.



Kreise der Verdammnis, Dämonische Auszehrung und Paktgeschenke

Kreise der Verdammnis

Die Kreise der Verdammnis sind ein Maß dafür, wie weit ein Paktierer auf dem Pfad in die Verdammnis fortgeschritten und wie mächtig er ist. In diesem Abenteuer ist der KdV-Wert vor allem für einige Paktgeschenke relevant. Der KdV-Wert entspricht der Kreise der Verdammnis eines Paktierers.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Ein Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis könnte also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenke-Fähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um 1 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 1 erleichtert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP); alle Proben sind um 2 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 2 erleichtert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um 3 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 3 erleichtert.

Stufe IV

Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen immer noch möglich und um 4 erleichtert.

Belkelels Ekstase I-III

Die beste Liebhaberin zu sein, ist für viele Belkelel-Anhängerinnen wichtig. Mit dieser Kraft ist ihr Liebespartner immer davon überzeugt, die höchsten Wonnen erlebt zu haben, ganz gleich, wie gut oder schlecht die Paktiererin war. Und das Paktgeschenk dient dazu, dem Opfer seine Lebenskräfte zu rauben.

Wirkung: Beim Liebespiel kann die Paktiererin mit einem von ihr ausgewählten Opfer alles anstellen, was ihr gefällt, und es empfindet dennoch höchste Ekstase. Darüber hinaus kann die Paktiererin ihm KdV Lebenspunkte rauben und zu ihrem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen, bis hin zu $KdV \times 5$ LeP über ihrem Maximum. Hat die Paktiererin ihr LeP-Maximum nach dem Ende der Wirkung immer noch überschritten, reduzieren sich die LeP auf den natürlichen Maximalwert. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung der Fähigkeit hält 7 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 1

Brünstigkeit erzeugen I-III

Um bei einer anderen Person Brünstigkeit zu erzeugen wie bei einem wilden Tier, muss eine Belkelel-Paktiererin nur über dieses Paktgeschenk verfügen.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die Schlechte Eigenschaft *Brünstig*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 1

Dämonische Attribute

Übernatürliche Kraft oder Geschicklichkeit sind der Traum vieler, die nach Macht streben.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann der Paktierer für kurze Zeit einen Bonus von +2 auf eine Eigenschaft erhalten. Die wählbaren Eigenschaften sind je nach Erzdämon unterschiedlich (siehe Tabelle **Erzdämonen, Dämonische Attribute und Dämonische Fertigkeiten**).

Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eine der aufgeführten Eigenschaften entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander beide seinem Erzdämon zugeordneten Eigenschaften wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 1

Dämonische Fertigkeiten

Die Erzdämonen verfügen über die Macht, ihre Diener mit Fähigkeiten auszustatten, um sie übermenschlich erscheinen zu lassen.

Wirkung: Jeder Erzdämon kann einen Paktierer mit Fähigkeiten ausstatten, die sein gewöhnliches Leistungsmaß deutlich übersteigen. Je nach Erzdämon sind andere Fertigkeiten davon betroffen. Das ausgewählte Talent erhält einen Bonus von +4 FW. Die wählbaren Talente sind je nach Erzdämon unterschiedlich (siehe untenstehende **Tabelle**).

Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eines der aufgeführten Talente entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander mehrere Talente wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 1

Erzdämon	Eigenschaft	Fertigkeiten
Belkelel	CH, GE	Betören, Fesseln, Überreden, Zechen

Dämonischer Panzer I-II

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für körperlichen Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit kann der Paktierer einen natürlichen RS von 1 erhalten, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: Stufe I/II: 1/2

Herrschaft über Dämonen

Eine der wichtigsten Kräfte vieler Paktierer ist die Fähigkeit, Dämonen ihres Paktherrn zu beschwören.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Dämon aus dem Gefolge seines Paktherrn beschwören. Er muss dazu keine Probe ablegen, die Beschwörung gelingt immer. Bei Stufe I des Paktgeschenkes kann der Paktierer nur niedere Dämonen rufen, bei Stufe II gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern, bei Stufe III auch Gehörnte mit mehr als 5 Hörnern. Der Dämon erscheint nach 5 -KdV/2 Aktionen/Minuten/Stunden (Stufe I/II/III).

Der Paktierer kann immer nur einen einzigen Dämon beschwören und kontrollieren, weitere Dämonen kann er über dieses Paktgeschenk nicht gleichzeitig rufen. Er hat KdV Dienste für den Dämon zur Verfügung. Nachdem der Dämon vernichtet wurde oder alle Dienste verbraucht wurden, und er sich wieder in die 7. Sphäre zurückzieht, kann der Paktierer die Fähigkeit für 13-KdV Tage nicht mehr einsetzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht permanente Stufen an *Dämonische Auszehrung*, solange der Dämon in der 3. Sphäre verweilt (Bei Stufe I/II/III: 2/4/6 Stufen).

Kreis: Stufe I/II/III: 1/3/5

Peitschenhieb

Die Paktiererin kann mit diesem Paktgeschenk mehrere Opfer mit einer ätherischen Peitsche mit mehreren Lederriemen angreifen.

Wirkung: Die Paktiererin schlägt mit einer imaginären Peitsche zu, die bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Angriff wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft die ätherische Peitsche ein Ziel, erleidet es 1W6+(KdV) SP und 1 Stufe *Schmerz*. Der Schmerz dauert maximal 5 Minuten an, und kein Ziel kann durch diese Fähigkeit mehr als 3 Stufen *Schmerz* erhalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 2

Resistenz gegen Götterwirken I-III

Viele Paktierer verfügen über ein Paktgeschenk, das es ihnen erlaubt, sich gegenüber Segnungen, Liturgien und Zeremonien besser zu schützen.

Wirkung: Sollten Segnungen, Liturgien oder Zeremonien gegen den Paktierer gewirkt werden, kann er seine SK und ZK um 1 pro Stufe der Fähigkeit erhöhen. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie

Aktion. Die Boni halten 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: Stufe I/II/III: 1/2/3

Neue Liturgien

Des Einen bezaubernden Sphärenklang

Der Namenlose ist ein vollendeter Verführer. Dank dieser Liturgie können auch seine Geweihten unschuldige Personen zu seinen hörigen Dienern werden lassen. Die Opfer werden durch Melodien verführt, die ihren Geist durchfluten und ihn so für Einflüsterungen des Namenlosen empfänglich machen.

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* (siehe Seite 62) und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Goldene Hand

Die Macht, die der Namenlose seinen Geweihten verleiht, umfasst auch die Fähigkeit, kleinere Objekte in pures Gold oder andere wertvolle Materialien zu verwandeln. Damit können seine Diener andere Menschen ködern oder sich selbst bereichern.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch eine Berührung kann ein Objekt bis zur Größe eines Apfels in Gold, Silber oder Edelsteine verwandelt werden. Der Wert des veränderten Objektes entspricht 50 Dukaten.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte, maximal so groß wie ein Apfel)

Magiespiegel

Zu den höchsten Künsten der karmalen Magiebeeinflussung gehört es, einen Zauber nicht zu bannen oder abzuwehren, sondern ihn auf seinen Anwender zurückzuwerfen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Wird der Geweihte Ziel eines Angriffszaubers, kann er diesen mittels Raufen oder seines Zeremonialgegenstandes (falls dieser als Waffe einsetzbar und einer Kampftechnik zugeordnet ist) auf seinen Gegner zurückschleudern. Hierzu ist eine Parade erforderlich, die um 4 Punkte erschwert ist. Gelingt diese, wird der Zauber auf den Anwender zurückgeworfen und erreicht sein neues Ziel zu Beginn der nächsten KR. Als Angriffszauber gelten alle Zauber, die TP oder SP verursachen und bei denen mindestens 1 Würfel geworfen wird.

Zauber mit Zonenwirkung können nicht zurückgeworfen werden. Weisen das ursprüngliche und das neue Ziel eine unterschiedliche SK bzw. ZK auf, wird dies ignoriert. Auch die Reichweite spielt keine Rolle. Jedes Mal, wenn ein Zauber durch irgendeinen Effekt zurückgeworfen wird, sinkt seine QS um 1. Sinkt die QS dadurch auf 0, löst sich der Zauber auf.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Namenlose Zweifel

Zweifel und Zwietracht sind Werkzeuge, derer sich viele Kulte des Namenlosen bedienen. Durch Einsatz dieser Liturgie beginnt eine Person, an den Grundfesten ihrer Überzeugung zu zweifeln.

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

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen infrage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungs-
dauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und Novadis werden sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Namenloses Vergessen

Durch das Namenlose Vergessen können sich Geweihte des Gottes Lakaien erschaffen, welche sie leicht davon überzeugen können, in ihren Diensten zu stehen.

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

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass beide auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Seelenschatten

Diese Liturgie hilft einem Diener des Namenlosen dabei, sich besser vor misstrauischen Personen zu schützen. Sie verschleiert gegenüber Liturgien und Hellsichtmagie die wahren Absichten des Geweihten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte des Namenlosen kann durch diese Liturgie besser verbergen, dass er ein Diener des verbannten Gottes ist. Alle Proben, die seiner Überprüfung dienen (*Menschenkenntnis*, RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN, Wahrheit), sind um QS erschwert.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP für 5 Stunden

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Neue Sonderfertigkeiten

◦ Anhänger des Güldenens

◦ Bei dieser Sonderfertigkeit handelt es sich um eine sogenannte Liturgiestilsonderfertigkeit. Üblicherweise kann man solche Sonderfertigkeiten nur durch größeren Zeitaufwand erlernen – und nur eine einzige. Mehr dazu kannst du in *Aventurisches Götterwirken* erfahren.

◦◦ Selbst bei einer gelungenen Probe bedeutet das nicht, dass der Geweihte sofort namenloses Wirken dahinter vermutet. Ihm fällt nur auf, dass etwas nicht stimmt. Die Probe sollte der Meister nur erlauben, wenn sich ein Geweihter auf das Wirken der Liturgie konzentriert.

Die Anhänger des Güldenens sind eine auf Täuschung ausgerichtete Strömung innerhalb des Kults des Namenlosen. Die Geweihten versuchen oft, als getarnte Geweihte anderer Götter Unheil zu verursachen.

Regel: Die Anhänger des Güldenens können Liturgien und Zeremonien einer einzigen anderen Kirche nach Wahl bis zu Steigerungsfaktor B erlernen, auch wenn sie nicht die entsprechende Tradition aufweisen. Die Unterschiede zu den Originalliturgien sind so klein, dass selbst Geweihte der unterwanderten Kirche dies nur bei einer um 10 erschwerten Probe auf *Götter & Kulte (jeweilige Gottheit)* bemerken.

◦◦ Talismane von anderen Kirchen können so jedoch nie gerufen werden.

Hohe Weihe I-III

Die Hohe Weihe kennt in den Kirchen und Kulte unterschiedliche Namen. Sie ermöglicht es, mehr göttliche Kraft aufzunehmen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit bekommt der Held pro Stufe der Hohen Weihe 6 zusätzliche KaP, die seinen Grundwert der Karmaenergie erhöhen und ihm somit erlauben, ein höheres Maximum zu erreichen.

Mauer des Geistes

Nicht nur Zauberer sind in der Lage, ihren Geist vor Einfluss und Hellsichtmagie zu schützen. Durch die Mauer des Geistes ist eine Geweihte, die sich auf die Abwehr derartiger magischer Kräfte konzentriert, ebenfalls besser geschützt.

Regel: Solange die Heldin sich entsprechend darauf konzentriert, ist ihre Seelenkraft gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Hellsicht um 1 verbessert. Zum Aktivieren ist eine freie Aktion notwendig. Durch die nötige Konzentration sind für die Heldin währenddessen jedoch alle weiteren Proben um 1 erschwert. Die Mauer des Geistes kann so lange aufrechterhalten werden, wie es der Heldin gelingt, sich zu konzentrieren. Im Zweifelsfall muss sie eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Auch wenn sie schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder die Konzentrationsphase freiwillig abbricht,

endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungs-
dauer erhält die Heldin aufgrund der Anstrengung
eine Stufe *Betäubung*.

Mirakelmacht

Mirakel sind Fähigkeiten, welche die bevorzugten Ta-
lente eines Priesters unterstützen. Mit dieser Sonder-
fertigkeit kann der Geweihte die Macht seiner Mirakel
deutlich verstärken.

Regel: Der Geweihte gibt bei seinem Mirakel zusätzlich
2 KaP aus (insgesamt also 6 KaP), dafür erhält er einen
FW-Bonus von +3 (statt von +2). Der FW-Bonus kann
auch für AT, PA oder FK gelten, sofern der Geweihte
entsprechende Kampftechniken als wohlgefällige Ta-
lente seiner Tradition gelistet hat (siehe **Regelwerk**
Seite 315). Er kann vor dem Einsatz eines Mirakels im-
mer wählen, ob er nur 4 KaP ausgibt und dafür nur
einen Bonus von +2 erhält.

Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- **Liturgieschutz:** Werden Liturgien oder Zere-
monien gegen den Geweihten des Namen-
losen gewirkt, so verbessert sich hiergegen
seine Seelenkraft um 1.
- **Immunität gegen Namenloses Grauen:** Wirkun-
gen, deren Ursprung namenloser Natur ist,
etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Na-
menlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- **Die Macht des Namenlosen:** Bei der Modifikation
Erzwingen erhält der Geweihte bei Liturgien/
Zeremonien eine Erleichterung von 2 statt 1.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Über-
zeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis,
Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherr-
schung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- **Leiteigenschaft der Tradition** ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Selbst-
opfer des 1. Grads

AP-Wert: 150 Abenteurpunkte

Neuer Nachteil

Schlechte Eigenschaft

Brünstigkeit: Die Schlechte Eigenschaft *Brünstig* sorgt
dafür, dass der Spielleiter eine Probe auf Willenskraft
(mindestens um 3 erschwert) verlangen kann, deren

Ausgang entscheidet, ob der Brünstige seine Wollust für
die nächste Stunde unterdrücken kann. Sein Verhalten
ist so aufdringlich und unbeherrscht, dass alle Gesell-
schaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis*
und *Willenskraft*) für ihn um 2 erschwert sind.

Neuer Status

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den
Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der
Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen,
selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den
Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch
seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht
aber niemand mit diesem Status freiwillig, weshalb der

Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möch-
te jemand die hörige Person durch ein Gesellschafts-
talent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher
vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status
endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf
der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien,
spätestens aber nach 6 Monaten.

Namenlose Weihe

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stu-
fe I für den Themenkomplex Vorteil Geweihter
und Tradition (Namenloser Kult).



Anders als bei den Zwölfgöttern ist die Weihe eines
Dieners des Namenlosen immer mit einem Opfer ver-
bunden. Zwar ist es durchaus üblich, dass bei der
Weihe eines neuen Geweihten auch Menschenopfer
dargebracht werden, aber in erster Linie zählt das
Selbstopfer eines Geweihten. Erst durch diese Opfe-
rung wird aus einem weltlichen Anhänger des Gottes
ohne Namen ein Namenloser-Geweihter, der in höhere

Weihegrade aufsteigen kann, vorausgesetzt, er opfert
immer mehr von sich.

Die vier Weihegrade

Alle Kulte des Namenlosen kennen vier Weihegrade,
die jeweils für einen deutlichen Hinzugewinn von kar-
maler Macht stehen, aber auch immer größere Opfer
verlangen. Das Selbstopfer kann sich der Geweihte
meist aussuchen, aber es gibt auch Kulte, die auf die
Opferung eines bestimmten Körperteils oder Aspekts
bestehen. Körperliche Opfer wie Finger und Zehen
sind traditionell häufiger anzutreffen, aber gerade

• Diese Fokusregel kann sowohl für Meisterpersonen genutzt werden als auch für Spieler, die einen Geweihten des Namenlosen als Charakter wählen.

Kulte, für die Tarnung ein wichtiges Element ist, nutzen stattdessen lieber die Opferung von exotischeren Eigenschaften. •

- 1. Grad: Um sich dem Namenlosen zu weihen und damit den 1. Weihegrad zu erreichen, muss der Geweihte eine Probe auf Selbstbeherrschung erschwert um 1 ablegen. Gelingt die Probe, so hat er den 1. Grad erreicht und ist fortan dem Namenlosen geweiht. Der Diener muss mit AP den Vorteil Geweihter aktivieren, ebenso die Sonderfertigkeit

• Tradition (Namenloser Kult). •

• Die Vorteile zählen gegen das Maximum von Vor- und Nachteilen, die Spielleiterin kann sich aber auch dafür entscheiden, dass die Grenze von 80 AP überschritten werden kann.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Tagen wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad. Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener

des Namenlosen verliert 1 permanenten LeP**, den er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer****: Fähigkeit zu Weinen, Finger, Freude, Nase, Ohr, Geruchs- & Geschmackssinn, Körperhaare, Mitgefühl, Pigmentierung, Schamgefühl, Unschuld, Zähne, Zeh*

- 2. Grad: Um den nächsten Grad zu erreichen, muss dem Geweihten eine Probe auf Selbstbeherrschung gelingen, die um 3 erschwert ist. Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Hohe Weihe I mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 1 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Wochen wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 2 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer****: Auge, Fuß, Geschlechtsteil, guter Geruch, Hand, Lachen, Lustgefühle, Sättigung

- 3. Grad: Der nächste Weihegrad erfordert eine Probe auf Selbstbeherrschung, erschwert um 5. Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Hohe Weihe II



mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 2 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Monaten wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 3 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer****: Gesicht, Schatten, Verträglichkeit gegenüber Sonnenlicht, Zunge

- 4. Grad: Für den letzten Weihegrad muss ein Namenloser-Geweihter eine Probe auf Selbstbeherrschung erschwert um 7 bestehen.

Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Hohe Weihe III mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 3 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Jahren wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 4 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren

und muss beim nächsten Versuch die Seele eines anderen Kulturschaffenden opfern.

*Selbststopfer****: Seele

*) Proben für das Erlangen eines höheren Weihegrads sind davon nicht betroffen.

**) Dies bedeutet, dass der Geweihte sich zwar auch weiterhin mit AP LeP dazukaufen kann, aber sein Maximum um den Verlust des Selbststopfers reduziert ist. Wer also bis zu 12 LeP dazukaufen kann, und 3 permanente LeP insgesamt durch Selbststopfer verloren hat, kann nur noch 9 LeP dazukaufen.

***) Das Selbststopfer sollte je nach Meisterentscheid mit Nachteilen wie beispielsweise Stigma, Stumm, Verstümmelt oder ähnlichen Einschränkungen verbunden sein. Je nach Opferung können auch andere Nachteile wie Eingeschränkter Sinn, Taub usw. sinnvoll sein.

Patzer und Kritische Erfolge bei der Weihe

Ein Kritischer Erfolg bei der Probe auf *Selbstbeherrschung* sollte dem Geweihten eine permanente Erleichterung auf eine Liturgie seiner Wahl einbringen. Ein Patzer hingegen bedeutet meist, dass der Gott ohne Namen den Diener verabscheut und ihm keine weitere Chance gewährt. Vielleicht fährt dessen Seele sofort aus dem Leib, oder der Gott gibt anderen Kultisten ein Zeichen, dass sie den Unwürdigen auf der Stelle töten sollen.

Segnungen, Liturgien und Zeremonien nach der Weihe

Nachdem ein Diener des Namenlosen den 1. Weihegrad erreicht hat, verfügt er über Karma und kann Segnungen, Liturgien und Zeremonien einsetzen. Wann er diese erlernt, hängt sehr vom Verlauf seiner Einführung in die Lehren des Namenlosen Gottes ab. Eventuell hat er sich im Vorfeld schon die richtigen liturgischen Texte durchgelesen, sein Mentor hat sie ihm beigebracht, oder er muss sie alle noch erlernen. Soll der neue Geweihte

bereits Vorkenntnisse besitzen, so kann er ab der Weihe direkt bis zu 7 Liturgien und Zeremonien der Verbreitung allgemein oder Namenloser nach den üblichen Regeln aktivieren. Der maximale FW muss dabei an die gesammelten AP und den damit verbundenen maximalen FW der Erfahrungsgrade angepasst werden. Der Meister hat das letzte Wort, welche Liturgien zu Beginn aktiviert werden dürfen und welche nicht.

Tod eines Geweihten des namenlosen Gottes

Neben dem Opfern von Körperteilen kann es auch zum ultimativen Opfer eines Geweihten kommen: seinem Tod. Beim Tod eines Geweihten des Namenlosen kann es geschehen, dass seine Leiche sich in Rauch auflöst oder sich z. B. in ein ätherisches, schwarzes Schattenwesen mit Flügeln verwandelt und in den Himmel aufsteigt. Solcherlei Erscheinungen sind völlig harmlos, lösen aber bei einer misslungenen Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* Furcht in Höhe des Grads des verstorbenen Geweihten – QS/2 aus. Wenn du diese Erscheinungen in deine Abenteuer einbauen möchtest, kann du beim Tod von Geweihten des Namenlosen folgende Tabelle verwenden und mit 1W20 würfeln:

Verschwinden der Leiche eines Namenloser-Geweihten

Grad bei Tod des Geweihten	Wahrscheinlichkeit (W20)
1. Grad	1
2. Grad	1-5
3. Grad	1-10
4. Grad	1-15

Glossar

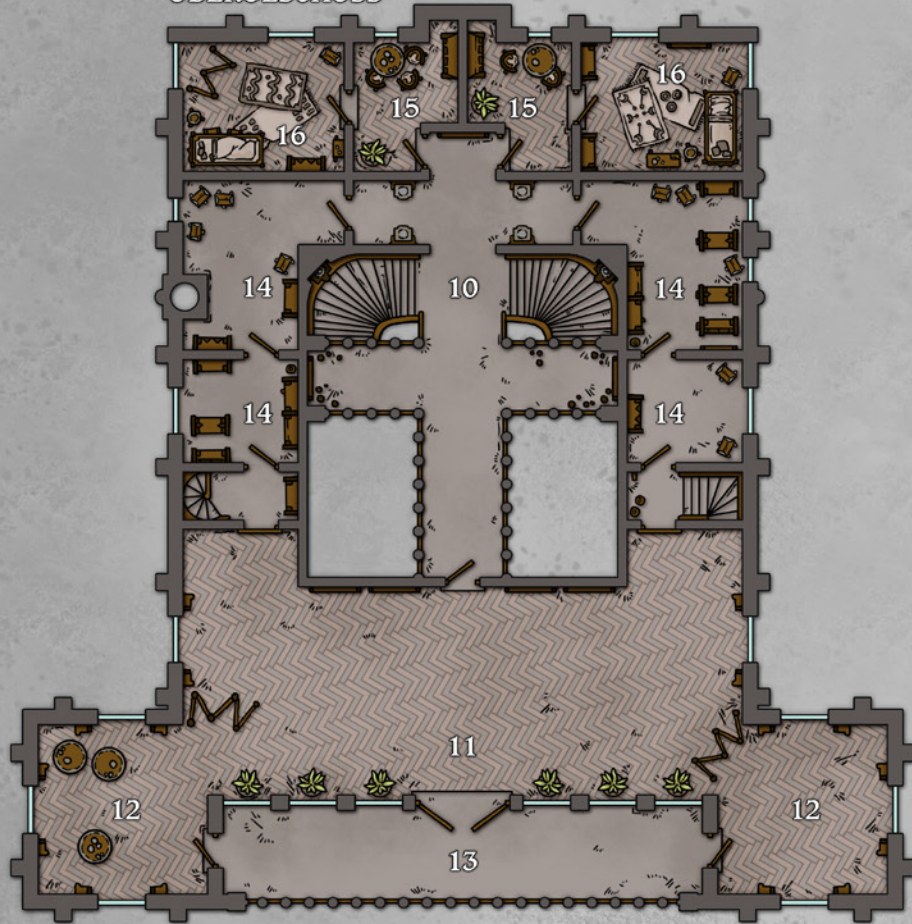
Begriff	Erklärung
1001 Rausch	Eine Anthologie tulamidischer Geschichten, die Phantastik und Erotik miteinander verbinden.
Baalat Khelevatan	Ursprünglich urtulamidische Gottheit, wird neuzeitlich mit Belkelel in Verbindung gebracht.
Basiliskum	Aventurischer Basilikum
Belkelel	Herrin der Schwarzfauen Lust, dämonische Widersacherin Rahjas
Cressos	frittierte Schmalzkringel, eine almadanische Spezialität
Crostini	kleine, kross gebackene Brötchen

Begriff	Erklärung
Horas	Praios' Enkel, gezeugt von Ucuri, gilt als Gründer des heutigen Horasreiches. Wurde von Praios entrückt und ist nun ein Wandelstern am aventurischen Himmel. Auch Herrschertitel des Horasreiches.
Levthan	Rahjas Sohn mit Khabla, dem schönsten aller Menschen. Tritt in Gestalt eines Mannwidders auf.
Rahjaicum	Aventurische Bezeichnung für aphrodisierende Substanzen.
Tschokolat	Süßspeise aus Kakao
Ucuri	Praios' Sohn, der göttliche Herold, in Gestalt eines goldenen Falken.

DIE LOGENVILLA

2 Schritt

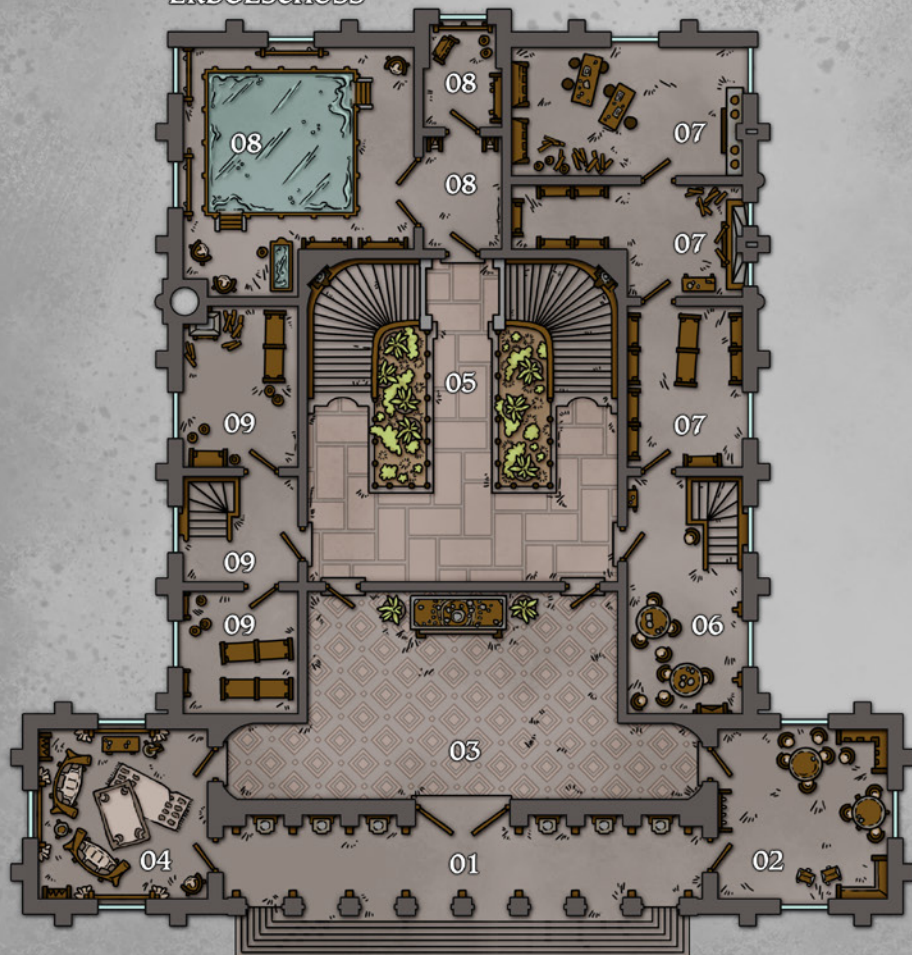
OBERGESCHOSS



DACHGESCHOSS



ERDGESCHOSS



KELLER





Fest der Feinde

von Jeanette Marsteller

Nichts ist schöner als ein rauschendes horasisches Fest unter Edelleuten – doch gerade unter diesen trügt der Schein oft. Lasst euch hineinziehen in ein Netz aus Intrigen und Feindschaften, das eure Überlebensfähigkeit auf dem gesellschaftlichen Parkett auf eine harte Probe stellen wird! In **Fest der Feinde** taucht ihr ein in die Oberschicht der hochsommerlichen Küstenstadt Neetha.

Im wilden Süden des Horasreichs müsst ihr einigen delikaten Vorwürfen gegen angesehene Bürger der Stadt nachgehen, ohne dabei eure Maske zu früh fallen zu lassen. Cortesia (Höflichkeit), Prudenza (Klugheit), Grandezza (Größe) und Sprezzatura (Eleganz) – in **Fest der Feinde** könnt ihr beweisen, dass ihr diese typisch horasischen Tugenden perfektioniert habt!



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 Charmeurs, Intrigantinnen
und Maskenspieler

Genre: Detektiv-/Intrigenabenteuer

Ort: Neetha

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis
meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft

Handwerk

Wissen

Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

€ 14,95 [D]



ISBN 978-3-96331-123-9

US25336