

Das Schwarze Auge

WEGE DER
VEREINIGUNGEN

Das Schwarze Auge



Wege der Vereinigungen



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Axel Spor, Nikolai Hoch, Nathan Fürstenberg

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Nathan Fürstenberg, Hexaplex, Rose Lipsdick,
Lieschen Müller, Sascha Müller, Alex Spohr, Axel Spor, Dr. Stehkraft

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Sulcisia Extravaganza

Coverbild

Luisa Preißler

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Tim Brothage, Anja Di Paolo, Sulcisia Extravaganza, Hexaplex,
Jean-Baptisté van Huujendong, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Christina Kraus, Lorena Lammer, Louisa, Annika
Maar, Ben Maier, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Ja-
nina Robben, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingraber, Sebastian Watzlawek, Michael Witmann und Karin Wittig

2. Überarbeitete Auflage

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, Ver-
breitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, ins-
besondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2019

Unser herzlichster Dank gilt Vishal K. und Aparatja J. für ihre Weisheit und die unendliche Geduld, mit der sie viele Fragen be-
antwortet haben. Weiterhin gilt unser Dank Daniel Heßler, Anja Jäcke, Jean G-Punkt Kehnert, Carolina Möbis, Heike und Thorsten
Most, Sören Berndson, Dennis Weigt, Andreas Widmann, Lukas Keese, Axel Spohr. Danke an Louisa Würden für die anregenden Re-
ferenzen, Zoe Adamietz für neue Erkenntnisse, Iris Schaffrina für rahjanische Einweisungen, Nikos Petridis und Rui Alexandre Costa
Fraga für wissenschaftliche Expertise, Philipp Neitzel für diverse Anmerkungen, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle und Wiebe
Berghäuser für Ideen und Kritik, Dick Wangler für seine Informationen über Geschlechtskrankheiten, Lance Hard für seinen Wort-
schatz, Kudos an Nathan Fürstenberg für die Woche in Bangkok, sowie alle jene Leute, denen ich pausenlos Fragen gestellt habe, die
man seinen Kollegen (und seinem Chef!) einfach niemals stellen sollte. Und nicht zu vergessen: Jayden James, Tanya James, Jenaveve
Jolie, Milka Manson, Mason Moore, Shawna Lenee, Satine Phoenix und Peter North. Ohne sie wäre Wege der Vereinigungen einfach
nicht so gut geworden.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	4	Selemie	51
Feature-Übersicht	5	Orgien	54
Vorwort	6	Orgien zum Auswürfeln	57
Kategorien von DSA-Büchern	6	Die Orgien des Lastrato Drival	59
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Sexualmoral I: Kirchen und Kulte	64
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Käufliche Liebe	66
Kapitel 1: Liebe auf dem Dererund	9	Ansehen von Prostituierten	66
Historie, Helden und Heilige der Liebe	10	Mitverdiener der Prostitution	68
Sex und Erotik am Spieltisch	14	Recht und Gesetz	69
Erlaubt ist, was gefällt	14	Preise und Dienstleistungen	69
Verbalerotik im Spiel	15	Bordelle zum Auswürfeln	72
Rahjagefälliges Glossar	16	Die Lustgrotte	73
Erotisches Heldenwerk	19	Levthanier und Prostituierte zum auswürfeln	81
Gleichberechtigung in Aventurien	21	Kapitel 2: Regeln der Liebe	84
Bräuche der Menschen	23	Anbahnung	85
Einführung	23	Verführungskünste	85
Die Rittfrau und der Burgjunker:		Sex-Regeln	91
Höfische Liebe in Weiden	24	Gewöhnlicher Beischlaf und Liebesspiel	91
Heiß wie Premer Feuer:		Sexpraktiken	100
Thorwalsche Unbekümmertheit	25	Ekstatischer Höhepunkt	105
Bruderschwestern:		Verzückende Belohnungen	105
Das Geschlechterspiel der Maraskaner	26	Kritische Erfolge und Patzer beim Liebesakt	108
Oasenduft und Wüstengesang:		Zeugung und Empfängnis	111
Praktiken der Tulamiden und Novadis	27	Ekstatischer Höhepunkt bei der Zeugung	114
Liebe in Kamaluqs Reich:		Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	115
Bräuche der Waldmenschen	28	Geschlechtskrankheiten	116
Entdeckung des geschlechtlichen Selbst	30	Geschlechtsmerkmale	119
Bräuche anderer Spezies	31	Genital- und Brusttreffer	122
Einführung	31	Sexualmoral II: Nacktheit	124
Hart wie Granit: Von der Liebe unter Zwergen	32	Hilfsmittel der Liebe	125
Flüchtig oder Ewig: Elfische Sexualität	33	Regeltechnik bei Gegenständen	125
Bepelzte und Glatgeschuppte: Exotik pur	34	Liebesspielzeug	126
Gleichgeschlechtliche Liebe	36	Rahjaica & Potenzmittel	132
Einführung	36	Erregende Rauschmittel	134
Wenn Männer Männer lieben	37	Rahjagefällige Lektüren	137
Liebe unter Frauen	39	Erotik fürs Auge	141
Die Liebe zu beiden Geschlechtern	40	Anregende Artefakte	142
Andere Geschlechter	43	Heilige Talismane	145
Selemie und andere Merkwürdigkeiten	44	Sex-Vor- und Nachteile	148
Einführung	44	Sex-Vorteile	148
Jeder ist sich selbst der Nächste: Von der Liebe zu sich selbst	45	Sex-Nachteile	151
Das Leben im Harem: Von der Vielweiberei der Tulamiden	46	Sex-Sonderfertigkeiten	156
Zuckerrohr und Peitsche: Al'anfanische Praktiken	47		
Die Liebe zum Gegenständlichen	48		
Phantastische Paare	49		

Zauber- und Liturgiestile	165
Zauberstilsonderfertigkeiten	165
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	166
Liturgiestilsonderfertigkeiten	167
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	169
Stand der Wissenschaft	173
Kapitel 3: Zauberei und Götterwirken	174
Zauberei	176
Zaubertricks	176
Zaubersprüche	177
Rituale	181
Magische Handlungen	183
Stabzauber	183
Elfische Zaubersprüche	183
Hexenflüche	184
Zauber in der Übersicht	184
Magische Handlungen in der Übersicht	186
Jungfräulichkeit	187
Götterwirken	188
Liturgien	188
Zeremonien	192
Zeremonialgegenstände	195
Widderkeule	195
Roter Schleier	196
Liturgien in der Übersicht	197
Aufklärung in Aventurien	199

Kapitel 4: Professionen	200
Übersicht zu den Professionen	201
Weltliche Professionen	202
Zaubererprofessionen	206
Geweihtenprofessionen	208
Kapitel 5: Archetypen	213
Der Engasaler Sexualmagier	214
Die horasische Erotikschriftstellerin	216
Der mhanadische Säbeltänzer	218
Die al'anfanische Auspeitscherin	220
Der almadanische Gesellschafter	222
Die aranische Rahjasutra-Meisterin	224
Gebunden	226
Anhang	227
Erotisches Bestiarium	227
Neue Kultur	231
Neue Kampftechnik	232
Neue Waffen	232
Ein paar redaktionelle Begleitworte zu	
Wege der Vereinigungen	233
Checkliste für Optionalregeln	234
Index	235

- **Feature-Seiten:** Auf diesen Seiten stehen wichtige Informationen, die wir als Redaktion zum Thema des Bandes hervorheben wollen.
- **Fokusregeln:** Bei mit diesem Symbol  markierten Regelementen handelt es sich um Fokusregeln, die bestehende Grundregeln vertiefen.
- **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.
ABE – Aventurisches Bestiarium

• Hierbei handelt es sich um Meisterinformationen.

Feature-Übersicht

Feature-Thema	Seite
Andere Geschlechter	43
Aufklärung in Aventurien	199
Entdeckung des geschlechtlichen Selbst	30
Gleichberechtigung in Aventurien	21
Jungfräulichkeit	187
Sexualmoral I: Kirchen und Kulte	64
Sexualmoral II: Nacktheit	124
Stand der Wissenschaft	173

VORWORT



Liebe Leserinnen, Leser und andere, in euren Händen haltet ihr **Wege der Vereinigungen** – ursprünglich war dies ein Namensvorschlag für einen Band über aventurische Organisationen.

Zwar wurde die Bezeichnung nicht für ihren ursprünglichen Zweck verwendet, aber der Titel tauchte dann doch als Aprilscherz im Aventurischen Boten 152 auf. Wir hatten nicht damit gerechnet, dass wir nach der Veröffentlichung des Boten auf ein so großes Interesse seitens der Spielerschaft für einen Band über aventurische Erotik stoßen würden.

Zwar konnten wir **Wege der Vereinigungen** nicht sofort in Angriff nehmen – es gab zum damaligen Zeitpunkt noch andere Baustellen –, aber wir gaben die Idee nicht so schnell auf. Anfang 2017 nahmen dann die konkreten Planungen wieder an Fahrt auf und nun könnt ihr das Ergebnis dieser Arbeit in euren Händen halten. Erotik und Sex sind Themen, bei denen man vieles falsch machen kann. Man kann Menschen dabei unheimlich leicht diskriminieren und verletzen, ohne dass man das möchte. Aus diesem Grund will ich euch ein paar unserer Gedanken zu diesem Band ausführen (und noch mehr dazu auf Seite 223).

Wege der Vereinigungen soll in erster Linie unterhaltsam sein und nimmt sich selbst nicht allzu ernst. Bei unseren Darstellungen, sowohl bei Texten als auch bei Illustrationen, haben wir versucht, die ganze aventurische Vielfalt darzustellen. Es gibt einige sehr explizite erotische Inhalte, aber hätten wir darauf verzichtet, wären wir unserer Meinung nach am Thema vorbeigeschossen. Und wir haben stets versucht, Rücksicht auf die irdischen Gegebenheiten zu nehmen. Aventurien ist

in vielen Bereichen anders als die Wirklichkeit aufgestellt, beispielsweise ist die Gleichberechtigung und die Akzeptanz gegenüber gleichgeschlechtlicher Liebe deutlich größer als in der irdischen Vergangenheit oder Gegenwart. Das wollten wir unbedingt für die Spielwelt erhalten und nochmals verdeutlichen. An einigen Stellen des Buches wirst du Feature-Themen entdecken, in denen wir im Detail auf wichtige Punkte eingehen, die Aventurien von der irdischen Wirklichkeit unterscheiden.

Was den Regelteil angeht: Alle Sex-Regeln sind Fokusregeln: Du brauchst nicht mit ihnen zu spielen. Aber du solltest mit ihnen spielen, sie sind super! Wir haben Spielspaß und Humor in diesem Band immer dem Realismus vorgezogen. Lese **Wege der Vereinigungen** am besten mit einem zwinkernden Auge und auf keinen Fall dort, wo es dir peinlich sein könnte, dass man dich dabei beobachtet.

Viel Spaß bei der Lektüre.

Alex Spohr (für die Redaktion)
An einem prickelnden Augusttag
Steinfischbach, 2017



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Wege der Vereinigungen** handelt es sich beispielsweise um ein Quellenbuch. Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische

Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas

mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.



Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spiellunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteurpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

KAPITEL 1: LIEBE AUF DEM DERERUND

»Die Andergaster sind mir rätselhaft, Bruderschwester. Ich mag sie eigentlich ganz gerne. Es sind fleißige Leute, großgewachsen wie ihre Eichenbäume und ebenso unbeugsam, wenn ihnen ein kalter Wind entgegenweht. Aber ein wenig merkwürdig sind sie schon. Vor allem aber verstehe ich nicht, wie sie auf die Idee kommen, dass Frauen zu zart sind, um zu arbeiten. Stell dir mal vor, wenn bei uns nur die Männer arbeiten und die Frauen die ganze Zeit zu Hause auf der faulen Haut liegen würden. Wo kämen wir denn da hin? Nein, Rur hat in seiner Weisheit die Menschen alle gleich gemacht. Ein Mann kann ebenso lieblich sein wie eine Frau, eine Frau ebenso unbeugsam wie ein Mann.

Die Horasier belächeln die Andergaster wegen ihrer Rückständigkeit, und ich kann sie mittlerweile verstehen. Hast du gewusst, dass Eichelhard im Gesicht puterrot anlief und zu stottern anfang, als ich ihm erzählte, dass du mein Liebster bist und wir schon mehr als zehn Jahre ein Paar sind? Er kann es immer noch nicht glauben. Als ob das irgendwie bemerkenswert wäre. Ach, diese Andergaster. Als ich Eichelhard dann ein paar Details erklären wollte, wie sich das so verhält, hat er seine Hände auf die Ohren gelegt und irgendetwas von Travia gemurmelt. Wen du liebst, das entscheidet doch nicht das Geschlecht! Das weiß doch nun wirklich sogar jeder halbkluhe Garethja.

Die sind leider wirklich nicht ganz auf der Höhe der Zeit, diese Andergaster. Ich glaube, Eichelhard nimmt immer noch an, dass die Kinder der Perainestorch bringt und die Levthansmorchel nur ein Speisepilz ist. Soll ich ihm vielleicht lieber nicht sagen, dass Rarfadeon ein Auge auf ihn geworfen hat? Das wirft ihn nachher noch aus der Bahn.«

—Haldanziber zu seinem Partner Feruzech dem Fingerfertigen, 1028 BF

Zunächst wollen wir dir in aller Ausführlichkeit die unterschiedlichen Spielarten der aventurischen Liebe vorstellen. Dabei werfen wir einen Blick auf die Bräuche der Menschen und Nichtmenschen, auf das Thema gleichgeschlechtliche Liebe, sowie auf ungewöhnlichere Spielarten der Lust.

Außerdem beschäftigen wir uns mit dem Thema Orgien und Prostitution. Im Kapitel zu Orgien erfährst du, was es zu beachten gilt, und kannst für deine eigenen Orgien im Abenteuer auf einen Orgiengenerator zurückgreifen. Anhand eines beispielhaften Bordells als Abenteuer-schauplatz stellen wir dir Preise und Personal vor, aber auch die Schattenseiten des Gewerbes.

Anfangen wollen wir aber mit einer historischen Übersicht und zahlreichen Vorschlägen zur Umsetzung von Erotik und Sex am Spieltisch, inklusive Szenario-vorschlägen zu erotischen Themen.



Historie, Helden und Heilige der Liebe

»So finster waren die Dunklen Zeiten gar nicht. Zumindest nicht, wenn man sich vergnügen wollte. Wir müssen uns erst wieder an die Lebenslust der Bosparaner gewöhnen und uns nicht von diesen tugendhaften Traviaanhängern von der wahren Freude abhalten lassen. Mehr Wein!«

—Anmerkung Kaiserin Cellas zu ihrem Hofgeschichtsschreiber, 972 BF

Historie

Historische Schwerpunkte zu erotischen oder rahjanischen Begebenheiten zu setzen, ist nicht einfach, da es hunderte Vorkommnisse gibt, die zu ihrer Zeit Berühmtheit erlangten. Wir konzentrieren uns in unserer Ausführung auf einige der bemerkenswertesten Ereignisse und jene, die in den letzten Jahren größere Aufmerksamkeit erzielten. Die vorgestellte Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und das Thema könnte zweifellos ein eigenes Buch füllen.

- **10000 v. BF:** In der elfischen Mythologie gibt es zahlreiche Beispiele für tragische und erotische Liebesgeschichten. Die älteste ist die von **Simia** und **Aldarin**. Die Legende der beiden uralten Lichtelfen ist im Faedhari, dem magischen Geschichtsbuch der Elfen niedergeschrieben. Bei seiner Jahrhunderte währenden Suche nach seinem Geliebten Simia erlebte Aldarin viele Abenteuer, doch es gelang ihm nicht, ihn dauerhaft in die Arme zu schließen. Die Erzählung ist so traurig, dass sie sogar Zwerge zum Weinen bringen soll.



»Die Geschichte von Simia und Aldarin erwärmt mein Herz. Ich wünschte, sie hätten einander gefunden.«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte

- **3080 v. BF:** Unter den Angroschim erzählt man sich die Geschichte von **Calaman** und **Aghira**. Um die schöne Zwergin zu beeindrucken, drang Calaman in den Hort des Gottdrachen Pyrdacor ein – und damit nahm das Verhängnis seinen Lauf. Da Pyrdacor den Diebstahl bemerkte und Calaman somit den Frieden zwischen Drachen und Zwergen wegen seiner Angeboteten gefährdete, wurde er verbannt. Er gilt aber als der Stammvater der heutigen Brillantzwerge, die als einziges Zwergenvolk Rahja verehren. Die Göttin soll von Calamans Mut entzückt gewesen sein, und schenkte seinem Volk eine besondere Gabe für das Herstellen wunderschöner Kleinodien.
- **Um 2000 v. BF:** Die menschliche Verehrung von Liebesgöttern ist so alt wie die Menschen selbst. Die **Urtulamiden** opferten, neben Khabla, Levthan und diversen Stadtgötzen, der Radscha Uschtammar. Selbst die Erzdämonin Belkelel genoss bei ihnen Zuwendung. Ihr Kult erlangte seinen ersten

Höhepunkt während der Dunklen Zeiten in der verdorbenen Stadt Yerkesh im heutigen Aranian.

- **Ab 1482 v. BF:** Auf der anderen Seite des Kontinents erblühte mit der Ausbreitung der **güldenländischen Siedler** der Raiakult. Raia, eine Göttin, die im myranischen Imperium verehrt wird, war bei den Urtulamiden nur eine von mehreren Liebesgöttern, denen gehuldigt wurde. Auch Inkarnationen Levthans, Belkelels und anderer heute unbekannter Götter, opferte man auf den bosparanischen Altären Gaben, Blut und Samen. Erst mit dem Silem-Horas-Edikt, in welchem Rahja als eine der zwölf alveranischen Götter bestätigt wurde, dehnte sich der Einfluss der Rahjakirche aus, drängte die anderen Liebesgottheiten ins Abseits und vereinigte sich spätestens mit der Reichsgründung durch Kaiser Raul mit dem tulamidischen Kult der Göttin.

- **Um Bosparans Fall:** Gleichwohl die Mittelreicher die Geschlechter gleichberechtigt behandeln, gab es in ihrem Reich seit der Gründung **Kaiser Rauls** eine Ausnahme: den Kaiser. Dieser durfte nur männlichen Geschlechts sein. Rauls Begründung geht auf seinen erfolgreichen Kampf gegen Hela-Horas zurück, die letzte Kaiserin des Bosparanischen Reiches. Sie galt als wahnsinnig und mit Dämonen verbündet, und daher nimmt man an, dass Raul aus diesem (nicht für jeden nachvollziehbaren) Grund, Frauen den Thron verweigerte.

- **713 BF:** Gewiss gab es viele tragische Liebesgeschichten, aber die mit dem vielleicht größten Beteiligten ist die Sage vom Riesen **Wolkenkopf**, einem Wesen, dass die Gjalsker noch heute als Gott verehren. Der Riese fühlte sich so einsam, dass er beschloss Yumuda aufzusuchen, die letzte bekannte Riesin. Unglücklicherweise lebte Yumuda auf einer Insel und Wolkenkopf musste einen weiten Weg zu ihr schwimmend zurücklegen – und ertrank bei dem Versuch, seine Holde zu erreichen. Die Gjalsker glauben daran, dass er noch heute im Meer einen Kampf gegen den Gott des Todes, Zwanfir, ausficht.

- **1021-1028 BF:** Eine der größten Krisen durchlebte die Rahjakirche erst vor wenigen Jahren. Mit der Rückkehr Borbarads kehrte der Belkelel-Splitter der Dämonenkrone zurück und mit dem Untergang des Dämonenmeisters gelangte **Dimiona von Zorgan**, die Schwester des aranischen Königs Arkos, in dessen Besitz. Die Hexe und oberste Paktiererin Belkelels schuf ein verdorbenes Reich voller Laster: das Moghulat Oron. Nach Jahren der Schreckensherrschaft gelang es den Araniern und tapferen Helden, Oron in die Knie zu zwingen und Dimiona zu töten. Der Splitter wurde zunächst in die Obhut des aranischen Könighauses gegeben, vor kurzem aber an Khadan-Horas überführt, damit er diesen bannen solle.

- 1022-1026 BF: Für frevlerische Handlungen gegenüber der Rahjakirche wurde schon so mancher Krieg geführt. Als thorwalsche Piraten Timor Firdayon und den Kelch Rahjas, den Talisman der Rahjakirche raubten, entbrannte der **Thorwal-Horasreich-Konflikt**. Großen Helden gelang es, sowohl den Prinzen als auch den Kelch zu retten.
- Ab 1029 BF: Mit **Kaiserin Rohaja** sitzt zum ersten Mal seit Jahrhunderten wieder eine Frau auf dem Thron des Mittelreiches und kaum ein Adliger, Bürger oder Bauer erinnert sich noch daran, dass dies vor zwanzig Jahren noch undenkbar gewesen wäre. Die meisten Mittelreicher haben diese Änderung sogar begrüßt, da in ihrer Gesellschaft ansonsten kein Unterschied zwischen Mann und Frau gemacht wird, und das alte Gesetz aus Kaiser Rauls Zeit den Gelehrten schon immer unverständlich war.
- Ab 1035 BF: Im Horasreich stehen erotische **Bücher, Gedichte** und **Periodika** (siehe Seite 137) so hoch im Kurs wie schon lange nicht mehr, was vor allem an der aufstrebenden Republik Belhanka liegt.
- Ab 1038 BF: Obwohl nur eine kleine historische Notiz, so sollte die neueste Errungenschaft im Liebesleben der Aventurier nicht unerwähnt bleiben: Durch eifrige Forscher und unermüdliche Rahjageweihte konnte **Ingerimms Hammer** (siehe Seite 126), ein mechanischer Olisbos, vervielfältigt werden, sodass jeder, der es sich leisten kann, das freudeschenkende Gerät erwerben kann.



- 1039 BF: Seit der Zeit des Sternenfalls ist der **Kult des Levthan** wieder erstarkt und seine Priester verfügen über karmale Macht (siehe Seite 208). Was dies für Auswirkungen haben wird, wird erst die Zukunft zeigen.
- Ab 1040 BF: Mit der Entdeckung Uthurias ist ein weiterer Kult dabei, seine Finger nach Aventurien auszustrecken. Die uthurische **Göttin Owalla** und ihre Anhänger teilen sich viele Aspekte Rahjas und ihrer Geweihten, doch ihre Religion zielt vor allem auf die Armen und Unfreien ab, denen sie ein besseres Leben verspricht. Inwieweit sich der Owallakult und Andere als Bedrohung für die Rahjakirche entwickeln könnten, ist noch völlig offen.

Heilige

Die Rahjakirche kennt viele (Lokal-)Heilige, die sich verschiedenen Themen verschrieben haben. Doch auch der Kult des Levthan muss hier erwähnt werden, der insbesondere nach seinem Erstarken während des Sternenfalls einige umtriebige Geweihte hervorgebracht hat, über die man noch reden wird.

- Khabla** gilt als der schönste Mann, der jemals lebte. Er war so schön, dass selbst Rahja ihm verfiel und mit ihm schlief. Die Göttin wurde von ihm schwanger, doch da sie das Kind nicht austragen wollte, überlies sie dies Khabla. Und so gebar der Menschenmann den Halbgott Levthan. Während der Hochheilige im Kult der Zwölfgötter als Schutzpatron der Schönheit gilt, ist er im Mythos des Rastullahglaubens die achte Frau des Gottes und wurde bei den Urtulamiden sogar als eigenständige Gottheit verehrt. Noch heute zierte ein prachtvoller Tempel Khablas Fasars Gassen. Da nicht immer ganz sicher ist, welches Geschlecht Khabla aufwies, verehren ihn viele Bal'Thani und Tsajana als Schutzpatron (siehe Seite 43).
- Einer der bekanntesten Heiligen dürfte **Ascandear von Baburin** sein, der sich unsterblich in eine Rahjastatue verliebte und Zeit seines Lebens keine andere Frau angerührt haben soll (siehe Seite 48). Diese Liebe rührte Rahjas Herz so sehr, dass sie ihm bis ins hohe Alter ein jugendliches Aussehen gewährte und ihm ein Platz in ihrem Paradies sicher war.
- Die heilige **Xaviera** gilt als die Schutzpatronin der Kurtisanen. Sie verführte kurz nach dem Fall Bosparsans die Befehlshaber des Garether Heeres und konnte somit die Plünderung Belhankas verhindern. Zum Dank wurde sie zur Schutzheiligen der Stadt ernannt und genießt bei den Kurtisanen der Höfe der Abendröte (siehe Seite 204) hohes Ansehen.
- Als Erfinderin des Phallusstabs (siehe Seite 126) gilt die Heilige **Rahjopones aus Rethis**. Sie soll kurz nach der Stadtgründung gelebt und den verlängerten Olisbos für sich und ihre Geliebte geformt haben und wird auf den Zyklopeninseln als Heilige des Liebespielzeugs verehrt.
- Dorlen von Joborn** wirkte in den Streitenden Königreichen und verhinderte bei der Joborner



Verbrüderung einen weiteren Krieg zwischen Nostriern und Andergastern. Was nur wenige Aventurier über die Ereignisse von damals wissen (und die Historiker beider Reiche bestreiten): Die Verbrüderung nahm in Rahjas Sinne orgiastische Züge an.

- ☛ In Aranien genießt die Heilige **Sulcheya** hohen Stellenwert. Sie ist die Schutzpatronin rahjagefälliger Kunst und verantwortlich für zwei Dutzend Ölgemälde und Mosaike in Tempeln und Klöstern. Sie alle zeigen Rahja beim Liebesspiel mit einer jungen Frau. Noch heute rätseln die Gelehrten, wer die junge Schönheit neben der Göttin ist. Die Vermutungen reichen von der damaligen Herrscherin Araniens, über Sulcheya selbst, bis hin zur Göttin Tsä.
- ☛ Der geheimnisvollen Zauberin **Nahema ai Tamerlein** sagt man nach, dass sie nicht nur unzählige Affären mit Männern und Frauen hatte (darunter angeblich Kaiser Hal, Alara Paligan, Königin Peri III. und Sultan Hasrabal). Erwähnenswert ist vor allem, dass sie dabei gerne mittels Magie ihr Geschlecht verändert, was ihr bei einigen Maraskanern den Status einer Lokalheiligen eingebracht hat.
- ☛ **Kashra**, ein Levthanpriester des Ferkinavolkes aus dem Djerim Yalëth, kann als der wohl einflussreichste Priester des Widdergottes gelten, dessen Macht seit dem Sternenfall stetig zunimmt. Er weiß noch nicht, wohin ihn der Weg des Gottes führen wird, aber er will es herausfinden. Bis dahin ist sein Ziel, mit möglichst vielen Frauen zu schlafen, um seinen Samen weiterzugeben.
- ☛ **Cellalino** hingegen, ein weiterer Priester Levthans, gilt als der trinkfesteste Mann seit Kaiser Valpo. Pendelnd zwischen Kuslik und Punin, versucht er

die Geister des Weins zu ergründen und im ständigen Alkoholrausch Levthan nahe zu sein. Sein großes Ziel ist es, den besten Tropfen Aventuriens zu finden und zu trinken.

- ☛ Der verstorbene **Assaban von Zorgan**, ein häretischer Rahjageweihter, der in Belkelel und Rahja zwei Seiten einer Medaille sah, wird mittlerweile in Belkelel-Kulten als Heiliger verehrt, der die wahre Natur der Ein-und-Einzigen erkannt und offengelegt hat.
- ☛ Schon vor Assaban genoss **Alrik Donation von Terilia**, auch bekannt als der Magiergraf von Edas, Verehrung durch Belkelel-Kultisten. Der Magier lebte vor etwa 500 Jahren und gilt als Anhänger Borbarads. Er soll einer der mächtigsten Diener Belkelels gewesen sein, war ein Autor zahlreicher ketzerischer Werke mit expliziten Beschreibungen und Illustrationen, und verfiel am Ende seines Lebens dem Wahnsinn.

Helden (und Schurken)

Abseits der Geweihten haben sich noch weitere Aventurier um die körperliche Liebe verdient gemacht.

- ☛ Neben seinen unzähligen Heldentaten ist **Raidri Conchobair**, der Schwertkönig und letzte Träger der Götterklinge Siebenstreich, vor allem wegen seiner zahlreichen Affären bekannt geworden. So soll er nicht nur zahllose Edeldamen verführt haben, sondern auch in einer einzigen Nacht mit einer



Handvoll Amazonen gleichzeitig Rahja gehuldt haben und mit der ganzen Schwadron der Ferdoker Lanzerinnen innerhalb einer lustvollen Woche.

- Offizielle Staatsreligion des kleinen Herzogtums Engasal ist der Rahjaglaube, und Herzog **Garf I.** bemüht sich seit Beginn seiner Herrschaft, den Menschen die göttliche Freude nahezubringen. Durch seinen Einfluss ist dort eine Manufaktur für Liebespielzeug und eine Ausbildungsstätte für Sexualmagier entstanden (siehe Seite 231).

- Auch der aranische König **Arkos Shah** zählt zu den größten Förderern der Rahjakirche. Der selbst den leiblichen Freuden zugetane Monarch ist der Gründer des Ordens der Rose, eines Ritterbundes, der nur ihm und Rahja verpflichtet ist.

- Unter den Zauberern, die eine starke Verbindung zu Rahja haben, muss als erstes **Thomeg Atherion**, die langjährige Spektabilität von Fasar, genannt werden. Atherion ist nicht nur selbst ein profunder Kenner der Sexualmagie (siehe Seite 206), er gilt auch als der größte Verführer innerhalb der magischen Zunft.

- **Pardona**, die Zunge des Namenlosen, Hochelfe und selbsternannte Göttin, soll dem Gott ohne Namen ihr Schamgefühl geopfert haben und benutzt ihre Schönheit, um Männer wie Frauen um den Finger zu wickeln. Dabei empfindet sie nur in den seltensten Fällen wirklich Freude am Liebesspiel, da sie fast niemanden als gleichwertig betrachtet.

- **Elyria aus Belhanka**, eine ausgebildete Kurtisane des Lyceums Tulipan (siehe Seite 204), soll die beste Auspeitscherin der Westküste sein. Sie empfängt nicht nur in Belhanka Kunden, sondern reist, wenn der Preis stimmt, bis nach Al'Anfa. Doch kaum eine ihrer Reisen ist nicht gespickt von Abenteuern und Intrigen, in die sie rein zufällig verwickelt wird.

- **Shantalla Karinor** galt einmal als die schönste Frau Aventuriens und noch immer ist die Grandin attraktiv und begehrenswert. Geschickt versteht sie es, sowohl ihren Körper, als auch ihren Verstand für ihr Intrigenspiel in der Pestbeule des Südens einzusetzen.

- Zwar mag heute niemand die kaiserlichen Zwillinge **Bardo** und **Cella** als Helden betrachten, doch gab es



wohl niemals Herrscher auf dem Thron des Mittelreichs, die so sehr dem Vergnügen und leiblichen Genüssen frönten, wie diese beiden. Nicht umsonst findet man in Gareth das Bordell „Sechzehn Ministerinnen“ (siehe Seite 81), welches auf Bardos Vorliebe für seinen Beraterstab aus gutaussehenden Frauen anspielt, deren Mitglieder regelmäßig aufgrund von Verschleiß ausgetauscht werden mussten.

- Ähnliches gilt für **Alara Paligan**, die Witwe Kaiser Hals. Zwar ist Alara, die wegen ihrer Vorliebe für schwarze Kleidung die Schwarze Witwe genannt wird, mittlerweile eine alte Frau, aber dank magischer Verjüngungsmittel und Zauberei ist es ihr gelungen, das Aussehen einer Mittdreißigerin zu erhalten. Alara ist ein häufiger Gast auf Orgien und gilt als die verrufenste Person der kaiserlichen Familie seit Bardo und Cella. Sie genießt ihren Ruf und ist sich auf Orgien für nichts zu schade, solange sie damit das bekommt, wonach es sie begehrt.



SEX UND EROTIK AM SPIELTISCH



»Sie leckt mit ihrer Zungenspitze über deine Brustwarze und fängt anschließend leicht zu saugen an. Mit ihrer Hand hat sie deinen Schaft umgriffen und ...«

»Ähm, Meisterin, das ist mir etwas zu explizit.«

Erlaubt ist, was gefällt

Wege der Vereinigungen enthält ausführliche Regeln für den Beischlaf und Hintergrundmaterial zum Sexleben der Aventurier. Alle vorgestellten Elemente können das Spiel ungemein bereichern.

Allerdings sollte jede Spielrunde vor dem Einsatz dieses Materials abklären, wie sie dem Umgang mit Erotik, Liebesszenen und Sex (der Helden) am Spieltisch gegenübersteht. Nicht jedem Spieler und jeder Meisterin liegt das Thema und nicht jeder will es bei DSA ausführlich behandeln. Deshalb ist es wichtig, miteinander darüber zu sprechen und abzuklären, was erlaubt sein soll und was nicht, damit ihr Missverständnisse und Peinlichkeiten vermeiden könnt.

Spielertypen der Erotik

Um überhaupt festzustellen, ob Erotik bei DSA eine größere Rolle in der Spielrunde einnehmen soll, ist es hilfreich, sich darüber eine Übersicht zu verschaffen, welche Spielertypen der Erotik am Tisch vertreten sind.

• **Typus 1 (Definitiv: Nein):** Es gibt Spieler, die absolut keine Lust dazu haben, das Thema Erotik in ihr Spiel einfließen zu lassen. Für sie geht das zu weit. Bei DSA erforscht man unheimliche Spukschlösser, löst die Geheimnisse der Magiermogule und tötet ein paar bössartige Orks – Sex gehört einfach nicht zum Spiel dazu.

• **Typus 2 (Hin und wieder):** Andere Spieler wiederum lassen die Themen Sex und Erotik schon ab und an in ihr Spiel einfließen, aber sie nehmen nur einen kleineren Stellenwert ein. Der Söldner mag nach einem langen Abenteuer zum Vergnügen ein Bordell aufsuchen oder eine Magierin versucht, eine Meisterperson für sich zu gewinnen (und vielleicht heiraten sie später und bekommen Kinder). Das alles wird angerissen, ein paar Proben auf *Betören* werden abgelegt, aber es wird nicht ins Detail gegangen. Sexszenen werden eher ausgeblendet als beschrieben.

• Wir betrachten die Spielertypen als völlig gleichwertig. Es gibt bei ihnen keine besseren oder schlechteren. Es ist einfach eine Frage des Geschmacks, was einem gefällt und was nicht.

• **Typus 3 (Erotik ist ein Muss):** Dann gibt es noch Spieler, die erotische Szenenbeschreibungen mögen. Sie spielen diese Szenen aus und benutzen Verbalerotik ebenso gerne wie explizitere Beschreibungen und erfreuen sich daran.

Erotik und Sex: Nicht für jeden geeignet

In den meisten Spielrunden werden sich alle Ausrichtungen dieser drei Spielertypen finden lassen.

Wege der Vereinigungen kann helfen, Sexualität mechanisch-regeltechnisch abzubilden (eine Form, die für niemanden zu peinlich und dennoch für alle lustig sein kann), aber auch deutlich stärker einen erzählerischen Fokus unterstützen – oder eine Kombination aus beidem. Damit hilft dieser Quellenband vor allem den Spielern des Typus 2 und 3.

Spieler, die sich nicht für Erotik im Spiel interessieren, sollten sich nicht gezwungen fühlen, Regeln aus **Wege der Vereinigungen** zu benutzen. Es ist für sie nicht der richtige Quellenband.

Wie immer gilt, dass die Spielrunde einfach alles weglassen kann, was ihnen nicht gefällt. Einige Sexpraktiken sind euch zu seltsam? Lasst sie weg! Ein Zauber passt nicht zu eurem Stil? Weglassen! Niemand wird gezwungen, etwas aus diesem Buch zu benutzen. Ihr solltet euch deshalb vorher absprechen, welche Typen von Spielern ihr in eurer Runde habt und wie weit ihr gehen wollt.

Eine wichtige Regel dabei sollte lauten: Nehmt am meisten Rücksicht auf das Mitglied, das am wenigsten mit Erotik im Rollenspiel etwas anfangen kann. Wenn ihr jemanden bei euch habt, der ein Spieler des Typs 1 ist, dann werdet ihr seine Bedürfnisse ans Spiel nicht erfüllen, wenn ihr Erotik zu einem wichtigen Fokus eures Spiels macht. Wer nicht will, der sollte dazu nicht gezwungen werden.

Vielleicht ist es sinnvoller, eine neue Themengruppe aufzumachen oder das Thema nicht zu ausführlich darzustellen. Vielleicht ändert der Spieler seine Meinung, wenn ihr in der Gruppe darüber sprecht. Es kann oft schon helfen, wenn ihr das Thema mit Humor nehmt.

Denkt ebenfalls an die Meisterin: Sie muss, ebenso wie jeder Spieler, Lust darauf haben, sich auf erotische Beschreibungen einzulassen. Ansonsten wird es nicht funktionieren.



Das 4WG-Prinzip

Eines der wichtigsten Prinzipien für das Spiel mit Erotik ist das *Wie weit wollen wir gehen*-Prinzip. Selbst wenn ihr innerhalb der Gruppe beschlossen habt, Erotik stärker zu behandeln, kann es Themen geben, die ihr lieber aussparen wollt. Vielleicht wollt ihr nur die Themen „Anbahnung, Verführung und Anmache“ ausspielen, aber nicht im Detail sexuelle Handlungen beschreiben.

Sexszenen ab einem gewissen Zeitpunkt auszublenden ist bei DSA-Spielrunden häufig der Fall und völlig legitim. Meist reicht es schon, kurz zusammenzufassen, dass der Held eine leidenschaftliche Nacht mit seinem

Liebhaver verbringt. Die vorgestellten Sex-Regeln könnt ihr benutzen, ohne genauer beschreiben zu müssen, was passiert (siehe Seite 91).

Ihr könnt dies am besten an den Schilderungen zwei prominenter Fantasy-Autoren festmachen. In *Tolkiens Der Herr der Ringe* wird Sex ausgespart, Zuneigung sehr poetisch dargestellt. Bei *George R. R. Martins* Werk *Das Lied von Eis und Feuer* wird Sex expliziter beschrieben. Beide Detailgrade sind völlig legitim.

Außerdem solltet ihr wirklich kontroverse Themen klären. Nicht jeder will in seiner Spielwelt sexuelle Gewalt u. Ä. behandeln (siehe Seite 233).

Verbalerotik im Spiel

Nicht jeder Spieler findet es prickelnd, wenn sein Held von seiner Spielleiterin durch eine Meisterperson verbal angemacht wird. Die Spielrunde sollte sich vorher darauf geeinigt haben, wie weit sie gehen wollen. Dies gilt gleichermaßen für Verbalerotik unter Spielern. Was in Absprache durchaus lustig sein kann und Erotik erzeugt, kann in anderen Fällen bestenfalls peinlich, im schlimmsten Fall wie eine sexuelle Belästigung wirken.

Wenn man aber bereit ist, Verbalerotik in seinem Spiel zuzulassen, kann daraus ein sehr intensives Erlebnis werden. Sie wirkt durchaus realistischer als die einfache Umschreibung, dass eine Meisterperson einer Heldin etwas Erotisches ins Ohr flüstert.

Da es aber dennoch nicht für jeden ganz einfach ist, Verbalerotik in sein Spiel einzubeziehen, haben wir hier einige Hilfen zusammengestellt.

Auf Seite 16 findest du eine Liste mit Begriffen, die dir sowohl beim Umschreiben, als auch bei der Suche nach vulgären Begriffen behilflich sein kann.

Poetische Anbahnung

Um jemanden für sich zu gewinnen, nutzt man nicht selten schmeichelhafte Worte, bisweilen auch sehr erotische Begriffe. Diese poetische Anbahnung ist im

Grunde nichts anderes als Verbalerotik. Zwar kann man Spielern und Meisterin die poetische Anbahnung einzig über die entsprechenden Regeln und Proben auf *Betören (Anbändeln)* durchführen lassen, aber selbstverständlich kann der rollenspielerische Aspekt durch die passende Wortwahl unterstützt werden.

Eine Heldin, die um einen hübschen Junkerssohn buhlt, kann dessen körperliche Vorzüge umschreiben und ihn so für sich gewinnen. Vielleicht erwähnt sie seine strammen Waden, sein zauberhaftes Haar oder gar sein gigantisches Gemächt (auch wenn es in Wahrheit deutlich kleiner ist).

Dirty-Talk

Ein Teil der Verbalerotik ist zudem der sogenannte „Dirty-Talk“ kurz vor und während des Beischlafs. Manche Personen finden es äußerst erregend, schmutzige kleine Wörter über sich zu hören oder sie dem Ziel ihrer Begierde ins Ohr zu raunen.

Am Spieltisch kann man dies entweder sehr direkt umsetzen und mit den

Wir benutzen diesen englischen Begriff, da es keine passende deutsche Übersetzung gibt – und Verbalerotik im Deutschen mehr als nur Dirty-Talk umfasst.

vulgärsten Begrifflichkeiten um sich werfen, eine romantischere Umschreibung wählen, oder es selbstverständlich dabei belassen, dass man erwähnt, dass sein Held diese Variante von Verbalerotik benutzt, ohne es näher zu konkretisieren.

Die Kunst der Umschreibung

Aventurier kennen, genau wie irdische Menschen, zahlreiche Umschreibungen für Geschlechtsteile und -merkmale sowie andere erotisch Begriffe. Damit du im Spiel nicht immer auf die gleichen Wörter zurückgreifen musst, haben wir eine Liste mit allerlei aventurischen Synonymen für Penis, Vagina und andere Wörter erstellt. Dabei haben wir zum einen eine Reihe von stilvollen Umschreibungen ausgesucht, zum anderen vulgäre Begriffe, die man als Beleidigungen benutzen oder einem derben Söldner in den Mund legen kann.

Sexpraktik Verbalerotik

Die auf Seite 104 beschriebene Sexpraktik Verbalerotik, die bei den Sex-Regeln zum Einsatz kommt, geht davon aus, dass sie während des Liebesspiels benutzt wird. Es handelt sich hierbei also weniger um die Seite der poetischen Anbahnung, sondern vielmehr um Dirty-Talk. Allerdings haben wir dem Zeitraum pro Durchgang bei der Sexpraktik bewusst eine große Spanne gegeben, denn neben dem schnellen Dirty-Talk gibt es Personen, die sich während des Liebesspiels Zeit lassen und miteinander auf hocherotische Art und Weise reden. Es wird dadurch also mehr als eine Interpretation abgedeckt.

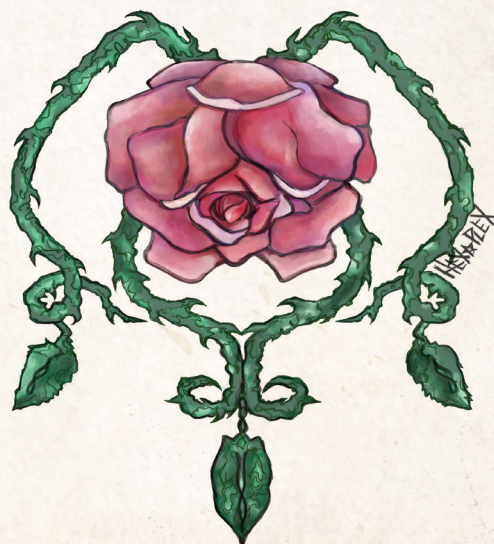
Begriff	Stilvoll	Vulgär
Brüste	Rahjafrüchte	Möpfe (von der thorwalschen Bezeichnung Mopsendronning abgeleitet), Titten
Brustwarzen	Knospen, Rahjabeeren, Rahjasknospen	Nippel
Geschlechtsverkehr	Akt, Beischlaf, Rahjadienst, Rahjaspiel, Rahja opfern, Rahja huldigen, sich in Rahjas Armen befinden, sich Rahjas diesseitigem Paradies hingeben	Bocken (von Levthans Bockgestalt abgeleitet), Ficken, Vögeln
Orgasmus	von Rahjas Rausch mitgerissen werden, Rahjasrausch, Höhepunkt des Liebesspiels	–
Penis	Gemächt, Glied, Glockenturm, Horn, Lanze, Levthanshorn, Männlichkeit, Phallus, Schaft, Schwert, Zauberstab	Riemen, Schwängel, Schwanz
Sperma	Levthansgabe, Levthansmilch, Tsas Saat	–
Vagina	Blume, Lustgrotte, Lusthöhle, magisches Dreieck, Mumu (naive Umschreibung, meist für Kinder), Muschel, Scham, Schmetterling (abgeleitet vom wunderschönen Ikanaria-Schmetterling), Schwertscheide, Tempel der Lust, Vulva	Fotze, Fud, Grotte, Loch, Möse, Muschi, Schlitz
Venushügel	Rahjahügel, Schamhügel	–

Rahjagefälliges Glossar

Manchmal braucht man eine schöne aventurische Umschreibung für ein Geschlechtsteil, das thorwalsche Wort für Penis oder ein paar rahjagefällige Redewendungen. Neben den bereits im Abschnitt zu Verbalerotik im Spiel vorgestellten Begriffen, wollen wir dir hier noch eine zusätzliche Auflistung von erotischen Begriffen präsentieren, die du im Spiel verwenden kannst.

Rahjagefällige Begriffe

Dem Einfluss Rahjas ist es zu verdanken, dass sehr viele erotische Redewendungen und Bezeichnungen auf die Liebesgöttin zurückzuführen sind.



Irdisch	Aventurisch
Aphrodisiakum	Rahjaicum (Mehrzahl: Rahjaica)
Bezeichnung für sittenloses Verhalten	Hier geht es zu wie im Rahja-tempel von Brabak
Ehelicher Sex, um Nachkommen zu zeugen	traviagefälligen Pflichten nachkommen
Freizügig bekleidet	rahjanisch gekleidet
Gruppenvergügen bei Orgien	Bosparanisches Roulette, Rashduler Rotte, Selemer Sauerei
Knutschfleck	Rahjamal
Lesbisch	amazonisch
Liebesspiel	Rahjadienst, Rahjaspiel, Rahja opfern, Rahja huldigen, sich in Rahjas Armen befinden, sich Rahjas diesseitigem Paradies hingeben
Lüsternheit	Levthansgelüste
Masochist	Sklave
Nackt	das Rahjagewand tragen
One-Night-Stand	Rahjaverhältnis
Orgasmus	von Rahjas Rausch mitgerissen werden
Orgie	Ausschweifung, Gelage, Levthansorgie
Orgiengast	Levthanier
Person ist sexuell attraktiv	rahjagleich
Prostitution	Rahjagewerbe
Sadomasochist	Grande
Schwul	elfisch
Sexpraktiken	Rahjatechniken
Sexuelles Verlangen	Rahjagelüste

Sexpraktiken auf Aventurisch

Die verschiedenen Sexpraktiken werden oft nach aventurischen Kulturen benannt, denen man eine gewisse Meisterschaft in dieser Praktik nachsagt. Allerdings kann dies je nach Region variieren. Dies ist üblicherweise nur in den Gegenden der Zwölgöttergläubigen üblich. Andere Kulturen haben dafür andere Umschreibungen, die sich weniger nach anderen Kulturen und Göttern ableiten. Wir haben hier die häufigsten Bezeichnungen aufgeführt, aber längst nicht jede Variante.

Sexpraktik	Aventurische Umschreibung
Analverkehr	Levthanisch
Coitus	Travianisch
Cunnilingus	Aranisch
Fellatio	Horasisch
Fesselspiele und Harte Gangart	Al'Anfanisch
Faustverkehr	Orkisch oder Thorwalsch
Fingerspiele	Handmassage
Mammalverkehr	Bornisch oder Norbardisch
Küssen & Lecken, Reiben & Streicheln und Verbalerotik	Sulvanische Spielchen, Tulamisch (vor allem bei erotischen Massagen mit Öl)
Samenspiele	Levthansgaben genießen
Wasserspiele	Efferdspele

Sexuelle Begriffe in anderen aventurischen Sprachen

Nicht jeder Held ist ein Garethisprechender. Manchmal kann es nützlich sein, einige erotische Begrifflichkeiten in anderen aventurischen Sprachen zu kennen. Wir haben hier zum einen immer eine Aufführung der Geschlechtsteile und einige bekanntere Begriffe der jeweiligen Sprache. Die vorgestellten Sprachen findest du im **Regelwerk** und im **Aventurischen Kompendium**.

Sprache	Penis	Vagina	Brüste	Sex	Sonstiges
Alaani	Menlekh	Fa'Nuka	Taruschka	Vlugen	Prik (vulgäres Wort für Penis)
Amuurak	Porm	Hmm	Uuh	Schnu	Ischli (Liebe)
Aureliani	Alektoron	Theka	Stetos	Raianis	Ravasanis (gleichgeschlechtliche Liebe), Orgie (Gruppensex)
Bosparano	Penis	Vagina	Ubera	Coitus	Futuo (vulgäres Wort für Sex)
Ferkina	Saif	Subh	Mora	Achar	Shliglûq (vulgäres Wort für Vagina)
Fjarningisch	Bemra	Usla	Nop	Ingrischa	Binglen (vulgäres Wort für Sex und Geschlechtsteile beiderlei Geschlechts)
Gjalskisch	Bamakka	Suslesh	Brests	Far'gen	Mishma (beliebige Geschlechtskrankheit)
Goblinisch	Lurg	Vlug	Bezo	Vurgen	Vargen (Orgie)

Sprache	Penis	Vagina	Brüste	Sex	Sonstiges
Grolmisch	Akan	Puru	Pur	Akanpuru	Akanpur (Mammalverkehr), Pagalasa (Orgie)
Isdira/ Asdharia	feybara	feyana	innar	feyarama	feyagrama (harter Sex), feyamiara (Sex mit mehr als einem Partner)
Mohisch	Lun-Ka	Mu-Wara	Marrma	Rumba-Ka-tumba	Bi-Ki-Ni (leichte Kleidung)
Nujuka	Sutin	Mätina	Kisa	Sukkupul	Ökipa (Sex mit mehr als einem Partner)
Ogrisch	Oger haben keine eigenen Wörter für Penis und Vagina. Brüste werden als Blahg bezeichnet und gelten als Delikatesse. Das Word für Sex ist in etwa mit dem für Essen vergleichbar (Ugrusch).				
Ologhaijan/ Oloarkh	Bartach	Tarasch	Dabrak	Rodogh	Radda (vulgäres Wort für Vagina)
Rogolan	Rammlatosch	Zromtoscha	Dergoschas	Norga	Norgamasch (Liebe)
Rssahh	Die meisten Echsenvölker besitzen keinen Penis und keine Vagina, um sich fortzupflanzen und haben deshalb keine eigenen Wörter dafür. Gleiches gilt für das Wort Liebe. Allerdings haben sie die Tierwelt und menschliche Sklaven beobachtet und benutzen meist für Penis das Wort „kleiner Schwanz“ (S'Zlit) oder „Loch“ (H'Dril) für Vagina. Das Wort für Sex ist Ph'rnd, für Brüste gibt es überhaupt kein Wort.				
Saga-Thorwalsch	Snarf	Vanar	Moraht	Kulfan	Palavanar (vulgäres Wort für Geschlechtsteile und Brüste beiderlei Geschlechts)
Thorwalsch	Sjert	Vana	Mopsen	Knullen	Thondolf (vulgäres Wort für Penis), Frit (vulgäres Wort für Vagina), Pippen (vulgäres Wort für Sex)
Trollisch	Trolle haben keine eigenen Wörter für Penis und Vagina und umschreiben diese Begriffe äußerst peinlich berührt mit Ast (Stakatosch) und Höhle (Dunkrawasch). Dafür kennen sie angeblich ein Dutzend Bezeichnungen für Brüste unterschiedlicher Größe (Ballbotasch, Bullbotasch, Babatasch, Bartatasch, etc.). Sex wird als Umpatarosch bezeichnet.				
Tulamidya	Sayif	Surabh	Memla	Jemar	Shakmar (vulgäres Wort für Sex)
Ur-Tulamidya	Sayfan	Surabha	Melam	Jadmar	Shakama
Yetan	Pna-Pna	Nur-Nur	Tra-Tra	Snu-Snu	im Yetan gibt es keine vulgären sexuellen Worte
Zhayad	Slot	Makra	Ukur	Succub	Zha-Slot (obszönes Wort für Penis), Tjamukra (obszönes Wort für Vagina)
Zhulcham-maqra	Kratok	Silush	Buust	Onan	Puntokum (vulgäres Wort für Penis), Slit (vulgäres Wort für Vagina)
Zyklopäisch	Phallus	Khôlpos	Stihtos	Synouisia	Phinileas (Beleidigung für Leute mit einem kleinen Penis)



Erotisches Heldenwerk



Der nachfolgende Abschnitt enthält Abenteueranlässe und somit Meisterinformationen. Möchtest du dir als Spielerin den Spaß daran nicht verderben, solltest du diese ignorieren und bis zum nächsten Abschnitt auf Seite 21 weiterblättern.



Du fragst dich sicherlich, wie du die Informationen über die Liebesbräuche der Aventurier und die Vorschläge zur erotischen Spielgestaltung konkret in Abenteuern umsetzen kannst. Um dir dabei zu helfen, stellen wir dir an dieser Stelle eine Reihe von Szenarien vor, die du als Meister verwenden kannst, um die Helden auf eine erotische Abenteuerreise zu schicken. Keineswegs geht es dabei immer nur um Sex. Vielmehr greifen die Szenarien unterschiedliche Themen aus **Wege der Vereinigungen** auf.

Das Objekt der Begierde

Eine phexgefallige Heldengruppe begegnet dem Engasaler Mechanikus **Grundel Spinnerd** und wird von ihm angeworben, um in Belhanka in die arkanomechanische Manufaktur von **Palmyra Tartuffo** einzubrechen und ein delikates Objekt zu entwenden: Ingerimms Hammer V2-01. Das mit Noppen versehene Liebesspielzeug wurde von der Rahjakirche in Auftrag gegeben, die einen Dildo herstellen lassen will, der nicht immer wieder aufgezoogen werden muss, sondern mit magischer Unterstützung selbstständig über längere Zeit funktioniert. Der Mechanikus erfuhr davon und wollte das magisch-mechanische Liebesspielzeug kopieren, um es in der heimatlichen Garfolóra-Manufaktur selbst herzustellen. Die Helden werden von Grundel zunächst im Unklaren darüber gelassen, um was für einen Gegenstand es sich handelt, den sie stehlen sollen. Ihnen wird nur mitgeteilt, dass das Objekt der Begierde in einem Rosenholzkästchen in den Werkstätten liegt. Die Helden müssen in Palmyras Werkstätte eindringen, sich mit mechanischen Sicherheitsmaßnahmen auseinandersetzen und – sofern ihre Neugier ihnen aufträgt zu begutachten, was sie da wirklich stehlen – eine Entscheidung treffen, ob sie es sich mit der Rahjakirche und Palmyra oder ihrem Auftraggeber verscherzen wollen.

Die tote Rahjani

Ein Mord ist schon schlimm genug, aber wenn ein Held am Morgen neben der Leiche aufwacht und diese auch noch die Rahjageweihthe ist, mit der er letzte Nacht der Göttin gehuldigt hat, verspricht der Tag übel zu werden. Die Geweihthe **Talena** aus Lowangen weist keine erkennbaren Wunden auf. Bei einer genauen Untersuchung können die Helden aber feststellen, dass ihre Lippen und ihre Zunge verfärbt sind. Sie wurde vergiftet und die übrigen Geweihthen glauben dem verdutzten Helden, dass er nicht dafür verantwortlich ist.

Stattdessen bitten sie ihn und seine Freunde, den Mord aufzuklären.

Über Befragungen und Recherche von Zeugen kommen die Helden der wahren Täterin auf die Spur: **Gerowine Damortil**, eine Erotikbildhauerin, die eine neue Statue der Rahja nach Talenas Konterfei herstellen sollte. Die Bildhauerin verliebte sich in die Rahjageweihthe, verbrachte eine Liebesnacht mit ihr, musste aber feststellen, dass Talena sich nicht an einen einzelnen Menschen binden wollte. Gerowine wurde immer eifersüchtiger auf die Gäste des Tempels und vergiftete Talena mit einem langsam wirkenden Gift, damit niemand anderes sie mehr anrühren kann. Die Rahjageweihthe war schon totgeweiht, als der Held sie im Tempel antraf. Die Bildhauerin wird sich nicht so einfach verhaften lassen, schließlich muss sie mit ihrer Hinrichtung rechnen. Lieber bezahlt sie einige kräftige Schlagetots, die die Helden aufhalten sollen, damit sie genug Zeit für ihre Flucht hat.

Verhängnisvoller Zauberpatzter

Die Fasarer Sexualmagierin **Cellaya al'Muhabil** wendet sich wegen eines delikaten Problems an eine Gruppe verschwiegener Abenteurer. Gestern suchte sie eine Kundin namens **Aischa Dschelefsunni** auf, die über ihre Unfähigkeit klagte, jemanden verführen zu können. Cellaya schlug vor, das Ritual **ÜBERTRAGUNG DER LIEBESKÜNSTE** auf sie zu wirken, denn die Magierin gilt nach einer



Spezialausbildung bei Spektabilität ♀ *Thomeg Atherion* als eine herausragende Liebhaberin. Unglücklicherweise unterlief Cella ein folgenschwerer Zauberpater. Nicht nur, dass sie plötzlich selbst alle Betörungsfähigkeiten verloren hat, sie spürt zudem alles körperlich, was Aischa im Bett treibt. Und die neu dazugewonnenen Fähigkeiten probiert die junge Frau in einer solchen Häufigkeit und Intensität aus, dass Cella manchmal stundenlang kaum handlungsfähig ist. Aischa arbeitet als Botin in Fasar und ist deshalb jeden Tag unterwegs und trifft eine Menge Leute. Womit weder Cella, noch Aischa oder die Abenteurer gerechnet haben: Der Pater hat noch eine weitere, unangenehme Wirkung. Aischa saugt ihren Liebhabern wie ein Sukkubus Lebenskraft aus, was selbst bei einem gesunden Mann zu spürbarer Erschöpfung führt und bei einem Verletzten tödlich enden kann. Es ist zu hoffen, dass die Helden Aischa schnellstmöglich finden und einem Antimagier übergeben können, bevor sie am Abend den hübschen, aber durch die Lutas-Krankheit geschwächten ♀ *Habil*, einen Enkel des alten Erhabenen ♀ *Tariq ben Rashman*, verführen und aussaugen kann.

Liebesirrungen und -wirrungen

♂ *Halgert Wirselsbusch*, ein beliebter Müller aus Alrikfurt, hatte eine wilde Liebesnacht mit einer der beiden Zwillingsschwestern ♀ *Girte* und ♀ *Hesindel Tommelbach*. Er, seine Angebetete und ihre Schwester waren aber nach einer durchzechten Nacht in der Dorfschänke so betrunken, dass er sich nicht erinnern kann, welche der beiden Schwestern er abgeschleppt hat. Obwohl es nur eine Nacht war, hat sich Halgert unsterblich in seine Angebetete verliebt und will ihr einen Antrag machen. Da er befürchtet, dass sie ihn ablehnt, wenn er zunächst aus Versehen ihre Schwester fragt, sucht er einige vertrauenswürdige Leute, die herausfinden, um welche der beiden Schwestern es sich letzte Nacht gehandelt hat. Der Auftrag könnte für die Helden schwieriger zu lösen sein, als vermutet: In ihrem betrunkenen Zustand haben die beiden Schwestern aus Spaß den armen Halgert abwechselnd verführt. Während Girte den Müller nett findet, aber schon jemand anderem versprochen ist, interessiert sich Hesindel nicht für einen Traviabund, sondern hat schon wieder einen anderen Mann ins Auge gefasst. Allerdings ahnen beide noch nicht, dass die Liebesnacht nicht ohne Folgen geblieben ist – sie sind beide schwanger. Die Helden müssen die Wahrheit herausbekommen und eine Lösung für Halgert und die Schwestern finden.

Heiß wie Wüstensand

Die Heldengruppe wird bei einer Reise durch die Khômwüste in einer Oase von dem jungen Novadi ♀ *Youssef ben Omar* angesprochen. Er bittet sie, ihn und seinen Bruder ♀ *Nasir ben Omar* heimlich mitzunehmen. Als Grund gibt er an, dass beide von ihrem Glauben an Rastullah abgefallen sind und dies für sie, falls es bekannt wird, den Tod bedeutet. Nehmen die Helden Youssef und Nasir mit, werden sie

zwei Tage später bemerken, wie beide sich zum Beten zurückziehen, aber weiterhin Rastullah huldigen. Darauf angesprochen sträuben sie sich zunächst, eine Erklärung abzugeben, aber wenn sie stärker unter Druck geraten, dann beichten sie den wahren Grund ihrer Flucht. Sie sind keine Brüder, sondern ein Liebespaar und wollen in ein Land der Zwölfgötter fliehen, weil im Kalifat niemand für sie Verständnis hat.

Das Verschwinden der beiden jungen Männer ist mittlerweile Youssefs Onkel ♀ *Rashman* aufgefallen und er verdächtig die Helden, sie entführt zu haben. Mit einer Truppe Stammeskrieger ist er hinter den Abenteurern her, um zu verhindern, dass sie die beiden noch irgendwie verderben. Er wird erschüttert sein, falls er von der Liebesbeziehung der beiden hört, wird sie aber, weil er sie liebt, den Helden anvertrauen, damit sie das Kalifat verlassen können.

Aufbruch im Bordell

In Vinsalt bittet der Streuner ♀ *Ulfan Doreno*, ein alter Freund eines Helden aus Kindertagen, die Gruppe um Hilfe. Ulfan ist in seinem Leben durch viele Höhen und Tiefen gegangen, mittlerweile hat er sich aber selbstständig gemacht und ist Betreiber des kleinen Bordells *Süßes Loch* im Basarwinkel. Seine ehrbaren Absichten, Dukaten zu verdienen, wurden jedoch von der Zuhälterin ♀ *Peranzia Terenga* durchkreuzt. Sie hat mit ihrer Bande in den letzten Tagen einige Freier, die aus dem Bordell kamen, auf offener Straße verprügelt, und einem Lustknaben Ulfans das Gesicht zerschnitten. Aus diesem Grund möchte der Streuner abschreckende Beschützer einstellen. Beschützer wie die Helden. Zeitgleich sollen sie Peranzia eine Abreibung verpassen. Hinter Peranzias Überfällen steckt jedoch nicht, wie man annehmen könnte, Konkurrenzdenken um die Börse der Freier. Vor ein paar Jahren war sie in Ulfan verliebt, doch sie steckte sich mit Zorganpocken an. Peranzia überlebte die Krankheit, doch war so entstellt von den Narben, dass Ulfan nichts mehr von ihr wissen wollte. Nach zahlreichen Versuchen, ihr Aussehen wiederherzustellen, teilweise sogar mit Magie, ist Peranzia so entstellt, dass der Streuner sie nicht mehr erkannt hat. Sie ihn allerdings schon, und seit der Wiederbegegnung versucht sie sich an ihm zu rächen, indem sie ihm seine Geschäfte kaputtmacht.

Eine Orgie zum Dessert

Der junge Edelmann ♀ *Dalerio dy Dudunka* möchte sich seine Hörner abstoßen und segelt von Neetha nach Mengbilla, um dort an einer unvergesslichen Orgie teilzunehmen. Sein schockierter Vater ♀ *Alesio* heuert die Helden an und schickt sie hinter ihm her. In Mengbilla angekommen, müssen die Abenteurer feststellen, dass Dalerio bereits den Ort der Orgie betreten hat: ein Haus des Sammlers ♀ *Farad el Haras*. Sich Zugang zum Anwesen zu verschaffen ist ausgesprochen schwierig, aber die Helden können es entweder auf phexgefälligen Weg, durch Bestechung, oder eine echte (aber teure)

Eintrittskarte versuchen.

Auf der Orgie müssen sich die Abenteurer einiger lüsterner Gäste erwehren und finden heraus, dass man den naiven Dalerio in den Keller des Hauses gebracht hat, wo ein Pärchen den jungen Mann in die belkelelgefalligeren Spielarten der Lust einführen will. Die Helden müssen sich nicht nur mit dem Paar, sondern auch mit deren al'anfanischen Sexualmagier und einem Laraan auseinandersetzen, die die Störung allesamt nicht gutheißen.

Mission Schwarze Witwe

Der Scharlatan **Frantastico** der *Phantastische* hat einen delikaten Auftrag für die Helden: Er möchte, dass sie sich auf eine Orgie einschleichen, auf der **Alara Paligan** anwesend ist. Dort sollen sie die Kaiserwitwe mit seiner Zauberkugel und dem Kugelzauber *Aufnahme* in einer eindeutigen Szene festhalten. Er bietet ihnen dazu einen Teil der Einnahmen dieser äußerst begehrten Aufzeichnung an. Auf der Orgie gelingt es den Helden tatsächlich, bis zu Alara vorzudringen, sie entdeckt aber den Aufnahmeversuch. Sie stellt die Helden vor die Wahl, entweder herauszufinden, ob jemand hinter Frantastico's Plan steckt, oder sie wird sich grausam an ihnen rächen. Tatsächlich ist Frantastico nicht selbst auf die Idee gekommen, sondern **Rafik der Neunfingrige**, ein Mitglied der Gareth Almadaner-Bande, der Alara mit der Aufnahme erpressen



wollte. Er ist ein ehemaliger Gespieler Alaras, den sie aus Langeweile fallengelassen hat. Sollten die Helden die Aufnahme zerstören und Rafik eine Abreibung verpassen, wird Alara den Vorfall vergessen.

Gleichberechtigung in Aventurien

»In Aventurien und in vielen anderen Regionen Deres herrscht zwischen den Geschlechtern Gleichberechtigung. Es kann ebenso Krieger wie Kriegerinnen und Piraten wie Piratinnen geben, ohne dass dies merkwürdig wäre.«

—Regelwerk Seite 40, Kapitel 3: Heldenerschaffung

Besonders der Nachsatz „ohne dass dies merkwürdig wäre“ hat mich bei der Lektüre stutzen lassen. „Bemerkenswert“ wäre in meinen Augen die treffendere Formulierung gewesen. Dass Männer und Frauen einander in Aventurien gleichgestellt sind, erstreckt sich nicht nur auf die Charaktergenerierung, wo eine Heldin nicht weniger stark, groß oder fähig erschaffen wird als ihr männliches Gegenstück, sondern dieser Umstand ist auch tief in der Welt und ihrer Hintergrundbeschreibung verankert.

Im Mittelreich oder dem aufgeklärten Horasreich ziehen Ritterinnen umher, um Hilfsbedürftigen Schutz zu gewähren, Magierinnen widmen sich Forschung und Erprobung ihrer Zauberkunst, adlige Herrscherinnen gebieten über Untertanen oder führen ihre Heerhaufen in die Schlacht. Auch für Männer gilt, dass sie nicht wegen ihres Geschlechts eine bestimmte berufliche Richtung einschlagen müssen und so gibt es auch Erzieher, Sekretäre, männliche Hebammen oder Männer, die sich

Zuhause um den Nachwuchs kümmern, ohne dass es bemerkenswert wäre.

In Thorwal ist die Gleichberechtigung der Geschlechter mitunter am stärksten ausgeprägt. Ob ein Kind den Mutter- oder Vaternamen trägt, entscheidet ein Ringkampf der frischgebackenen Eltern, und Frauen können die Betreuung des Nachwuchses getrost ihrem Mann überlassen, um auf Kaperfahrt zu fahren.

Erfrischend geht es in dieser Hinsicht ebenso bei vielen der Waldmenschenstämme des Tiefen Südens zu. Hier wird jeder nach dem bewertet, was er in die Gemeinschaft einbringt, nicht nach seinem Geschlecht, und so genießen gefürchtete Stammeskriegerinnen oder erfolgreiche Jägerinnen hohes Ansehen.

Bis auf wenige Ausnahmen haben aventurische Männer und Frauen in jeglicher Hinsicht die gleichen Voraussetzungen und Rechte, was ihre Lebensgestaltung, die Berufswahl und die sexuelle Selbstbestimmung angeht. Dies mag beispielsweise in Andergast oder Teilen der Tulamidenlande nicht der Fall sein, wo Frauen oft als weniger fähig oder besonders schützenswert angesehen werden. Aber es gibt auch das Gegenmodell, etwa in Aranien, wo die Macht größtenteils bei den Frauen liegt. Hier werden Männer meist als schmucker Zeitvertreib angesehen und erledigen häufig Aufgaben

in Militär, Handwerk oder Landwirtschaft, für die sich die kapriziösen Aranierinnen zu fein sind.

Auch bei den Nichtmenschen gibt es zwei Ausnahmen: Die streng patriarchal geprägten Orks, bei denen Orkinen nur zum Gebären von Nachwuchs eine Rolle spielen, und die Goblins, bei denen Schamaninnen und Zauberfrauen das Heft fest in der Hand halten. Bei den Elfen hingegen verschwimmen die Geschlechtergrenzen nicht nur äußerlich, sondern auch im Alltag. Sie bringen einander das gleiche Maß an Wertschätzung entgegen, während die Zwerge den rar gesäten weiblichen Vertretern ihrer Art sogar oft sehr viel mehr zutrauen als sich selbst.

Dass beide Geschlechter einander gleichgestellt sind und mit gleichen Voraussetzungen ins Spiel starten, ist ein phantastisches Element, eine Utopie. Irdisch sind wir weit von einem solchen Zustand entfernt, in dem beide Geschlechter dieselben Voraussetzungen und Möglichkeiten haben. In großen Teilen unserer Welt herrscht im Alltag noch lange keine Gleichberechtigung, auch wenn dieser Umstand selbst einem aufgeklärten und weltoffenen Menschen nicht immer bewusst ist. Gerade deshalb ist diese aventurische Besonderheit etwas, mit dem es sich zu spielen lohnt, und die einem immer wieder vor Augen führt, dass man sich in einer phantastischen Welt bewegt.

„Moment!“, mag jetzt der eine oder andere sagen. „Bestimmte Geschichten und Erzählkonzepte funktionieren aber nur, wenn es etwas Schwaches zu beschützen gibt.“ Richtig, das müssen aber nicht immer zwingend Frauen sein! In großen Teilen Aventuriens ist eben nicht das Geschlecht dafür ausschlaggebend, welche Rolle eine Figur einnimmt. Selbstredend retten Ritter oder Krieger nach klassischem Vorbild irdischer Märchen und Sagen die holde Jungfer oder die Prinzessin. In Aventurien funktioniert so etwas aber auch prima andersherum. Hier kann selbstredend die Ritterin oder Kriegerin den stolzen Grafensohn aus den Klauen des Drachen (oder der Drachin) erretten, oder einen Flüchtlingstreck gegen die Schwarzpelze verteidigen. Natürlich dürfen ebenso gewitzte Magier hilflose Prinzen retten oder kampferprobte Amazonen die bildschöne Bauerntochter.

Da dieser Band seinen Schwerpunkt auf dem geschlechtlichen Miteinander hat, möchte ich im Folgenden zwei Beispiele aufzeigen, die das sexuelle Selbstbewusstsein aventurischer Frauen in den Vordergrund rücken. Natürlich gibt es in Aventurien viele Zwischentöne, aber die Geschlechterklischees einfach einmal umzudrehen, ist eine der einfachsten Möglichkeiten, am Spieltisch aventurisches Flair in Sachen Gleichstellung zu vermitteln.

Flirten und Anbändeln

Auch wenn es viele Möglichkeiten für Mann und Frau gibt, sich einander anzunähern, möchte ich an dieser Stelle die klassische Anbahnung betrachten. Die zur Verdeutlichung nötigen Klischees bitte ich zu entschuldigen. Natürlich darf auch zwischen gleichgeschlechtlichen Partnern geflirtet werden. An dieser Stelle soll aber explizit der Unterschied zwischen

den Geschlechtern und unsere damit verknüpften Erwartungen aufgezeigt werden.

Üblicherweise tritt der Mann gegenüber der Frau selbstbewusst auf. Er stellt damit unter Beweis, dass er Unsicherheit aushalten kann und zeigt, dass er bereit ist, seine Angebetete zu unterhalten, im materiellen wie im emotionalen Sinne. Von der Frau wird erwartet, ihn anzuhimmeln, sich möglichst zurückhaltend und kokett zu geben, ihn aber dennoch zu ermutigen und ihm dadurch die weitere Werbung zu gestatten.

Auch in Aventurien kann das Anbändeln so verlaufen. Ein glutäugiger Almadaner plustert sich vor seiner Ausgewählten auf, stolziert wie ein Pfau umher und präsentiert Vorzüge wie Gewandtheit, Kampfstärke, Leidenschaft, Reichtum oder Humor. Es ist aber genauso typisch, dass eine Weidener Ritterin um einen schönen Kaufherrensohn minnt, ihn durch gewagte Reitmanöver bei der Tjoste zu beeindrucken versucht oder eine Ode an ihn verfasst.

Beschämen und Beglückwünschen

Das sogenannte *slut shaming* (englisch: Schlampe; beschämen, anprangern) ist eine soziale Stigmatisierung, mit der irdisch besonders Frauen zu kämpfen haben. Es beschreibt die öffentliche Bloßstellung einer Person, weil sie sich tatsächlich oder vermeintlich nicht an die Erwartungen gehalten hat, welche die Gesellschaft bezüglich sexuellem Verhalten hat. Dies mag aufreizende Kleidung betreffen oder zu freizügiges Gebaren, ein abwechslungsreiches Liebesleben oder eine Tätigkeit im horizontalen Gewerbe, die für sich genommen keinesfalls anrüchig ist. Gerade das angesehene Kurtisanen- und Mätressenwesen betrachtet der Aventurier als rahjagefällig und nicht als etwas Verrufenes.

Irdisch wird eine lebens- und liebeslustige Frau mit vielen sexuellen Bekanntschaften leider nur allzu oft als Schlampe verurteilt und ihr Verhalten öffentlich angeprangert. Das Geschlecht spielt dabei eine entscheidende Rolle, wird doch besonders von Frauen in sexueller Hinsicht oft Zurückhaltung, zumindest aber Diskretion erwartet. Männer hingegen werden stattdessen oft für ihre sexuellen Abenteuer beglückwünscht, sie gelten dann als erfahrene Eroberer, die im positiven Sinne „nichts anbrennen lassen“.

Dieses geschlechtsbedingte Verurteilen gibt es in Aventurien bis auf ganz wenige Ausnahmen nicht. In besonders prüden Regionen oder Gesellschaftsgruppen werden, so unschön es auch ist, vielmehr beide Geschlechter aufgrund von Erwartungen und Konventionen verurteilt. Einem liebeshungrigen Bauernsohn aus dem traviatrommen Darpatien kann es also ebenso wie einer liebeshungrigen Bauerstochter schlecht ergehen, wenn bekannt wird, dass er bzw. sie mit dem halben Dorf geschlafen hat. Dafür ist es inneraventurisch in vielen gesellschaftlichen Kreisen und Regionen nicht weiter ungewöhnlich, dass eine Frau selbstbewusst mit ihren erotischen Abenteuern prahlt und dafür von ihren Mitstreiterinnen wie Kameraden gleichermaßen anerkennende Blicke und Schulterklopfen erntet.

BRÄUCHE DER MENSCHEN



»Obwohl ich sicherlich kein Experte für das Liebesleben fremder Völker bin, haben mich meine Studien bezüglich der Geschichte der tulamidischen Kleinstaaten Jindir und Floeszern auf die ausgeprägte Haremskultur dieses alten Volkes stoßen lassen.

Mein guter Freund Rashim, der dem Glauben an den Eingott Rastullah anhängt, empfindet es ebenfalls als völlig selbstverständlich, dass ein Mann mehrere Frauen besitzen

kann. Vielleicht liegt darin schon ein wesentlicher Unterschied zu uns Mittelreichern. Wir besitzen keine Frauen (oder Männer). Und ich kann mir nicht vorstellen, dass es so leicht ist, für mehr als eine Frau zu sorgen. Ich würde sogar vermuten, dass ein Mann mit mehr als einer Frau heillos überfordert wäre. Aber andere Kulturen haben eben andere Sitten.«

—Xaron aus Punin, Magus der Puniner Akademie, neuzeitlich

Einführung

Die Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies Aventuriens und sind in zahlreiche unterschiedliche Kulturen unterteilt. So verwundert es nicht, dass es viele Bräuche bezüglich Verführungskunst, Heirat und Paarungsriten gibt.

Die meisten Menschen leben in einer Kultur, in der die Zwölfgötter und damit vor allem die Rahja- und Traviakirche ein gemeinsamer Nenner für die moralische Auseinandersetzung mit den Themen Liebe und Sexualität sind. Doch auch in anderen Kulturen haben die Menschen Bräuche bezüglich ihrer Sexualität, die wir dir vorstellen wollen. Wir konzentrieren uns dabei auf besonders kuriose Brauchtum und Erwähnenswertes.

- ☛ In Belhanka steht nicht umsonst der Haupttempel der Göttin Rahja. Die **Horasier** gelten als das wohl aufgeklärteste Menschengeschlecht Aventuriens und im Lieblichen Feld werden regelmäßig Liebesspielzeuge hergestellt, Schundromane gedruckt und erotische Kunst bewundert. Zudem ist das Kurtisane- und Mätressenwesen hoch angesehen.
- ☛ Die **Aranier** sind ebenfalls stark mit dem Kult der Schönen Göttin verbunden. Rahjagefällige Kleidung gilt im Maharanyat als öffentlich tragbare Mode, Männer und Frauen, die sich erotischem Zeitvertreib widmen, gelten oftmals als besonders bewundernswert und die Rahjasutra-Meister, deren Kenntnisse des Körpers und des Liebesspiels als unerreicht gelten, haben hier ihren Ursprung.
- ☛ **Andergaster** sind deutlich verschlossener, was die körperliche Liebe angeht und ihre Gesellschaft ist, im Gegensatz zu den meisten aventurischen Kulturen, nicht gleichberechtigt.
- ☛ **Nostrier** hingegen sind offener, um sich von den Andergastern abzugrenzen und die Rolle der Geschlechter gleicht dem des Mittel- oder Horasreiches.
- ☛ Die **Norbarden** pflegen einen bemerkenswerten Brauch bezüglich ihrer Ehe. Wenn eine Norbardin und ihr Ehemann die Ehe geschlossen haben (meist

nur ein weltlicher Akt, selten einmal durch eine Rahjageweihte besiegelt), dann gilt der Mann als rechtmäßiges Eigentum aller verheirateten Frauen der Sippe. Seiner Ehefrau hingegen steht es zu, sich so viele Liebhaber zu nehmen wie sie will. Es ist sogar ausdrücklich erwünscht, gilt bei den Norbarden doch der Leitspruch „Geteilte Freude ist doppelte Freude“. Eifersucht ist den Norbarden bezüglich des Herumreichens der Männer so gut wie unbekannt. Inzestuöse Beziehungen gelten aber auch unter den Norbarden als verpönt und werden mit Verbannung bestraft.

- ☛ **Gjalsker** hegen sehr oft eine romantische Vorstellung von der Liebe, und Geschichten wie die des schmachttenden Riesen Wolkenkopf, der zu seiner Liebsten schwimmen wollte und ertrank, sind bei den Nordlandbarbaren sehr beliebt. Zudem ist es bei den Gjalskern Brauch, dass sie ihre Haut mit Tätowierungen, den sogenannten Thar'an Mór, verzieren. Der linke Arm ist dabei für die Familie, den Herzensbund (die Heirat) und die Kinder vorgesehen. Sollte der Gjalsker einen neuen Herzensbund eingehen, wird das Hautbild seines alten Ehepartners um ein neues ergänzt.

»Die Zahoris sollte man nicht vergessen. Ein heißblütiges Volk, das Rahja im Herzen trägt und das seine Ehen nur vorübergehend schließt.«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



»Bezüglich der Zyklopäer sollte man noch erwähnen, dass Rahja auf den Zyklopeninseln in Legenden oft eine Affäre mit einem der Götter oder einem Sterblichen nachgesagt wird. Habe ich mir zumindest von meinem Freund Praiogos erzählen lassen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



- ❖ Für **Trollzacker** wurde die Welt im Liebesrausch der Götter Rôschula und Raschia erschaffen. Die Paarungsriten der Barbaren sind durch den Kampf geprägt und während des Liebesspiel liegen Schmerz und Lust oft nahe beieinander – im Glauben der Trollzacker ist jedoch das Liebesspiel umso besser, je mehr Schmerzen man dabei ertragen kann.
- ❖ In der patriarchalischen Gesellschaft der **Ferkinas** kann ein Mann so viele Frauen haben wie er will. Sie sind sein Besitz. Die Kinder seiner Frauen

und Sklavinnen gelten als seine Kinder, auch wenn sie von anderen Männern gezeugt wurden, was bei den rauschhaften Festen der Ferkinas durchaus geschehen kann. Sie verehren Rascha, die Göttin der wilden Lust und Raserei und Ehefrau ihres Hauptgottes Raschtula. Bei ihren Festen huldigt man ihr mit Wein, Rauschkräutern und Sex. Fast immer nehmen diese Feste orgiastische Züge an. Besonders feingeistig frönen die Ferkinas dem Liebesspiel aber nicht.

Die Rittfrau und der Burgjunker: Höfische Liebe in Weiden

»Höre Knappe und lausche meinen Worten. Die einzig erstrebenswerte wahre Liebe kann nur aus dem Gehorsam gegenüber unserer Herrin, Praios und Rondra, sowie der Liebe zum Gemahl unserer Herrin erblühen. Unser Schild soll das Reich schützen und unser Waffenarm soll den Willen der Herrin gegen unsere Feinde richten, doch jeder Schlag unseres Herzens wird stets unsere Liebe gegenüber ihrem Gemahl verkünden. Auch du wirst nach deiner Schwertleite jemandem dienen und ihren Gemahl oder seine Gemahlin lieben, ohne je das Lager mit einem von ihnen zu teilen. Dies ist das Geheimnis der höfischen Liebe. Bewahre es in deinem Herzen, auf dass es dir dabei helfen mag, ein tapferer und treuer Diener der Götter zu werden.«

—Rittfrau Espe von Isenhof zu ihrem Knappen Gerion, 997 BF

Es mag viele Gründe geben, warum im Herzogtum Weiden die alten Werte des Rittertums einen ganz besonderen Platz im Herzen der Menschen gefunden haben. Vielleicht ist es die ständige Bedrohung durch die Orks und der Schutz, den die Ritter vor ihnen versprechen, oder der tiefverwurzelte Glaube an Praios und Rondra. Die wahren Gründe zu hinterfragen wird

jedoch gerne als Zweifel an der göttlichen Ordnung angesehen – und somit als ein Angriff auf alles was gut und heilig ist.

Umso verwunderlicher muss die höfische Liebe der Weidenen für den Uneingeweihten wirken. Mit Musik und Lyrik das Herz einer anderen Person erobern zu wollen ist dabei noch das am einfachsten zu verstehende. Seltsam mag es jedoch anmuten, dass ein Ritter versucht die Liebe der Gemahlin seines Herrn zu gewinnen, und noch verwirrender, dass dieser dies aus Gehorsamkeit unternimmt. Das höchste Sinnbild der höfischen Liebe, ausgedrückt durch Minnegesang, ist die unerfüllte Liebe, welche niemals ausgelebt werden darf. Der Ritter versucht gezielt die Liebe der Frau zu erobern, welche man nicht lieben darf, da der Ritter seiner Dame den gleichen Gehorsam und die gleiche Loyalität schuldet wie seinem Lehnsherrn. Der Lohn des Ritters besteht in der Gunst der Dame, welche ihm bei Erfolg ebenso einen Teil ihrer Liebe schenkt.

Dieses höfische Spiel stellt dabei nicht nur ein offenes Geheimnis dar, sondern birgt auch gewisse Gefahren. Es passierte nicht nur einmal, dass eine Ritterin so



erfolgreich mit ihrem Minnegesang war, dass sich ihr Herr von seiner Gemahlin löste und den heiligen Traviabund in Gefahr brachte. Doch bevor es zum Bruch des Bundes kommt, werden Pflichtbewusstsein und Treue eines Ritters diesen dazu veranlassen, seinem Herrn einen letzten Dienst zu erweisen und schließlich seinen Hof zu verlassen.

Die Weidener sind von ihrer Art her mehr Travia als Rahja verbunden, zumindest nach außen hin. Anders als in Gareth oder dem Horasreich wird man in Weiden kaum Bordelle finden und auch Rahjatempel sind hier selten anzutreffen. Die Weidener schätzen eine gewisse Bodenständigkeit, die sich auch durch den Minnesang und die höfische Liebe ausdrückt. Dennoch hat so mancher

Weidener Barde in seinen Liedern erotische Zeilen versteckt. Das Publikum muss nur sehr genau zuhören. Hier, wie fast überall im Mittelreich, hat sich der Brauch erhalten, dass die Braut und der Bräutigam vor der Hochzeitsnacht von Freunden in das Schlafgemach getragen werden. Auf dem Weg dorthin werden sie teilweise ausgezogen. Woher der Brauch stammt, ist im Laufe der Geschichte verlorenen gegangen.

»Das einfache Weidener Volk mag zwar die höfische Liebe, aber ein Bauer ist nun mal keine Ritterin. Da geht es so zu wie überall auf dem Land.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



Heiß wie Premier Feuer: Thorwalsche Unbekümmertheit

»Irgendwas hatte ich falsch gemacht, da war ich mir sicher. Doch was genau, wollte sich mir einfach nicht erschließen. Da mir die Geschichte jedoch keine Ruhe ließ, habe ich den Wirt so lange bedrängt, bis er mir Hesindes Weisheit schenkte. Er offenbarte mir, dass Gunjas Herausforderung zum Armdrücken wohl ein Teil der thorwalschen Balz darstellte. Als ich aufgrund meiner Statur selbstverständlich dankend ablehnte und ihr einen Rätselwettstreit vorschlug, habe ich wohl ihre Stärke anerkannt und somit die Balz erwidert. Der lautstarke Ruf nach einer

Vergeltung heute Nacht war dann wohl die Bekundung, dass sie mich als potenziellen Partner auserkoren hatte. Als sie dann jedoch sagte, dass sie sich nun in den Schlaftsaal zurückziehen würde, war ich etwas verwirrt, ließ den Gedanken schnell fallen und widmete mich wieder meinen Aufzeichnungen und schlief die Nacht in meinem eigenen Bett. Doch Gunja Karisdottir war es nicht gewöhnt, dass man sie nicht begehrte.«

—Tagebucheintrag des Belhankaner Adepten Formin Leinenweber, 1037 BF



Wo das raue thorwalsche Land einen robusten und ebenso rauen Menschengeschlag hervorgebracht hat, mag auf den ersten Blick ein kühles Volk leben, welches außer Kaperfahrt und Aberglauben keinen Platz für die Liebe im Herzen trägt. Doch der erste Schein trügt gewaltig. Die Schwierigkeit in ihrer versteckten Romantik liegt darin, dass man als Außenstehender schwer hinter das Rahjageplänkel der Nordleute kommt. Wo sich zwei Thorwaler in den Morgenstunden noch gegenseitig mit den Fäusten geküsst haben, da sieht man die gleiche Paarung nur wenige Stunden später liebevoll turtelnd ihre Schwellungen kühlen. Das Konzept von Recht aufgrund von Geburt ist dem Thorwaler fremd, sodass sich die meisten kleineren Angelegenheiten des Lebens mit einem Ringkampf entscheiden lassen. Ob dies nun die Frage ist, wer den frischeren Fisch verkauft, wessen Namen das gemeinsame Kind tragen soll oder ob Jurga ihre Koje lieber mit Askir, Thore oder vielleicht gar mit beiden teilt. So lange allgemein die Bereitschaft überhaupt vorhanden ist, kann somit vieles schnell und einfach geklärt werden, ohne dass die Hetleute als gewählte Vertreter einschreiten müssen. Die Thorwaler sind noch stärker als die meisten Mittelländer den Anblick nackter Körper gewohnt. Scham ist bei ihnen eher ein Fremdwort. Wenn man als

Schiffsgemeinschaft lebt, sieht man die anderen Besatzungsmitglieder ständig nackt, sei es beim Waschen, Umziehen oder wenn sie sich tätowieren lassen. Um das thorwalsche Herz für sich zu erobern, reicht jedoch nicht einfache körperliche Überlegenheit. Wer jedoch bereit ist, für seine Liebe zu kämpfen obwohl die Aussicht auf Erfolg gering erscheint, der kann mit seinem kühnen Handeln imponieren und lässt damit den Funken vielleicht überspringen. Falls der Funken jedoch auf Wasser trifft und mit einem Zischen erlischt, sollte man es eher gelassen sehen. Entweder man versucht es noch einmal oder widmet sich einem anderen Ziel der Begierde. So oder so beeindruckt die Zurschaustellung dieses unbeugsamen Willens einen Thorwaler mehr, als man vielleicht denken mag.

»Nicht dass es jetzt heißt, wir Thorwalerinnen würden uns nur einen Partner durch eine Herausforderung aussuchen. Es gibt unter uns auch welche, die sich genauso gerne verführen lassen, wie es ein Horasier tut. Das wohl!«

—Tjlava Garheldottir, Premier Hetja



Bruderschwestern: Das Geschlechterspiel der Maraskaner

»Ihr seid noch immer verwirrt, Fremdiji? Seid das ruhig! Wer sich nicht mehr wundert, lernt auch nichts mehr, wie meine Väter immer zu sagen pflegen.«

—Iberan zu seiner fremdländischen Bekanntschaft Alrik, über ihrem vierten Reiswein im grünen Freudenhaus zu Sinoda, neuzeitlich

Das Weltbild des maraskanischen Volkes ist in jeder Hinsicht von ihrem Glauben an das göttliche Zwillingspaar Rur und Gror geprägt. Eindimensionale Definitionen von Mann und Frau werden aufgrund der Zweigeschlechtlichkeit der Götter in Frage gestellt. Anderswo scheinbar eindeutige anatomische Veranlagungen bieten in Maraskan kein ausreichendes Merkmal für Geschlechtszugehörigkeit. Man glaubt den Worten des Priesterphilosophen Dschohangotziber: „Zwei Seelen wohnen, ach, in dieser Brust, und keine will sich von der andern trennen!“ Und dies ist recht wörtlich zu verstehen, wird doch fest geglaubt, dass nichts in Rurs Schöpfung ohne Gegenkraft sei. Jede Kreatur hat nach dieser Vorstellung zwei Seelenströme, wobei die Selbstbezeichnung als Mann oder Frau lediglich den dominanten Strom kennzeichnet oder im Falle anderer Geschlechter ein spezifisches Mischungsverhältnis ganz neuer Natur. Ob nun der Kharran-Strom den weiblichen oder den männlichen Aspekt verkörpert, oder doch eher Strom Hadija, oder ob dies sich überhaupt so zuordnen ließe, ist von Zeit zu Zeit Thema eines Theaterstücks nach den vier Regeln Dschindzibers von Cavazoab.

Auswärtige werden mitunter überrascht sein, dass zusätzlich zu den Geschlechtern Mann und Frau auch zweigeschlechtliche Bal'Thanis, wechselgeschlechtliche Mhar'jin'Thanis und Angehörige des vierten Geschlechts U'Thani in jeder Hinsicht anerkannte Mitglieder der Gesellschaft sind. Ob man nun Dieses oder Jenes, sei spielt für niemanden eine Rolle, da alle als Bruderschwestern mit gleichem Respekt behandelt werden. Bei Kindern, die auf Maraskan aufwachsen, kommt es zuweilen vor, dass sie während ihrer Jugend mehrmals ihre Geschlechtsidentität wechseln, bis sie sich ihres Selbst bewusst sind, wobei auch im späteren Leben noch Irrtümer aufgedeckt werden.



Die Tsakirche der Insel hilft regelmäßig solchen Menschen, die ihren Körper an ihr Geschlecht angleichen möchten, da nicht alle ihr Geschlecht als rein geistige Angelegenheit betrachten. Seine Mitmenschen mit der falschen Anrede zu bedenken, kann schnell zum Affront werden, wenn der so Sprechende nicht überzeugend begründen kann, warum er nicht mit dem aktuellsten Kladj vertraut ist. Freie Selbstdeutung wird von den Maraskanern keinesfalls als Beliebigkeit verstanden, sondern als Reise zur Selbsterkenntnis, gleich dem Weltendiskus, dessen Weg zwar lang sein mag, doch letztlich sein Ziel erreichen wird.

Durch die reichhaltige Theaterkultur der Insel erproben sich alle Mitglieder der Gesellschaft immer wieder an den verschiedensten Rollen. Neuerdings werden bei den, regelrecht als philosophischer Dialog

zu verstehenden, Theaterfestivals auch mehr Stücke mit und über *Zhad'thelenis*, die Geschlechtslosen, aufgeführt. Ob Null eine gerade und so die schöne Zweierheit der Schöpfung widerspiegelnde Zahl sei, oder doch eine ungerade, das Bruderlose andeutende, wird dabei heftig diskutiert. Letztlich ist für Maraskaner charakteristisch, wie nicht vergessen werden sollte, dass niemand ausgestoßen wird, solange sie oder er nicht mit dem Äthrajin verkehrt. Die fast völlige Abwesenheit von Waisenkindern und die Bühnenpräsenz von *Zhad'thelenis* gibt besorgten Beobachtern Hinweise darauf, dass dogmatische Details in der Regel im Angesicht der Familienliebe und Offenherzigkeit der Zweigöttergläubigen verblassen. Was von Rur kommt, kann schließlich nur so gewollt sein, auch wenn es (noch) nicht verstanden wird.

Oasenduft und Wüstengesang: Praktiken der Tulamiden und Novadis

»Oh Sheila, du schönste alle Blüten Deres, du Diamant unter den Kieselsteinen, du Sonne meines Herzens! Deine Augen sind die Glut, in der ich verbrennen will, deine Umarmung süßer als Dattelwein, deine Haut weicher als ein Pfirsich, dein Haar die Seide, auf die ich mich bette. Oh Sheila, Wunderschöne, lass mich kosten die Süße deiner Lippen und deiner Schenkel, und ich will vergehen in deinem Feuer wie der Falter, der verschlungen wird vom Licht.«

—Auszug aus der Gedichtsammlung *Khablas Träume*, entstanden um 778 BF in Elburum, übertragen ins moderne Garethi

Die Anbetung der Göttin Rahja im Land der Ersten Sonne reicht zurück bis in eine Zeit, als sich die Menschen erstmals gegen ihre echsischen Herren erhoben. Khabla, der Geliebte der Göttin selbst, soll von hier stammen, und so wundert es nicht, dass die Verehrung des Schönen tief in der tulamidischen Kultur verwurzelt ist. Sinnlichkeit, Exotik, betörende Düfte und Schleier prägen das Bild tulamidischer Erotik in Erzählungen wie Geschichten aus 1.001 Rausch oder dem Rahjasutra, einer Anleitung für Liebende, die sich aventurienweiter Beliebtheit erfreut (siehe Seite 137).

Die Bühne für diese Geschichten bieten vor allem die tulamidischen Stadtstaaten entlang der Perlenmeerküste, die als Handelshäfen die Fesseln der patriarchalischen Gesellschaft weitgehend abgelegt haben. In den Häusern und Palästen von Städten wie Khunchom spielen gelangweilte Haremsdamen mit Verführung und dem Reiz des Verbotenen, während wagemutige junge Männer des Nachts Mauern übersteigen und Dächer erklimmen, um sich an allen Wachen vorbei in das Gemach der Angebeteten zu schleichen. Weniger verspielt zeigt sich die patriarchalische Gesellschaft in ländlichen Regionen und unter den Wüstenstämmen der Novadis. Anders als in den Erzählungen

suggeriert, unterliegt das Miteinander von Mann und Frau in den Zelten und Hütten einer rigiden Sittenstrenge, die erotische Abenteuer nicht toleriert.

Diese Ungleichbehandlung hat ihren Ursprung in der tulamidischen Tradition, dass allein die Vaterschaft für die Anerkennung eines Kindes ausschlaggebend ist – und kein



Novadi lässt sich gerne einen Kuckuck ins Zelt setzen. Das Anbandeln mit der schönen, aber wenig beachteten, Nebenfrau eines Bey kann daher für einen Helden, wie auch für seine Liebschaft, üble Konsequenzen haben, wobei die Strafen je nach Region und Entscheidung des zuständigen Kadi variieren.

Eine tulamidische Besonderheit und Stoff zahlreicher Geschichten ist der Harem. Jeder Mann hat das Recht, sich so viele Frauen zu nehmen wie er ernähren kann (wobei es einem Novadi nur gestattet ist, bis zu sieben Frauen zu besitzen, acht sind dem Kalifen, neun allein Rastullah zugestanden). Das gilt auch für die Achmad'sunni, Frauen, die rechtlich den Status eines Mannes bekleiden und als solcher behandelt werden. Es ist ihnen daher verboten, sexuellen Umgang mit Männern zu haben, sodass sie sich oft dem eigenen Geschlecht – ihren Haremsdamen – zuwenden.

In Aranien hingegen gilt der Mann nur nominell als Familienoberhaupt, während alle Entscheidungen, Besitz und Macht bei der ersten Hauptfrau liegen. Da nur wenige Frauen bereit sind, sich als Nebenfrau einer Hauptgemahlin zu unterstellen, ist die Vielehe weit

weniger verbreitet. Aranische Männer verstehen es als ihre Pflicht, ihre Frauen romantisch zu umwerben und zu beschützen, wie es erotische Erzählungen wie das Rahjasutra nahelegen. Die Umkehrung des Patriarchats wirkt sich aber auch auf alle anderen Bereiche des Rahjadiens aus: Anders als in den übrigen Tulamidenlanden pflegt man in Aranien eine sehr große Toleranz gegenüber allen Spielarten der Liebe, ausgenommen jenen Praktiken, die der Belkelel nahestehen und als oronisch bezeichnet werden. Zudem gibt es im Mhaharanyat auch Männerharems (oder nach Geschlecht getrennte Harems).

»In Thalusion hat sich der alte Brauch erhalten, seine Braut zu verleihen. War man selbst nicht klug, schön oder stark genug, um die gewünschten Eigenschaften auch an seine Nachkommen weiterzugeben, so verlieh man kurzerhand seine Gemahlin an einen geschätzten Freund mit der Aufforderung, sie erst schwanger wieder nach Hause zu schicken.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Liebe in Kamaluqs Reich: Bräuche der Waldmenschen

Entgegen des unschmeichelhaften Klischees der einfältigen Waldmenschen und Utulus, sind die meisten Mohastämme recht gut mit den Zusammenhängen von Sexualität und Empfängnis vertraut – was sie sich vermutlich aus der eigenen Lebenserfahrung sowie aus der Beobachtung der sie umgebenden Natur abgeleitet haben. Aufgrund der gleichberechtigten Lebensweise gibt es nur selten politische Verlöbnisse unter Waldmenschen, sondern Beziehungen werden fast ausschließlich aus individueller Motivation heraus begonnen, geführt oder auch beendet. Es gibt kaum gesellschaftliche Konventionen bezüglich der Partnerwahl oder des Partnerwechsels, und selbst die Zeugung von Kindern mit verschiedenen Partnern ist keine Schande, im Gegenteil. Kinder empfinden die Moha immer als Segen, um den sich das ganze Dorf liebevoll kümmert, wodurch die genauen Abstammungsverhältnisse keine tragende Rolle spielen.

Dementsprechend schenkt die Sippe auch homosexuellen Neigungen oder anderen, ungewöhnlichen Präferenzen einzelner Stammesmitglieder keinerlei Beachtung, solange das Dorf über genügend Nachkommen verfügt. Einzige Maßgabe ist hierbei, dass diese einvernehmlich erfolgen und niemand zu Schaden kommt. Da Sexualität bei den meisten Stämmen grundsätzlich als etwas ganz



Natürliches empfunden wird, leben die Mohas diese auch ohne Scham aus und sind dabei durchaus kreativ. So beschenken sich Liebende dortzulande nicht nur mit Federn, Ketten oder auch kunstvoll geschnitzten Holzstäben, die der Mehrung körperlicher Lust dienen, sondern es ist auch Brauch, einem Mädchen, dessen Körper zum ersten Mal erwacht ist, einen sogenannten Bi-Ki-Ni (Mohisch für leichte Kleidung) zu schenken, um dessen Fruchtbarkeit zu feiern.

Was aber nicht heißt, dass die ‚unzivilisierten Wilden‘ nicht diskret wären, wenn es um den eigentlichen Akt geht. So natürlich wie der sexuelle Trieb, ist ihnen auch

die Göttlichkeit der körperlichen Vereinigung. Einige Stämme glauben sogar, dass das Vergnügen und die Verzückung, die beide Partner beim Zeugen neuen Lebens empfinden, ein Ausdruck der Verbindung zu Kamaluq darstellt. Daher kommen sexuelle Handlungen bei den meisten Moha einem heiligen Ritual gleich, welches eines geschützten Rahmens fern neugieriger Blicke bedarf.

Bräuche der Mohastämme beim Liebesspiel

Die nachfolgende Tabelle kannst du verwenden, um einen sippenspezifischen Liebesbrauch bei Mohasippen auszuwürfeln.

1W20	Anfang	Ende
1	Masturbation ...	... ist eine unschuldige Geste der Zuneigung.
2	Das Beobachten anderer bei sexuellen Handlungen gilt ...	... als besonderer Liebesbeweis und ist ein untrügliches Zeichen der Brautwerbung.
3	Klassischer Vaginalverkehr ...	... führt im Volksglauben zur sicheren Empfängnis eines Mädchens.
4	Das Flechten der Haare ...	... ist klassischerweise die erste Form des sexuellen Kontakts zweier Liebender.
5	Ein inniger Kuss ...	... versetzt den Partner in absolute Verzückung.
6	Der Genuss von Rahjaica ...	... lässt jeden anständigen Waldmenschen vor Scham erröten.
7	Nacktheit ...	... führt im Volksglauben zur sicheren Empfängnis eines Jungen.
8	Ein erotisches Fesselspiel ...	... bringt den Partner sofort zum Höhepunkt.
9	Anale Penetration ...	... lässt die Manneskraft unmittelbar schrumpfen.
10	Geschlechtsverkehr unter freiem Himmel ...	... gehört zum Vorspiel.
11	Erregendes Bettgeflüster ...	... weckt sexuelles Verlangen allein beim Gedanken daran.
12	Das Begießen mit Honig ...	... wirkt unkreativ und langweilt den Partner.
13	Eine Kokosnuss ins Liebesspiel einzubeziehen ...	... ist ein absoluter Stimmungskiller.
14	Leichtes Knabbern mit Lippen und Zunge ...	... ist die Voraussetzung, um überhaupt miteinander intim zu werden.
15	Eine kräftige Massage ...	... ist ein typisches Mittel zur Verführung.
16	Besondere Körperbemalung ...	... signalisiert sexuelles Interesse.
17	Sexuelles Interesse an Bananen ...	... ist ein Verbannungsgrund.
18	Sanftes Kneten der Brustwarzen ...	... gilt als extrem unanständig, aber reizvoll.
19	Das Benutzen von Liebesspielzeug ...	... gilt als pervers und abartig.
20	Die Anwesenheit der Eltern beim Liebesspiel ...	... wird als Fluch fehlinterpretiert.

Entdeckung des geschlechtlichen Selbst

»Ich will auch einen Bart haben!«

—Morla Alrikshuber zu ihrem Vater Perainwyn, 1012 BF

Die Aventurier unterscheiden sich in Bezug auf die Frage, wann sie ihr geschlechtliches Selbst entdecken, nicht sonderlich stark von irdischen Menschen. Aventurier durchleben ebenfalls die Pubertät, mit all den Problemen, die das mit sich bringt. Es gibt jedoch ein paar Unterschiede, auf die wir eingehen wollen.

Die Erziehung von Jungen und Mädchen verläuft wegen der vorherrschenden aventurischen Gleichberechtigung fast identisch (siehe Seite 21). Es wird üblicherweise bei keinem Thema eine Trennung zwischen den Geschlechtern vorgenommen, sodass die meisten Aventurier schon früh Bekanntschaft nicht nur mit den eigenen körperlichen Veränderungen, sondern ebenso mit denen des anderen Geschlechts machen. Ein Junge wird genauso darüber aufgeklärt, wie Kinder entstehen, wie Mädchen, warum Männer Bärte haben oder was die Monatsblutung ist.

Es gibt allerdings manchmal Gründe für eine Geschlechtertrennung, beispielsweise in den Schlafsälen vieler Magierakademien, als Schutzmaßnahme vor ungewollten Schwangerschaften bei naiven Scholarkinnen. In Badehäusern gibt es höchstens in den Tulumidenlanden eine Trennung nach Geschlecht und Nacktheit ist für die meisten Aventurier kein Tabu (siehe Seite 124).

In Aventurien gibt es zudem so gut wie keine formellen *Coming-Outs*. Sie sind einfach nicht notwendig bzw. der Aventurier misst diesem Thema keine solche Bedeutung bei, wie viele in der irdischen Realität. Anders als in der Wirklichkeit, gibt es keine Repressalien oder Vorurteile gegenüber Menschen mit gleichgeschlechtlichen Neigungen. Sollte sich ein junger Mann eher zu Männern hingezogen fühlen, so ist dies nichts, was er gegenüber anderen verheimlichen muss. Wenn seine Freunde die Vorzüge einer Frau anpreisen, kann er ohne Schwierigkeiten erwähnen, dass er nichts mit ihr anfangen kann und viel mehr auf den Scholaren des Dorfmagiers steht. Seine Freunde werden ihn deswegen weder aufziehen,

noch sich von ihm fernhalten, sondern höchstens anmerken, dass der Scholar wirklich einen strammen Hintern hat und sie verstehen können, warum er ihrem Freund gefällt. Gleiches gilt für Frauen, die Frauen lieben und Menschen, die beiden Geschlechtern etwas abgewinnen können.

Dies ist fast überall in Aventurien gängige Praxis, aber es gibt Situationen, in denen es Gründe geben kann, seine sexuelle Orientierung doch zu verschweigen. In Andergast und bei den Novadis wird die gleichgeschlechtliche Liebe als nicht erstrebenswert betrachtet, oder ist aufgrund religiöser Auslegungen bei einigen Sippen sogar verboten. Hier kann es gut sein, dass ein schwuler Bauernsohn oder eine lesbische Novadi ihre Vorlieben verheimlichen.

Doch selbst in aufgeschlossenen Kulturen kann es passieren, dass es zu Problemen kommt, wenn man sich für das gleiche Geschlecht interessiert. Eine Adlige, die Frauen liebt, muss sich zumindest etwas einfallen lassen, um für Nachwuchs zu sorgen und um die Erblinie zu erhalten. Sollte es für sie kein Problem darstellen, ihrer praiosgefälligen Pflicht nachzukommen, so ist es der Gesellschaft gleich, mit wem sie ansonsten das Bett teilt – Hauptsache, sie hat ihre Pflicht erfüllt.

Ähnlich verhält es sich bei primitiveren Kulturen. Sippenmitglieder müssen für Nachwuchs sorgen, um das Überleben der Gemeinschaft zu sichern. Abseits davon ist es aber gleich, wen man für sein Vergnügen in sein Bett holt. Ein schwuler Gjalsker wird nicht anders behandelt als ein Mann, der mit einer Frau zusammenlebt. Anerkennung und Wert innerhalb der Sippe werden nicht durch die sexuellen Vorlieben bemessen, sondern durch Leistung und Verdienste um die Gemeinschaft. Bei einigen Sippen mag es von dieser Regel Ausnahmen geben, aber sie sind selten.

Die Toleranz gleichgeschlechtlicher Liebe führt in Aventurien außerdem dazu, dass mehr Menschen ihre Liebe zum eigenen Geschlecht ausleben, oder ihre Erfahrung mit Männern und Frauen machen. Deren Anzahl ist deutlich höher als auf der Erde, insbesondere bei jenen, die sich nicht für ein Geschlecht entscheiden möchten.

BRÄUCHE ANDERER SPEZIES



»Heute fand ein bemerkenswertes Ereignis statt. Ich glaube, Junnar hat versucht, um mich zu werben. Wie dies manchmal im Tierreich vorkommt, machen auch Affenmenschen einander kleine Geschenke, oder besser: Sie versuchen das Objekt ihrer Begierde zu bestechen, damit es eine Paarung mit ihnen vollzieht. Junnar kam heute vorsichtig wie ein kleines Moosäffchen zu meiner Hütte und legte mir einen Korb mit Früchten vor die Tür. Ich hatte schon vorher ihre Blicke auf mir ruhen sehen, aber in Anbetracht der Wildheit der Neandertaler hatte ich mir dabei nur gedacht, dass sie sich

vorstellt, wie ich wohl schmecke, wenn ich geröstet über einem Feuer hängen würde. Die Affenmenschen erstaunen mich immer wieder und obwohl sie doch mehr Tier wie Mensch ist, kann ich nicht leugnen, dass Junnar ein gutentwickeltes Weibchen dieser Spezies ist.

Bei Hesinde und Rahja, auf was für selemitische Gedanken ich doch bisweilen in meiner einsamen Hütte komme. Travia möge mir verzeihen.«

—Nandurio aus Neetha, Gelehrter und Völkerkundler, 1036 BF

Einführung

Neben den Menschen gibt es in Aventurien noch zahlreiche andere kulturschaffende Spezies mit den unterschiedlichsten erotischen Bräuchen und Ansichten über den Liebesakt.

Über die Liebesbräuche der **Affenmenschen** ist außerhalb ihrer Gesellschaft so gut wie nichts bekannt, was einerseits daran liegt, dass sie in unzugänglichen Regionen wohnen, die kaum ein Gelehrter bereist, andererseits auch daran, dass sich nur selten eine hesindegefällige Forscherin für Affenmenschen oder gar ihr Liebesleben interessiert. Fest steht, dass die primitiven Affenmenschen nicht über ein sehr ausgeklügeltes Werbeverhalten verfügen. Meistens gibt es zwischen Männern und Frauen Paarungskämpfe. Haremsbildung, sowohl Frauen- als auch Männerharems, ist ebenso oft anzutreffen wie monogame Paare. Geschenke spielen eine große Rolle beim Werben, wohingegen der Liebesakt selbst eher denen der Tierwelt ähnelt und rahjagefällige Phantasie vermissen lässt.

Obwohl es viele verschiedene Arten von **Feenwesen** gibt, haben sie doch fast alle eine Gemeinsamkeit: körperliche Liebe spielt bei ihnen eine ausgesprochen wichtige Rolle. Insbesondere Dryaden und Nymphen beiderlei Geschlechts sind ständig damit beschäftigt, sich dem Liebesspiel hinzugeben. Oftmals suchen sie sich dafür nicht nur andere Feenwesen, sondern ebenso Menschen, Elfen und andere Kulturschaffende aus. Die Lusternheit der Dryaden ist in Aventurien sprichwörtlich und für viele Menschen ist es lang ersehnter Traum einsamer Nächte, sich einer schönen Fee hinzugeben und ein erotisches Abenteuer zu erleben.

Biestinger paaren sich lieber untereinander, aber auch zwischen ihnen und Menschen soll es schon zu leidenschaftlichen Nächten gekommen sein, die an selemitische Praktiken erinnern. Kleine Biestinger

und Blütenfeen sind bezüglich ihrer Größe nicht sexuell kompatibel mit Menschen, doch sie können dieses Problem durch Magie lösen, indem sie entweder ihre Gestalt vergrößern, einen Menschen verkleinern oder über eine Art Bestäubung den Liebesakt vollziehen (wodurch auch gelegentlich Schwangerschaften bei Frauen auftreten können).

Das ozeanische Volk der aventurischen Westküste, dass die Menschen als **Necker** kennen, hat auf diese eine starke Anziehungskraft. Die friedliebenden Necker sind aber sehr scheu, sodass es nur selten zu Annäherungsversuchen kommt. Necker sind bei skrupellosen Sklavenhändlern eine begehrte Ware, da man sie als Lustsklaven nach Südaventurien verkaufen kann, wo sie hohe Preise erzielen. Tatsächlich sind Necker sehr treue Wesen und wenn sie erstmal einen Partner oder eine Partnerin gefunden haben, so bleiben sie in der Regel ein Leben lang bei ihr oder ihm. In Liebesdingen sind sie anfangs so unerfahren wie Kinder, aber sie können sich durch ihre telepathischen Gaben sehr gut in ihr Gegenüber einfühlen und werden dadurch zu einfühlsamen Liebhabern.

Das Liebesleben der **Drachen** ist ein steter Kampf. Und das ist wortwörtlich zu verstehen. Die meisten Drachenarten paaren sich nur selten und wenn sie es tun, dann hat die Balz eines Drachen oder einer Drachin meist den Anschein, als würde ein Kampf auf Leben und Tod stattfinden. Liebe und Zuneigung spielt bei Drachen kaum eine Rolle (wobei es in einigen Legenden auch Ausnahmen gegeben haben soll), sondern es geht vor allem um einen potenten Partner und den Erhalt der Art. Die zaubermächtigen Wesen sollen aber gelegentlich andere Spezies aufgesucht und mit ihnen Kinder gezeugt haben. Das prominenteste Beispiel ist sicherlich die Zeugung Khadan-Horas, der aus einer

Verbindung zwischen Aldare Firdayon, der Magisterin der Magister, und dem Kaiserdrachen Shafir entsprungen ist (siehe Seite 49). Warum Drachen sich dazu herablassen, kann unterschiedlichste Gründe haben. Wie eine solche Paarung verläuft, darüber herrscht Schweigen und vielerlei Gerüchte,

denn der Größenunterschied zwischen einem Drachen und einer Menschenfrau ist für einen Liebesakt zu gewaltig. Es wird aber darüber spekuliert, dass ein Drache durch Magie eine menschliche Gestalt annehmen kann, um damit eine Zeugung zu bewerkstelligen.

Hart wie Granit: Von der Liebe unter Zwergen

»Ihr Menschen habt es immer eilig. Nie lasst ihr euch Zeit. Bei uns sagt man dazu „Stollen verlegen“. Da muss man sich Zeit nehmen. Und jetzt keine Stollenfegerwitze mehr.«

—Hardas Sohn des Kurolas, Zwergenkrieger, 1030 BF

Das Problem der Angroschim

Womöglich liegt es an dem Überschuss an Erzen und der Seltenheit von Gold in der Erde, aus welcher sich die Angroschim geboren glauben, doch die Zwerge zeichnen sich im Gegensatz zu anderen Völkern vor allem durch ihre überdurchschnittlich hohe Quote an männlichen Individuen aus. Optimistischen Schätzungen zufolge liegt der Frauenanteil dieser Spezies lediglich bei einem Viertel, mancherorts deuten Zählungen noch deutlich geringere Verhältnisse an. Wenngleich ein derartiges Ungleichgewicht der Geschlechter bei vielen Spezies die Herausbildung eines Matriarchats oder polygame Gesellschaftsstrukturen begünstigen würde, so zeigt sich die Tugend der Zwerge wohl am deutlichsten darin, dass sie trotz allem feste monogame Beziehungen pflegen. Aufgrund ihrer enormen Seltenheit haben Angroschima zwar einen einzigartigen Stellenwert innerhalb der zwergischen Gesellschaft und werden bis zu ihrer Vermählung zumeist von mehreren Verehrern zugleich umworben, doch haben sie sich einmal für einen Geliebten entschieden, hält dieses Bündnis meist ein Leben lang.

Frauendienst und Liebeswerben

Durch die große Konkurrenzsituation ist der romantische Frauendienst wohl bei keinem Volk derart ausgeprägt wie bei den Angroschim. Im Bemühen, die Gunst einer Zwergenfrau zu gewinnen, sind insbesondere junge Brillantzwerges höchst kreative Kavalier. Der Herzensdame gewidmete Heldentaten gehören ebenso zu ihrem Repertoire wie lange Spaziergänge durch mit Goldadern gesprenkelte Stollen, tiefe Gespräche oder romantische Musik – wobei sich die meisten Jünglinge

besser auf die Herstellung eines Instruments als auf dessen Spiel verstehen. Da ihr Volk eine besondere Affinität zur Handwerkskunst hat, wird eine Erwählte mit selbstgefertigten Schmuckstücken oder Kunstwerken aus kostbarsten Materialien oftmals geradezu überschüttet. Auch seltene Speisen oder Naschereien sind beliebte Werbungsgeschenke, ebenso wie aufwändig geflochtene Blumenarrangements, in welche so mancher Angroschim das Heim seiner Angebeteten kleidet, oder eigens ersonnene Minnecedichte, die inmitten der zuvor arrangierten Blütenpracht vorgetragen werden.

Liebesbeziehungen und erotisches Verlangen

Liebe, Vertrauen und emotionale Intimität sind die tragenden Säulen einer jeden Zwergenbeziehung und zugleich auch die primären Gründe, aus denen sich die meisten Angroschim nach einer festen Liebesbeziehung sehnen. Sexuelles Verlangen spielt eher eine untergeordnete Rolle und wird meist auch nur dann ausgelebt, wenn zwischen den Partnern bereits ein stabiles Fundament der Liebe und des Vertrauens besteht. Daher geben sich die meisten Paare zwar gerne intimen Zärtlichkeiten hin und halten teilweise bis ins hohe Alter an romantischen Aktivitäten fest, doch dies mündet nur selten in erotischen Liebesspielen.

Ewige Junggesellen

Es liegt in der Natur der Umstände, dass nicht jeder Angroschim das Herz einer Geliebten für sich gewinnen und eine Familie gründen kann. Da jeder Knabe schon mit diesem Bewusstsein heranwächst, geben Zwerge ihr Werben in der Regel widerstandslos auf, sobald sich ihre Angebetete für einen anderen entschieden hat, und respektieren deren Wahl. Deshalb, und aufgrund des geringen Sexualtriebs, sind Seitensprünge, Affären oder andere unmoralische Abenteuer unter Zwergen trotz des enormen Männerüberschusses eine absolute Seltenheit.



Abgewiesene Zwergenmänner finden sich meist schon recht bald mit ihrem Junggesellendasein ab und richten ihre Aufmerksamkeit (und ihr unerfülltes sexuelles Verlangen) schnell auf andere Aspekte des Lebens. Manche ziehen aus, um die Welt zu bereisen oder in einer anderen Sippe eine Braut für sich zu finden. Viele

bleiben jedoch, finden Erfüllung in ihrer Arbeit und werden Meister ihres Fachs, was es ihnen später erlaubt, Lehrlinge bei sich aufzunehmen, zu welchen sie dann meist ein ähnlich familiäres Verhältnis aufbauen, wie es Väter zu ihren Söhnen tun.

Flüchtig oder Ewig: Elfische Sexualität

»Wir benutzen gerne für die Liebe unter Männern den Begriff „elfisch“. Dies ist aber eine zu kurz greifende Herleitung. Gerechterweise muss man festhalten, dass die Elfen der Liebe frönen, ohne einen Unterschied zwischen den Geschlechtern zu machen. Da liegen Mann bei Mann, Mann bei Frau, Frau bei Frau, Frau bei Mann und Mann und jede andere Kombination, die man sich so vorstellen kann.«

—Alrik C. Kingorn, Völkerkundler, in seinem Puniner Vortrag „Alles, was du schon immer über das Paarungsverhalten der Elfen wissen wolltest“, 1024 BF

Der Elf unterscheidet sich von den anderen Spezies nicht nur in seinen körperlichen Merkmalen, sondern auch in seinen Gedankengängen. Jeder Elf, der in der Gemeinschaft seiner Sippe aufwächst, ist von der Magie durchströmt und nimmt regelmäßig am Salasandra, dem Seelenbündnis der Sippe teil. Durch diese enge Verbindung ihrer Seelen, der Offenlegung der Gefühle, Wünsche und Gedanken, fällt es Elfen schwer, Gefühlsregungen wie Scham zu entwickeln. Es ist ein Konzept, welches ihnen komplett fremd ist und erst durch den Kontakt mit den anderen Völkern in ihr Bewusstsein dringt.

Da Elfenfrauen die angeborene Fähigkeit haben, nur dann schwanger zu werden, wenn sie es möchten, hat Sexualität einen ganz anderen Stellenwert für eine Elfensippe, als sie es für ein Dorf voller Menschen je haben wird. In ihrer Sippe sind ungewollte Schwangerschaften quasi unbekannt, weshalb Sexualität neben der Fortpflanzung vor allem einen spirituellen und rein vergnüglichen Charakter aufweist.

Es ist absolut nicht untypisch, dass sich elfische Paare von einer Begegnung zur nächsten durchmischen und für den Uneingeweihten könnte ein Blick auf deren Liebesspiel wie ein Blick durchs Fenster einer al'anfanischen Orgie anmuten. Losgelöst von der Fortpflanzung gibt es natürlich auch keinerlei Grund, dass die Elfen sich nicht ausführlich dem gleichgeschlechtlichen Liebesspiel widmen, auch wenn es hier und da die Ausnahme geben mag. Elfen favorisieren aber fast nie nur ein Geschlecht.

Auch unter den Elfen gibt es Partnerschaften fürs Leben, die einem Traviabund ähneln, welche vielleicht sogar streng monogam leben, weil beide es so möchten. Doch dies ist eher eine Ausnahme unter den Elfen.

Im Liebesspiel beziehen Elfen oft auch ihre angeborenen magischen Fähigkeiten mit ein. Ob unsichtbar oder eine Verbesserung der natürlichen Sinne – der elfischen Kreativität beim Sex sind kaum Grenzen gesetzt.

Dieser völlig anderen Kultur ist es zu verdanken, dass Elfen, welche ihre Sippe verlassen haben, auf menschliche Verhaltensweisen nur mit einem Kopfschütteln reagieren können. Sie lernen Konzepte wie Scham kennen und können ihren Sinn kaum verstehen. Meistens liegt das daran, dass viele menschliche Kulturen tugendhaftes Verhalten fordern, jedoch schwer erklären können, warum man dieses oder jenes einfach nicht macht. Der reisende Auelf hat es schwer, zu verstehen warum sich der Bauer aufregt, nur weil seine Tochter in der Nacht unter seine Bettdecke gestiegen ist. Ähnlich ergeht es auch der Waldelfe, welche die Sippe verlassen hat und mit tapferen Recken auf



gemeinsame Abenteuer zieht. Sie muss erst einmal verstehen, dass sich der zwielichtige Silk mit dem edlen Hagen prügelt, weil beide in sie verliebt sind und es nicht ertragen können, dass sie ihr Lager mit beiden teilen möchte, ohne auch nur einen der beiden wirklich zu lieben. Sie findet die Menschen mit ihren unterschiedlichen Makeln interessant und ist gerne bereit sich ihnen auch körperlich zu nähern, doch die Forderung nach einer Exklusivität ist für sie meist völlig absurd.

Partnerschaften zwischen Elfen und Nichtelfen sind selten, aber in manchen Elfen weckt gerade die Unvollkommenheit des menschlichen Körpers eine unbändige Neugier, die sich in Verlangen und sogar Liebe wandeln kann.

»Das erklärt einiges über Layariel.«
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Bepelzte und Glatgeschuppte: Exotik pur

»Von den Paarungsriten der Schwarzpelze: Grausam wie der Ork ist, so verhält er sich auch, wenn es darum geht, Nachwuchs zu zeugen. Wie ein wilder Stier fällt er über seine Frau, eine versklavte Menschin oder gar einen Mann her, kann kaum an sich halten und lässt jeden Liebreiz vermissen. Von Rahja, der lieblichen Göttin, hat er noch nie etwas gehört und all seine Handlungen sind grob und hässlich.«

—aus einem Aufsatz der Völkerkundlerin Maribel Tosfani, 888 BF

Neben den Menschen, Elfen und Zwergen gibt es noch viele weitere kulturschaffende Spezies in Aventurien, die alle unterschiedliche Bräuche in Bezug auf Sexualität haben. Wir wollen an dieser Stelle einen Blick auf einige der bekannteren und bemerkenswerteren Völker werfen.

Orks

Orks sind äußerst potente Kreaturen, die bei der Wahl ihrer Sexualpartner wenig wählerisch sind. Ihr Liebespiel ist als recht plump bis primitiv zu beschreiben, weshalb speziesübergreifender Geschlechtsverkehr nur in den seltensten Fällen einvernehmlich stattfindet.

Männliche Orks nehmen während des Akts nur sehr wenig Rücksicht auf ihre Partnerin, was daran liegen könnte, dass Frauen in der orkischen Gesellschaft lediglich als Besitztümer des Mannes betrachtet und daher auch wie solche behandelt werden (das orkische Wort für Orkin lautet übersetzt etwa „Tier, das Orks gebärt“). Menschenfrauen (und Frauen anderer Spezies) werden ebenfalls gerne als Sklavinnen gehalten. Da Orks allerdings große Schwierigkeiten haben, die Geschlechter der Menschen zu unterscheiden, kann es auch schon mal vorkommen, dass sich eine vermeintliche Partnerin als Partner entpuppt. Was für den Ork jedoch kein Grund ist, die sexuellen Absichten zu verwerfen. Entgegen der Meinung, dass Orks nicht dazu in der Lage sind, ein Gefühl wie Liebe zu empfinden oder rahjagefällige Zuneigung zu zeigen, kann man das Beispiel aufführen, dass es vor einigen Jahren im Horasreich einen Ork-Gesellschafter gab, der zwar ein Kuriosum darstellte, aber viele Damen mit seiner Feinfühligkeit überraschte.

Goblins

Goblins sind die wohl vermehrungsfreudigsten Zweibeiner in ganz Aventurien und nicht selten muten Feste dieser Spezies für Außenstehende wie zügellose Orgien an. Dieser Eindruck kommt jedoch nicht von ungefähr, denn Sex

spielt im gesellschaftlichen Leben der Suulak (so die Eigenbezeichnung der Goblins) eine fundamentale Rolle.

Da Goblins nicht in festen Partnerschaften zusammenleben, sondern in einer matriarchalischen Gesellschaftsstruktur, stellen Frauen das soziale Zentrum innerhalb der Sippe dar. Männliche Partner werden in den Familien lediglich (und meist nur vorübergehend) geduldet. Dies geht soweit, dass Goblinmänner nicht einmal ein eigenes Zuhause ihr Eigen nennen dürfen, sondern auf die Gunst einer Geliebten angewiesen sind, die sie temporär bei sich aufnimmt.

Aufgrund dieser materiellen Abhängigkeit befinden sich die Männer in einem Zustand des ständigen Werbens und ein überzeugendes Liebespiel ist dabei von entscheidender Bedeutung, um die Gunst einer Frau



zu gewinnen. Da Goblins nichts über den Vorgang von Zeugung und Empfängnis wissen, verbinden sie mit dem Liebesakt auch keinerlei Fortpflanzungsabsichten. Vielmehr geht es darum, der Goblinfrau Lust, Vergnügen und Befriedigung zu verschaffen und sie dadurch vom eigenen Wert als Liebhaber zu überzeugen.

Allerdings gibt es durchaus Unterschiede zwischen den wilden Stammesgoblins und den eher zivilisierteren in den Ghettos mancher Städte wie Festum, insbesondere bei der Art der Verführung. Während die Stammesgoblins ihr sexuelles Interesse oftmals durch vorsichtigeres, dann immer intimeres Lausen signalisieren, agieren die Stadtgoblins dabei subtiler. Durch die Nähe zu den Menschen haben sie andere Wege der Körperpflege kennengelernt, wodurch das Lausen allmählich durch das Werben durch Geschenke wie schöne Käämme oder Haarklammern abgelöst wurde, mit denen sie der Frau ihrer Wahl sanft durch den Pelz streichen.

Achaz

Die Achaz sind eine der wenigen Spezies in Aventurien, denen Erotik vollkommen fremd ist. Der Paarungsakt der Echtenmenschen dient einzig und alleine der Fortpflanzung und ist ausschließlich durch die vernunftgeleitete Notwendigkeit der Arterhaltung motiviert. Während der Paarung werden die Kloaken beider Eltern behutsam aneinandergedrückt, damit das Weibchen den männlichen Samen in einem ausstülpbaren Fortsatz ihrer Geschlechtsteile auffangen kann. Achaz verspüren bei diesem Vorgang keinerlei sexuelle Erregung, der Fortpflanzungsakt an sich entbehrt jeglichen Vergnügens. Nachdem die Echtenfrau den Samen aufgenommen hat, trennen sich die beiden Geschlechtsteile wieder, was zwar mit Vorsicht erfolgt und zuweilen auch von Gesten der Zärtlichkeit oder Zuneigung begleitet werden kann, an sich jedoch keine erotische Lust darstellt.

Oger

Zwar ist allgemein bekannt, dass die meisten Oger dumm wie Selemer Sauerbrot sind, doch neben ihrer unbändigen Fresslust ist es vor allem ihr Sexualtrieb, der sie beherrscht. Die sexuelle Anbahnung eines Ogermanns ist oft plump und wird von grunzenden Lauten begleitet. Manchmal besticht er eine Ogerin mit einer Delikatesse, aber ein ausgefeiltes Anbändeln gibt es bei den Menschenfressern genauso wenig wie einfallsreiche Liebespositionen. Grundsätzlich leben die Menschenfresser in einer Familie, bestehend aus einem Mann und mehreren Ogerfrauen. Ogermänner, die keine Frauen abbekommen haben, leben allein und gelten als besonders griesgrämig. Oger sind mit keiner anderen bekannten Spezies fruchtbar und zeigen auch kein sexuelles Interesse an diesen. Laut einigen Gerüchten soll es aber zu seltenen Verbindungen zwischen Ogern und Orks gekommen sein, aus denen der barbarische

Orkstamm der Olochtai entsprungen sein soll. Ein anderes Gerücht besagt, dass Oger während des Liebesaktes einen solchen Hunger bekommen, dass sie versuchen, ihren Partner zu verspeisen.

Trolle

Trolle sind sehr wankelmütige Wesen, deren Sexualtrieb spontanen Lustschwankungen unterworfen ist. Ihr Begehren erwacht recht plötzlich und unerwartet, doch auch ihre Befriedigung stellt sich sehr schnell ein. Während sich die Erregung bei den meisten Spezies während des Liebesakts weiter steigert, führen erotische Handlungen bei Trollen recht bald schon wieder zu einem Lustabfall.

Trolle schämen sich anscheinend, gegenüber anderen Spezies etwas über ihr Sexualeben zu verraten, umschreiben Begriffe wie Penis gerne und laufen rot an, wenn sie solche Worte in den Mund nehmen. Nur gegenüber Brüsten sind sie offener, für die sie ein Dutzend Begriffe kennen. Auf einigen Höhlenmalereien werden Trolle mit anderen, an Riesen erinnernde, Wesen gezeigt, mit denen sie offenbar eine Liebesbeziehung eingegangen sind. Wer diese Wesen sind, daran können sich selbst die Trolle nicht mehr erinnern, fast so, als sei die Erinnerung an diese Zeit ausgelöscht worden.

Grolme

Grolme gehören zu den vergnügungssüchtigsten Wesen in ganz Aventurien und ihre sexuelle Freizügigkeit kennt weder Hemmungen noch Tabus, was sie zu höchst ausschweifenden Sexualpartnern macht. Schon in den Dunklen Zeiten nahmen sie mit Eifer an menschlichen Orgien und sexuellen Exzessen teil. Grolme haben bei der Partnerwahl keinerlei festgelegte Geschlechtspräferenzen, stehen selbst ungewöhnlichen Sexualpraktiken höchst aufgeschlossen gegenüber und lassen sich auch gerne mit Vertretern anderer Spezies ein – Hauptsache, es bereitet ihnen Befriedigung!

Allerdings sind es vorwiegend die männlichen Grolme, die ihren sexuellen Neigungen ungeniert frönen. Ihre Frauen verbergen sie hingegen stets mit größter Vorsicht, aus Angst, jemand könnte sie verführen. Doch zu ihrem Glück ist das Verlangen anderer Spezies, sich auf ein sexuelles Abenteuer mit Grolmenfrauen im Speziellen oder ihren Artgenossen im Allgemeinen einzulassen, aus vielerlei Gründen äußerst gering: Zum einen wirkt die runzlige, teilweise behaarte Gestalt dieser kleinvüchsigen Wesen auf die wenigsten Spezies attraktiv oder gar sexuell anziehend. Zum anderen gelten Grolme wegen ihres oftmals unverträglichen Wesens als sehr egoistische und rücksichtslose Liebhaber. Außerdem sind die meisten von ihnen exzellente Beherrschungszauberer, weshalb ihnen der Ruf anhaftet, ihre sexuellen Vorlieben zuweilen auch gegen den Willen ihrer Sexualpartner auszuleben.

GLEICHGESCHLECHTLICHE LIEBE



»Schon nach der ersten Seite fesselten mich die Geschichten von Lutisana da Mazarin. Sie schafft es, bloß durch Worte meine Leidenschaft zu entfachen und bei jeder Liebschaft, die die Heldin ihrer Romane durchlebt, gleich ob mit Mann oder Frau, musste ich mir vorstellen, wie es sein würde, an ihrer Stelle zu sein. Bei Rahja, bislang gab es nur wenige Männer, denen ich es überhaupt gestattet hatte, dass ihre Hände unter

meine Garderobe dringen durften, aber noch nie einer Frau. Ich muss gestehen, dass es mich derzeit mehr reizt, Rahjas Wonnen mit einer heißblütigen Waldmensenfrau zu erkunden, als mit einem almadanischen Verführer.«

—Consuela della Monte, meridianische Adlige aus Brabak, 1040 BF

Einführung

An dieser Stelle möchten wir die Aussagen über die gleichgeschlechtliche Liebe, die an verschiedenen Stellen in **Wege der Vereinigungen** erwähnt werden, nochmals gesammelt und übersichtlich vorstellen.

- Die Rahjakirche akzeptiert gleichgeschlechtliche Liebe genauso wie eine Verbindung zwischen Partnern unterschiedlichen Geschlechts.
- In der Traviakirche ist die gleichgeschlechtliche Liebe ein Streitthema, aber es gibt dazu keine feste Kirchendoktrin. Einige Geweihte lehnen sie ab, weil daraus keine Kinder entspringen, diese aber von den Priestern als wesentliches Kriterium für die Familie angesehen werden. Andere Geweihte akzeptieren eine Partnerschaft unter Männern oder Frauen, solange sie ansonsten sittsam und treu sind.
- Die Tsakirche mag die Vielfalt und ist dementsprechend gleichgeschlechtlichen Erfahrungen gegenüber sehr aufgeschlossen, findet es aber bedauerlich, dass daraus keine Kinder entspringen. Bisexualität wird deshalb als tsagefälliger betrachtet als eine reine Ausrichtung auf das eigene Geschlecht.
- Die übrigen Kirchen sind neutral und mit gleichgeschlechtlicher Liebe einverstanden. Sie verweisen bei Detailfragen meist auf die Rahjakirche.
- Adlige oder Patrizier, die ihren Familien einen Erben schuldig sind, dürfen ihr Bett auch mit einer Partnerin des gleichen Geschlechts teilen, solange sie ihre Pflicht erfüllen, für Nachwuchs zu sorgen.
- Bei Stammeskulturen geht ebenfalls Pflichterfüllung vor Vergnügen.
- Auf Maraskan sind gleichgeschlechtliche Paare vollkommen akzeptiert. Die Gegenmeinungen von Teilen der Traviakirche gibt es hier nicht oder werden ignoriert.
- In Andergast findet man gleichgeschlechtliche Liebe seltsam und blickt abergläubisch oder sogar mit Unmut darauf.
- Bei den Novadis gibt es kein weltliches Gesetz gegen gleichgeschlechtliche Paare, aber einige der 99 Gesetze werden von einigen Sippen so interpretiert, dass eine

solche Verbindung nicht rastullahgefällig ist und dementsprechend werden solche Verbindungen von einigen Sippen verboten oder sogar bestraft.

Gleichgeschlechtliche Liebe und Argumente eines typischen Kirchenvertreters

Gottheit	Argument
Praios	Sein eigenes Selbst und den göttlichen Plan zu verleugnen, würde nur die Grundfesten der Ordnung und Wahrheit gefährden.
Rondra	So lange man ehrenhaft ist und stets die Schwachen beschützt, ist es der Göttin des Gewitters, egal welchen Rahjafreuden man nachgeht.
Efferd	Der Gott der wilden See ist auch in diesem Bereich so launisch wie eh und je.
Travia	Familie ist Familie und damit vor der Göttin in jeglicher Form heilig. Was die Familie auszeichnet, darüber kann man streiten.
Boron	Wen man in seinem Leben geliebt hat, ist dem Gott des Todes gleichgültig.
Hesinde	Wissen, Kunst, Magie und auch die Liebe können nur komplett sein, wenn man alle Aspekte kennt.
Firun	Liebe und Zuneigungen sind dem Gott des Winters und der Jagd fremd, egal ob zwischen Mann und Frau oder gleichgeschlechtlichen Paaren.
Tsa	Die junge Göttin ist etwas schwermütig, dass diese Liebe keine neuen Kinder in die Welt setzen kann, doch ihr Herz erblüht in den Farben des Regenbogens, wenn sich gleichgeschlechtliche Paare elternloser Kinder annehmen. Und neue Erfahrungen sind immer gut!

Phex Es ist wirklich schwer etwas zu machen, was der Gott des Mondes immer und zu jeder Zeit als einen Frevel ansieht. Auf-richtige Liebe gehörte noch nie dazu.

Perraine Ob der Acker von zwei Männern oder von einer Frau und einem Mann bestellt wird, ist der Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst gleich. Zur Fortpflanzung müssen aber nun mal Mann und Frau zusammenkommen.

Ingerimm Wessen Muse die Hand des Handwerkers führt, ist dem Gott des Feuers und des Handwerks völlig gleichgültig.

Rahja So lange es allen Beteiligten Freude und Ekstase bringt, ist für die Göttin der Leidenschaft alles in bester Ordnung.

Wenn Männer Männer lieben

»Ist das wirklich der Herrin gefällig?«, fragte Alrik leise mit zitternder Stimme. Jasper lächelte und Alrik fühlte sich wie eine Maus, welche von einer Katze angelächelt wurde. Langsam kam er auf Samtpfoten Alrik näher, sodass dieser nach hinten ausweichen wollte und auf den Rücken fiel. Jasper stolzierte weiter über Alrik hinweg, bis ihre Augen auf einer Höhe lagen. Alrik blinzelte kurz. Jaspers Augen funkelten im Halbdunkeln wie helle Sterne am Himmel. Sein Herz raste und sein Hals schnürte sich langsam aber sicher zu.

Jasper verlagerte sein Gewicht auf eine Hand und legte die andere behutsam auf Alriks blanke Brust. Dieser zuckte unter der Berührung kurz zusammen, doch die kühle Hand auf seiner Haut beruhigte ihn ein wenig. Jasper legte den Kopf leicht schief und tauchte dann mit seinem Kopf herab. Voller Erwartung schloss Alrik seine Augen, doch noch sollten seine Lippen nichts spüren. Dafür aber hauchte ihm Jasper sanft etwas ins Ohr. »Der Herrin Rahja ist alles gefällig, was leidenschaftlich und genussvoll ist. Ich sehe also nichts Ungefälliges zwischen uns, mein kleines Fohlen.« Alrik hatte keine Zeit, länger über die Worte nachzudenken, als Jasper ihm leicht ins Ohrläppchen biss.«

—Auszüge aus Liebe, Lust und Leidenschaft – Die Abenteuer des reisenden Alrik

Schon seit dem Tage, an dem die erste Frau einen lüsternten Blick auf einen Mann geworfen hat, saß neben ihr ein anderer Mann, der ihren Blick teilte. Die einzige

Frage, welche da noch offen bleibt, ist, ob das Ziel der Begierde diese Zuneigung teilen und erwidern kann. Egal ob man hoch im Norden in die Gemeinschaft einer Ottajasko schaut oder tief im Süden in ein Utuludorf eines Inselarchipels, man wird überall Männer finden, welche Frauen sexuell nicht anziehend finden und stattdessen lieber anderen Männern hinterherschauen.

In weiten Teilen Aventuriens stellt dies kaum ein Problem dar, auch wenn der älteste und vielleicht sogar einzige Sohn einer altehrwürdigen Familie einen gewissen Druck verspürt, sich doch eine Frau zu nehmen, damit er ein Kind und somit einen Erben hervorbringen kann. Es gibt jedoch auch Kulturkreise, wo die Vereinigung eines Mannes mit einem anderen Mann als nichts Gutes angesehen wird. Interessanterweise sind dies oft die gleichen Kulturen, welche den Mann und die Frau nicht auf die gleiche Stufe stellen, sondern eine innewohnende Mehrwertigkeit sehen wollen und diese predigen.

Auf der Suche nach einem Partner

Eine Frau, die um die Gunst eines Mannes buhlt, geht erst einmal davon aus, dass dieser Mann potenziell an ihrem Geschlecht interessiert ist und sie nur sein Herz erobern muss. Wenn jedoch ein Mann ein Auge auf einen anderen Mann geworfen hat, dann gibt es zwei



Möglichkeiten. Entweder das Ziel ist sexuell (auch) an einem Mann interessiert oder nicht. Dies trifft im Grunde genommen auch für die Frau zu, welche die Begierde eines Mannes wecken will, doch während die Frau erst einmal davon ausgehen kann, dass die Mehrheit der männlichen Welt ihr gerne zu Füßen liegen möchte, kann ein Mann nicht von der gleichen Annahme ausgehen.

Je offener der Kulturkreis mit dem Thema Männerliebe umgeht, desto einfacher wird die Frage geklärt. Nach einem anfänglichen Anbändeln wird der Begehrte entweder ein Zeichen geben, dass er potenziell interessiert ist, und sich gerne von den Künsten der Betörung einnehmen lässt, oder ob er vielleicht geehrt von der Hingabe ist, doch leider keinerlei Interesse am gleichen Geschlecht teilt. Wenn jedoch die bloße Zuneigung zu einem anderen Mann gewisse Gefahren, ob gesellschaftlich oder gar für Leib und Leben, darstellt, müssen Männer umso erfinderischer und einfallsreicher werden, damit sie weiterhin ihrer Liebe frönen können.

Adel verpflichtet

Vielleicht ist gerade kein anderes Kind vorhanden, oder das zukünftige Paar wurde einander schon vor der Geburt versprochen, sodass ein adliger Spross zwischen seiner Liebe zu Praios' Ordnung und dem Ruf seines Herzens manchmal vermitteln muss. Manch einer löst das Problem damit, dass er den Traviabund zweckmäßig vollzieht und auch einen Erben zeugt, danach sich jedoch eher mit seinem Favoriten amüsiert, als weiter das Lager mit seiner Frau zu teilen. Wenn die zukünftige Gemahlin damit einverstanden ist, weil auch sie eher der Verpflichtung nachgeht, als wahre Liebe zu empfinden, kann dies eine sehr zweckmäßige Entscheidung sein und manch Traviabund war nur deshalb so erfolgreich, weil zwischen den Eheleuten keine Gefühle wie Eifersucht den klaren Verstand getrübt haben.

Von der Liebe zu genau einem Mann

Manchmal kommt es vor, dass ein Mann sein bisheriges Leben lang keinerlei sexuelles Interesse für andere Männer hegte, bis er eines Tages auf einen ganz besonderen Mann trifft, der in der Lage ist, sofort zu seinem Herzen zu sprechen und dort ein Feuer der Leidenschaft zu entfachen. Dies sorgt in der Regel für Verwirrungen bei den Betroffenen, weil sie vielleicht zum ersten Mal in ihrem Leben dieses Gefühl von Liebe, Lust und Zuneigung zu einem anderen Mann empfinden. Es kann dann leicht passieren, dass diese Gefühle falsch verstanden oder unterdrückt werden. Quinn Fuxfell, Händler aus Gareth, beschreibt seine neu entdeckte Liebe zu einem Mann als schicksalhaftes Ereignis. Er war wie von Rondras Blitz getroffen, als er zum ersten Mal mit seinem jetzigen Ehemann zusammentraf und es dauerte Wochen, bevor er die ersten Schritte unternahm. Auch sein Mann Gero teilte vorher nicht die Zuneigung zu anderen Männern und auch heute haben die Eheleute kein gesteigertes Interesse an anderen Männern abseits ihres Ehemannes.

Berühmte Aventurier, die der elfischen Liebe frönen

»Nichts ist so unschuldig, wie die Liebe eines Manns zu einem anderen Mann.«

—Heldrian Wachenstätter, Puniner Magus, neuzeitlich

- Der kluge und ausgeglichene Rahjagewehte *Sulvoander Gustina* aus Mengbilla gehört jedes Jahr zum Favoritenkreis für das höchste Amt der Rahjakirche. Sulvoander liebt neben der Göttin und der Pferdezucht einzig und allein einen Mann namens Aurentian, den er schon seit seiner Jugend kennt. Er tut sich schwer damit, sich körperlich auch anderen hinzugeben, was manche ihm für seine Berufung als Schwäche auslegen.
- Kyklanos Cosseira*, der Anführer der Hylailer Seesöldner, ist ein begnadeter Stratege und Kämpfer. Obwohl ihm viele Frauen anheimeln, liebt er nur Männer.
- Araldo K'Hestofer*, ein gefürchteter Schwarzmagier in den Reihen der Al'Anfaner während des Khôm-kriegs, war ein Liebhaber junger Knaben und interessierte sich nicht für Frauen.
- Maruzin* und *Tsaburesch*, zwei Wanderprediger des Rur-und-Gror-Glaubens, reisten gemeinsam durch die Länder der Tulamiden bis zu den Randgebieten des Kalifats, um den Menschen die Schönheit der Welt nahezubringen, wozu auch die Männerliebe gehört, die die beiden verbindet.
- Wolfrat von Rabenmund*, das sechste Kind Answins von Rabenmunds, war in rahjagefälliger Liebe gegenüber dem Baron von Dergelsmund, *Wulfbrand von Rosshagen*, verfallen. Obwohl er mehrfach mit Frauen verheiratet war, war nur die Liebe zu Wulfbrand so groß, dass sie angeblich selbst über seinen Tod weiter fortbestand.
- Ein offenes Geheimnis umgibt den gefürchteten Thorwaler Piraten *Schwarzaxt*: Frauen interessieren ihn genauso wenig wie Mitleid. Nur Männer können seine Lust befriedigen.
- Der Puniner Magus *Heldrian Wachenstätter*, erforscht derzeit ein Gebiet der Magie, dass die meisten Puniner Magier als Aberglaube abtun: die astrale Macht der Jungfräulichkeit. Der, der elfischen Liebe huldigende, Wachenstätter ist der Überzeugung, dass ein jungfräulicher Magier seine astralen Kräfte besser zurückgewinnen kann. Eine Unterbrechung dieses jungfräulichen Status gilt aber nur bei der Entjungferung eines Mannes durch eine Frau, nicht jedoch durch einen anderen Mann.

»Ich finde die Vorstellung zweier eng umschlungener Männerkörper sehr rahjagefällig.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjagewehte

»Ich kann das durchaus nachvollziehen. Ein Freund aus meiner Kompanie schwärmte auch immer in den schönsten Worten von der Liebe zu dem Mann, den er zu Hause lassen musste.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Liebe unter Frauen

»Dein starker Arm
Ich sink zu Knie
Mund ohne Scham
Ersehnt das wie
Dein Geiste Schneid
Wie huld'ge ich dir
Du edelst Maid
So nimm mich hier.«

—Lied einer unbekannten Bardin, die im Weißen Kamel zu Zorgan eine lautstarke Schlägerei mit einer Gjalskerin verlor, 1035 BF

Liebe unter Frauen in Mittel- und Nordaventurien

»Zylva, bestel! Ich hab dir doch erzählt, dat die Bäckrin jetz' persönlich allet abhol'n tut. Du ich hab die ewig net gesehen' und ich sach dir, du, da kommt die ohne Hemd in der Schwül! Und die ist dat schönst' – überhaupt. Is mir glatt der Mehlsack ausser Hand gerutscht, puff, überall das Zeuch und auch uff ihr. Zylva, ich werd net mehr! Als 'se da so g'standen hat, mit'm Mehl übberrall uf'm Busen und allet. Isch sach dir, Zylva, da war's aus mit mir. Hab garnet geahnt das ich son Jefühl noch in mir hab ... es is Raus und ich kriegs' net wieder rein, wenn man dat so sagen kann.«

—Firunie Butsch, Müllerin aus Nordweide, Tobrien, zu ihrer besten Freundin Zylva, als sie sich bei der Zehntabgabe an den örtlichen Lehnsherrn treffen

Als Frau eine Frau zu lieben, vermag in Aventurien weithin nicht mehr Aufmerksamkeit zu erregen als jede andere Konstellation, sei sie sexuell, romantisch, beides zugleich oder gar gänzlich anderen Regeln unterworfen. Ein einziger Streitpunkt findet sich in der Wahrnehmung der Bedeutung von Ehebindnissen. In der Regel wird bei der Rahjakirche immer, bei Traviatempeln je nach Ansicht der Geweihten, der heilige Bund auch Frauen gewährt werden. Eine Vermischung zweier Liebender im Blute, sprich die Zeugung von Kindern, wird in einigen Regionen jedoch als integraler Bestandteil der Ehe betrachtet und so mitunter als Grund der Ablehnung von Hochzeitsgesuchen angeführt. Wie sich die Geweihten der anderen zwölfgöttlichen Kirchen zu dieser Setzung positionieren, hängt dabei stark von deren Verhältnis zu örtlichen Rahja- und Traviarepräsentanten ab. Letztlich gibt hier die Frage, ob die Ehe mehr im Kontext persönlicher Selbstverwirklichung oder kollektiver Pflichterfüllung verortet wird, einen guten Hinweis für kirchliche Akzeptanz. Geweihte der Rahja, die oft selbst mit der Seelsorge von Gläubigen vertraut sind, mögen insbesondere das Recht auf Glück des Einzelnen im Blick haben, auch wenn sich dies bisweilen mit der Empfehlung zur Flucht vor der Standesehe mit einem Mann ausdrückt. Dem gegenüber stehen insbesondere Traviageweihte, die sich dem traditionellen Standesmodell zu Lasten des Individuums beherzter zuneigen. Anstößigkeit und Unangemessenheit

sind keine typischen Vorwürfe, da nicht der Akt an sich, sondern seine Folgen für die Gesellschaftsordnung Objekt der sehr spärlichen Diskussion sind.

Alltäglich sind die mehr oder weniger flüchtigen Verbindungen von Frauen sicherlich so unterschiedlich wie die Persönlichkeiten der jeweiligen Liebenden es zulassen. Einige Tendenzen der Ausgestaltung gleichgeschlechtlicher Liebesbeziehungen lassen sich jedoch anhand regionaler und kulturspezifischer Anforderungen an Formen des Zusammenlebens und -liebens ausmachen. Im Gegensatz zu mittelreichischen Adelshäusern, die ständig ihr Fortbestehen über Zuheirat sichern müssen, durch diese Option aber selten aussterben, gibt es ein Volk (bzw. eigentlich einen Orden), welches ausschließlich aus Frauen besteht und sozial kreativ werden muss, um Nachkommen zu empfangen: die Amazonen.

In ganz Aventurien hält sich der hartnäckige Aberglaube, dass alle Amazonen ausschließlich an Frauen interessiert seien, sodass sich der Ausdruck „amazonische Liebe“ als aventurisches Äquivalent für lesbische Liebe verbreitet hat. Tatsächlich ist die Liebe zwischen Frauen beim Volk der Amazonen sicherlich das Ideal, da die dort etablierten Schönheitsbilder und traditionell zu begehrenden Eigenschaften durchweg mit Weiblichkeit verknüpft werden. Der Durchschnittsaventurier begegnet in seinem Leben vermutlich nicht genug Amazonen, um zu lernen, dass unter ihnen viele auch Interesse an Männern (und Frauen) haben und sich gelegentlich selbst eine amazonische Offizierin von diesen den Kopf verdrehen lässt. Aber auch hier steht die Pflicht gegenüber der Sippe dem Ruf des Herzens oft entgegen. Die Amazonen sind ein kleines Volk, das der Königin die Verantwortung für den Fortbestand der Gruppe überträgt. Sex mit Männern ist so über Generationen zu einem hochritualisierten Prozess geworden, der kulturell nicht mit Liebe oder auch nur Verlangen verbunden wird, dabei aber außerhalb dieser Sphären zum Initiationsritus der potentesten Kriegerinnen gehört. Jede Amazone hat die Pflicht, in ihrem Leben für den Erhalt des Volkes zwei weibliche Nachkommen zu gebären – und dazu müssen sie sich einen entsprechend rondragefälligen Mann aussuchen, der aber nur der Erzeuger sein soll, nicht mehr. Einen Mann romantisch oder sexuell zu begehren ist dabei ein Kuriosum, mit dem nur die einflussreichsten Kriegerinnen davonkommen ohne mindestens verhöhnt zu werden.

Liebe unter Frauen in Südaventurien

Mittlerweile weit weniger selten, aber ebenso sagenumwoben, sind die *Tonake-haha*, offene Bündnisse aus bis zu 50 Waldmenschenfrauen, die als autarke Lebensgemeinschaften die Dschungel des Südens durchstreifen. Während über Amazonen bisweilen sogar behauptet wird, sie würden männliche Neugeborene töten, werden die *Tonake-haha* dafür gefürchtet, junge Kinder zu entführen, die in ihren jeweiligen Stämmen und Familien hinter den Erwartungen zurückbleiben.



Für mittelreichische Augen mögen die Tonake-haha aufgrund ihrer ablehnenden Haltung gegenüber Handel, und den verbundenen Einschränkungen, rückständig wirken. Nirgendwo sonst in Aventurien wird die mutige Heldin jedoch einen Ort finden, der von männlichen Anforderungen an Liebe und Leben derart befreit ist.

Der verantwortungsvollen Heldin sei hier noch mitgegeben, dass überall dort, wo die zwölfgöttlichen Kirchen vertreten sind, Adoptionen eine moralisch vorzuziehende Option darstellen – solange man keinen blutsgebundenen Titel zu vererben hat.

In Regionen mit strenger Männerherrschaft, wie dem Kalifat oder Mhanadistan, wird das Gesuch eines permanenten Bündnisses zwischen Frauen als direkter Angriff auf die Herrscher gewertet. Jede romantische oder sexuelle Zuneigung zwischen Frauen gilt dabei als Vorbote eines möglichen Aufstands, die Männer zu entmachten, sieht man von den Harems oder den Achmad'sunnis ab. Diese Erklärung gibt auch Hinweise darauf, warum unter manchen Ferkinasippen bisexuelle Orgien, im Sinne ihrer Göttin Rascha, trotz ansonsten alltäglich homophober Grundvorstellungen erlaubt sind.

Ganz anders empfinden die Bewohner der größten Insel Aventuriens. Die maraskanische Mehrheitskultur übertrifft die passive Toleranz der Mittelreicher insofern, dass gerade durch die berühmte Lust der Einheimischen auf Kladj und Tratsch jeder permanent zum Dialog über sich aufgefordert wird. Wo der unbetroffene Mittelreicher erstmal nicht mehr wissen will, als er muss, ist in Maraskan jeder Rest Tabu hinfert gerissen und das muntere Ausfragen beginnt. Wohlmeinende

Fremdländer verstehen dies als Versuch alles zu verstehen, um niemanden zu vergessen.

Bekannte Personen und Paare, die der amazonischen Liebe frönen

- ◆ *Aldare Firdayon* von Vinsalt, Prinzessin des Horasreichs und oberste Hesindegeweihte, mag zwar aus Staatsräson mit dem Kaiserdrachen *Shafir* verheiratet sein, ist tatsächlich aber die Lebensgefährtin der Ersten Schwester von Mada, *Rinaya von Punin*.
- ◆ *Rahjopones aus Rethis* wird in Teremon und auf den Zyklopeninseln als Heilige des Liebespielzeugs verehrt, da sie den Phallusstab für sich und ihre Geliebte erfand.
- ◆ *Catina Pahaha* lebt gegenwärtig als Medizinfrau mit den Jägerinnen *Jebahe Mahani* und *Biju Tapo* in einer der Tonake-hahas in den Wäldern südlich von Lorfes, deren Bewohner nachts besonders fest die Kinderzimmerfenster verschließen.
- ◆ *Luxgrima Halgroscha* schlägt sich mit dem Verkauf ihrer Waffenschmiedekunst durch Aventurien, um das seltenste Juwel zu finden, das den Brillantzwergen bekannt ist: eine Zwergin. Und eine amazonisch liebende dazu ...
- ◆ Die Auspeitscherin *Desdemona Xenoya* hat sich im trüben Grangor eine beachtliche Stammkundinnenschaft aufgebaut, die vor allem ihren Erfindungsreichtum schätzt.
- ◆ Die aranische Adlige *Sherizeth Thebahan* sucht landesweit per Steckbrief nach der geheimnisvollen Fremden, die ihr des Nachts Gold und Herz aus dem Schlafzimmer stahl.

Die Liebe zu beiden Geschlechtern

»Mein liebster Answin, es tut so gut, von dir zu lesen. So weiß ich wenigstens, dass du noch am Leben bist und an mich denkst. Gestern erst war ich im Tempel der Herrin Rahja und habe ihr Wein und zwölf

Rosen geopfert, dass sie über dich wacht und du heil zu mir zurückkehren wirst. Manchmal wünschte ich, ich wäre mit dir gegangen, aber das hätte mir Gerline nicht verziehen. Seit dem Tod ihres Vaters gibt es viel zu tun in der Werkstatt, und

zudem erwartet sie wieder ein Kind. Ich weiß, was du jetzt denkst, und ich kann es verstehen. Aber du weißt auch, dass mein Herz dir gehört und ich in Gedanken bei dir bin. Gerline versteht das, sie ist ja eine kluge Frau. Kürzlich hat sie mich gefragt, ob es mir recht wäre, wenn sie eine Liebschaft mit dem Knecht anfängt. Olik, du erinnerst dich, der dumpfe Blonde aus dem Weidnischen. Ich kann es ihr wohl kaum verwehren, auch wenn ich nicht verstehe, was sie an ihm findet. Ach, wie oft habe ich das Schicksal schon verflucht, dass wir uns nicht eher gefunden haben, Liebster! Dann könnte ich mit dir ziehen, wie du es immer wünschst, und wäre nicht gebunden an Werkstatt, Frau und Kind. Ich bin zu aufrichtig, ich weiß, du sagst es mir schließlich immer wieder. Aber ich habe Gerline einmal geliebt, und ich kann sie nicht verlassen, um meinem Herz zu folgen. Komm zurück zu mir, mein Liebster, und wenn das Kind auf der Welt ist und die Zeiten besser, werden wir versuchen, eine Lösung zu finden.

In Liebe, dein Hagen«

—Brief, gefunden bei einem gefallenem Gardisten nach der Schlacht an der Trollpforte, 1021 BF

Briefe wie der oben zitierte sind in Aventurien keine Ausnahme, sondern gelebte Normalität. Bisexualität, also die Liebe zu beiden Geschlechtern, wird (fast) überall toleriert. Vor Rahja spielt das Geschlecht keine Rolle, wenn sich zwei Liebende begegnen. Denn was in Liebe zusammenkommt, kann vor den Augen der Göttin nicht schlecht sein. Tatsächlich sind bisexuelle Paare keine Seltenheit, und dem Wunsch, sich am eigenen Geschlecht auszuprobieren, stehen nahezu keine religiösen oder gesellschaftlichen Hemmnisse entgegen. Manch einer findet auch erst mit den Jahren seine Bestimmung in den Armen eines Mannes, nachdem er bereits Jahrzehnte an der Seite seiner Gemahlin verbracht hat. Und wenn wirtschaftliche Gründe verbieten, dem Herz zu folgen, finden viele eine Übereinkunft wie die im Brief geschilderte – die wie jede Dreierkonstellation freilich nicht immer frei von Problemen ist.

Vorbehalte und Widerstände

Ehen unter gleichgeschlechtlichen Paaren werden fast immer als Rahjabund geschlossen, schließlich ist Liebe das verbindende Element. Dagegen gibt es vor allem in der Travia-, aber auch in der Praioskirche unter den Traditionalisten, Vorbehalte, bisexuellen Paaren einen Segen zu erteilen. In den Augen mancher strenggläubiger Praiosgeweihter widerspricht die Beliebigkeit der Geschlechter der göttlichen Ordnung, die alle Wesen als Mann und Frau geschaffen hat.

Noch kritischer scheint die „Ehe zu dritt“, wenn jemand sowohl einen Mann als auch eine Frau liebt und mit beiden ein eheartiges Verhältnis pflegt. Dennoch gibt es keine Gesetzesgrundlage, die eine solche Form des Zusammenlebens untersagen würde, und auch innerhalb der Praioskirche überwiegen die liberalen Strömungen, die gleichgeschlechtliche Liebende nicht als Problem ansehen – schließlich hat der Götterfürst es so gefügt,

und der Mensch darf Praios' Schöpfung nicht in Frage stellen. Selbst der liturgische Traviabund soll von einigen Geweihten in der Version gewirkt werden können, an dem mehr als zwei Liebende miteinander vermählt werden können.

In der Traviakirche gibt es ebenfalls kein einheitliches Dogma zu diesem Thema. Harte Traditionalisten sehen ausschließlich die Ehe zwischen Mann und Frau als göttinnengewollt, da nur aus ihr Kinder und damit Familie hervorgehen können. Allerdings pflegt die Mehrzahl der Traviageweihten eine ihren Gänsein zugewandte Haltung und vertritt die Auffassung, dass Familie überall dort sei, wo Menschen in Liebe und Treue zueinanderfinden und füreinander sorgen. Eine Ehesegnung wird dennoch ungern erteilt und lieber der örtlichen Rahja- oder, je nach Herkunft der Liebenden, einer anderen Geweihtenschaft überlassen.

Toleranz in aventurischen Kulturen

»Ja, dass Ihr keinen Mann in Euren Harem lassen wollt. Würde ich auch nicht tun, sonst habt Ihr am Ende einen Kuckuck im Nest sitzen, mit roten Haaren und Sommersprossen, und jeder schaut Euch an und fragt sich, wie so ein feuriger, dunkler Shadifhengst ein so zotteliges Pony zeugen konnte. Aber ich bin doch eine Frau, und ich wollte Euren Frauen auch nichts antun. Sie waren eben ein wenig einsam, und da dachte ich, ein wenig Vergnügen ... Nein, sagt Eurem Kettenhund, er soll sein Schwert wegstecken! Ich habe doch nichts getan, nur ein wenig gespielt, und sie mochten es auch, und sie ... Er soll das Schwert wegstecken! Wegstecken, habe ich gesagt! Nein, ich habe doch nicht ...«

—letzte Worte der albernischen Streunerin Finnla ni Aelwudh, irgendwo in Mhanadistan, 1039 BF

Nicht überall in Aventurien begegnet man gleichgeschlechtlicher und damit auch bisexueller Liebe mit Toleranz. Vor allem in patriarchalischen Gesellschaften wie dem Kalifat oder Andergast steht man Abweichungen von der klassischen Beziehung zwischen Frau und Mann sehr kritisch gegenüber. Im Grunde unterscheiden diese Kulturen kaum zwischen elfischer, amazonischer oder Liebe zu beiden Geschlechtern.

Die meisten tulamidischen Potentaten lassen ihren Harem daher nur ungern von Frauen, sondern lieber von Eunuchen bewachen – die zwar ebenso in der Lage sind, mit Fingern und Zunge Genuss zu bereiten, im Verständnis tulamidischer Männer aber als asexuell gelten.

Besonders offen gegenüber Bisexualität und gleichgeschlechtlichen Partnerschaften zeigen sich die Maraskaner, für die es keine Rolle spielt, ob ein Kind zwei Väter, zwei Mütter oder zwei Elternpaare hat.

Aber auch im Horasreich und in Südaventurien ist es gang und gäbe, Liebesbeziehungen zu beiden Geschlechtern zu unterhalten und den aktuellen Favoriten ebenso selbstverständlich der Gesellschaft vorzustellen, wie zuvor die verflossene Geliebte.



Bekannte Aventurier, die Männer und Frauen mögen

- Die al'anfanische Grandessa *Shantalla Karinor* ist bekannt dafür, ein umtriebiges Liebesleben mit Männern und Frauen zu führen.
- Erdano Brigonotti* ist ein gefeierter Künstler aus Vinsalt, der in dem Ruf steht, mit jedem seiner Modelle erst Rahja zu huldigen, um berauscht vom Wesen der Göttin seinen Bildern echtes Leben und Leidenschaft einzuhauchen.
- Der Patriarch von Al'Anfa, *Amir Honak*, war lange Jahre mit dem Magier *Irschan Perval* liiert, nachdem er zuvor (nacheinander) mit der Elfe *Saga Mondlicht* und mit Irschans Schwester *Viviane* verheiratet war. Noch heute heißt es, dass der Patriarch Männern den Vorzug vor Frauen gäbe, auch wenn er seit dem Tod des Geliebten niemandem auf Dauer Zugang zu seinem Schlafgemacht gewährt.
- Auch von *Ruadh ui Bennain*, dem Bruder der ehemaligen Königin *Invher ni Bennains* von Albernia, ist bekannt, dass er Liebesbeziehungen zu beiden Geschlechtern unterhält.
- Der Grande *Amato Paligan* ist Frauen nicht gänzlich abgeneigt, sein Herz gehört aber dem eigenen Geschlecht. Aktuell schlägt es für *Said Bonareth*, der, wie schon sein Vater *Aurelian*, Männern wie Frauen gleichermaßen seine Gunst erweist.
- Seine Großtante, Kaiserinnenwitwe, -mutter und -großmutter *Alara Paligan* liebt ebenfalls Frauen wie Männer. Ihr wird sogar nachgesagt, eine Liebschaft mit der legendären Zauberin *Nahema ai Tamerlein* unterhalten zu haben.
- Die Nivesin *Kajani* ist ein Wolfskind, das seinen Stamm verlassen hat, um gegen die Eishexe *Glorna* zu kämpfen. Die Gefährten, die sie um sich gesammelt hat, begleiten sie auch nach Glornas Fall, und gemeinsam bereisen sie als Jagdgemeinschaft

und „Rudel“ den Norden Aventuriens. Mit jedem ihrer Gefährten ist *Kajani* in Liebe verbunden, und es spielt für sie keine Rolle, ob sie des Nachts mit einer Frau oder einem Mann das Lager teilt.

- Die kemsche Heerführerin *Chanya al-Plâne* unterhielt ein Verhältnis mit der ehemaligen Nisut der Kemi, *Peri III Setepen*, und auch wenn sie derzeit mit der Borongeweihten *Khirva Tanoram* verheiratet ist, schätzt sie die Gesellschaft hübscher, gut gewachsener Männer, die sie gerne in ihr Bett holt.
- Shulam saba Selime* ist eine hochrangige Satrapin im Dienste des aranischen Herrschers *Arkos Schah*. Zu Hause wartet ihr Gemahl *Habled* auf sie, im Feld gilt ihre Liebe allein ihrer Schreiberin *Hayameth*.
- Griffbert von Elenvina* ist ein reisender Praiosgeweihter aus den Nordmarken, der nach dem Tod seiner Gemahlin seinen Glaubensbruder und langjährigen Wegbegleiter, den Bannstrahlknappen *Praioswin Dankert von Gareth*, zum Gefährten genommen hat. Innerhalb der Kirche wird diese Verbindung argwöhnisch betrachtet, während Griffbert selbst in der Liebe zum eigenen Geschlecht keinen Widerspruch zur göttlichen Ordnung sieht.
- Die ehemalige oronische Magierin *Khelbara ay Baburia* steht in dem Ruf, sich nach Lust und Laune mit Liebhabern beiderlei Geschlechts zu vergnügen, lange Beziehungen zu meiden und gelegentlich mit mehr als nur einem Partner gleichzeitig das Bett zu teilen. Ob dies stimmt oder sie nur mit dieser Erwartungshaltung spielt, ist niemandem außer ihr selbst bekannt.

»Rahja wollte es so, dass ich nur Frauen entzückend finde. Wie sieht es mit euch aus? Schweigen? Soso. Ich habe da so eine Vermutung.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Andere Geschlechter

Nicht nur in der Wirklichkeit, sondern ebenso in Aventurien gibt es Personen, die nicht nur ein Geschlechtsmerkmal aufweisen oder die in einem Körper leben, dessen Geschlecht sich von ihrer Vorstellung unterscheidet.

Die Bal'Thani

Bezeichnungen für Zweigeschlechtliche sind in Aventurien je nach Kultur unterschiedlich, wobei in den letzten Jahrhunderten der Begriff *Levthanirahja* verwendet wurde. Dieser wird aber immer häufiger durch den Begriff *Bal'Thani* (Ur-Tulamidya: Schöne Geschöpfe) ersetzt.

In der mittelländischen Tradition gelten Bal'Thani als Menschen mit besonderer Verbundenheit zu Rahja. Der Ursprung dieses Glaubens liegt wohl in der alten Heimat der Mittelländer. Im Gildenland existiert eine (chimärische) Spezies von Geschlechtswechslern, die *Ravesaran*, deren erwählte Göttin *Raias* ist, eine von ihnen verehrte Inkarnation *Rahjas*. Die *Ravesaran* gelten als Inbegriff der Schönheit und sind vor allem als Liebesdiener der Oberschicht bekannt und begehrt. Dies mag sich im kollektiven Unterbewusstsein der Mittelländer auf die Bal'Thani übertragen haben. Man hegt gegen sie keine Vorurteile, aber sie sind dennoch so selten, dass der durchschnittliche Mittelreicher verwundert ist, wenn er von ihnen hört. Er empfindet aber keine Abscheu vor ihnen. Durch die Lehren der *Rahja*- und anderer Kirchen hat sich bis auf die ländlichen Gegenden herumgesprochen, dass ein Bal'Thani weder ein von einem Hexenfluch getroffenes Wesen, noch ein Geschöpf des Namenlosen ist, sondern im Gegenteil, ein Bote für Fruchtbarkeit.

In den Tulamidenlanden verhält es sich ähnlich, denn hier wird schon seit Jahrtausenden die *Radscha Uschammar* verehrt, eine alte Darstellung der *Rahja*, die in Skulpturen und Statuen ebenfalls mit zwei Geschlechtern dargestellt wird.

Die *Thorwaler* schließen sich der mittelreichischen Sichtweise an, wobei sie aber gerne deftige Witze über jemanden mit zwei Geschlechtern reißen – ein Umstand, den aber kein *thorwalscher Bal'Thani* besonders stört, schließlich kann man seinen Kontrahenten auf ähnliche Art und Weise beleidigen, verträgt sich später am Abend wieder und trinkt gemeinsam *Premier Feuer*. In *Andergast* gelten Bal'Thani als Kinder, die von *nostrischen Hexen* verflucht wurden. Sie werden im Wald ausgesetzt und ihrem Schicksal überlassen. Aber *Andergaster* gelten nicht umsonst als *Hinterwäldler* und trotz all den Jahrhunderten, in denen die *Geweihten der Zwölfe* auf die *Andergaster* schon einreden, hat deren Sturheit dafür gesorgt, dass sich bislang an ihrer Sicht nichts geändert hat. Im *Kalifat* weiß man nicht so recht, was man von einem Menschen mit zwei Geschlechtern halten soll. Da sie selten sind, und die 99 Gesetze den Umgang mit ihnen weder

befürworten noch verbieten, ignoriert man sie fast immer. In einigen besonders abergläubischen Gegenden werden Bal'Thani aber schlimmstenfalls sogar ausgegrenzt und Mütter von Bal'Thani-Kindern müssen das Dorf oder die Oase verlassen, da sie als Unglücksboten gelten.

Wer auf *Maraskan* als Bal'Thani geboren wird, hat besonders viel Glück. Auf der Insel genießen zweigeschlechtliche Menschen große Verehrung und gelten als eine der schönsten Schöpfungen *Rurs*. Viele von ihnen werden sogar zu *Wanderpredigern* ausgebildet, um den Glauben an die *Zwillingsgötter* zu verbreiten.

Unter *Elfen* und *Zwergen* gibt es keine Bal'Thani, zumindest wurde noch keiner gesehen und keine Sage berichtet von ihnen. Doch unter *Spezies*, die sowieso viel weniger Köpfe zählt als die der Menschen, sind Bal'Thani wohl entsprechend noch viel seltener als ohnehin schon.

Tsajana im Spiel

Manchmal kommt es vor, dass sich ein *Aventurier* als Frau fühlt, aber in einem Männerkörper geboren wurde oder umgekehrt. Zwar ist *Aventurien* sehr tolerant, aber wer fühlt, dass seine Seele im falschen Körper steckt, kann dennoch daran verzweifeln.

Durch übernatürliche Kräfte, vor allem das Wirken der *Tsa*- und *Rahjageweihten*, ist es jedoch möglich, einen kurzzeitigen oder sogar permanenten Wechsel des Geschlechts herbeizuführen. Die *Geweihten* werden, bevor sie einer dauerhaften Geschlechtsumwandlung zustimmen, mit dem *Tsajana* (Tulamidisch: *Tsakind*) ein intensives Gespräch führen, um sicherzugehen, dass der Wunsch wirklich aus vollster Überzeugung ausgesprochen wurde. Verwandte und Freunde werden das neue Geschlecht der Person akzeptieren, selbst wenn sie sich zu Beginn daran gewöhnen müssen und beispielsweise vielleicht noch den *Verwandten* mit dem alten Namen ansprechen. Allgemein gilt jedoch, dass die *Zwölfgöttergläubigen* und *Maraskaner* der liturgischen Verwandlung tolerant gegenüberstehen (Es ist wohl offenbar der Wille der Gottheit, wie kann man also nicht dafür sein?), wohingegen *Kulturen*, in denen ein Geschlechterwechsel durch übernatürliche Kräfte nicht möglich ist, deutlich weniger Verständnis für den Wunsch eines *Tsajana* aufweisen.

Bal'Thani und Tsajananim Spiel

Wenn du einen Bal'Thani oder einen *Tsajana* spielen möchtest, dann kannst du dich frei dafür entscheiden. Bei einem Bal'Thani solltest du berücksichtigen, dass du beim *Liebespiel* potenziell mehr Möglichkeiten für bestimmte Positionen besitzt. Bei einem dauerhaft verwandelten *Tsajana* solltest du insbesondere den Hintergrund bedenken, da eine solche Verwandlung fast ausschließlich von *Tsa*- und *Rahjageweihten* vollzogen werden kann. Mehr dazu siehe Seite 192.

SELEMIE UND ANDERE MERKWÜRDIGKEITEN



»In Elem frönte man Lastern, die kein Mensch, der auch nur einen Funken traviagefälliger Moral in sich trägt, gutheißen kann. Nicht umsonst bezeichnen wir heute all diese abstoßenden, widernatürlichen und ekelhaften Praktiken als Selemie. Noch heute soll es in Selem, der Stadt, die auf den Grundmauern des alten Elems errichtet wurde, ketzerische Personen

geben, die sich mit hybriden Gestalten, halb Mensch, halb Achaz, einlassen. Keiner der Zwölfe, nicht einmal Rahja, blickt wohlwollend auf diese Schänder des guten Geschmacks.«
—unbekannter Adept in einem Traktat über die Laster der Menschen, 765 BF

Einführung

Die Grenzen, welche Praktiken merkwürdig, lästerlich oder gar verboten sind, schwanken von Kultur zu Kultur und auch der Zeitgeist spielt dabei eine Rolle. In den Dunklen Zeiten, als die Zwölgötterkirchen noch nicht bestimmend für die Moral der Gesellschaft waren, gab es nur wenig, was als verboten galt.

Heute gibt es jedoch eine deutliche Trennlinie. Masturbation gilt als rahjagefällige Praktik und nur wenige Gemeinschaften, etwa die strengen Lowanger Dualisten, betrachten Onanieren als wider die guten Sitten. Ein Harem und Al'Anfaner Praktiken sind für die meisten Mittelländer zwar exotisch, aber dennoch nicht durch eine Kirche verboten, sieht man vielleicht von lokalen Gesetzen ab.

Die Liebe zu Gegenständen wird von den meisten Aventuriern schon als sehr seltsam betrachtet, aber die Rahjakirche erkennt diese Form in ihren Schriften als rahjagefällig an, immerhin verliebte sich auch der Heilige Ascandear in eine Statue der Göttin.

Beischlaf unter Familienangehörigen ist teilweise erlaubt, teilweise verboten. Während die Liebe unter Cousins meist gestattet ist, sind nähere Verwandtschaftsverhältnisse meistens verboten.

Wer sich mit Wesen anderer Spezies einlässt, riskiert oft, dass sein Ansehen darunter leidet oder man hinter vorgehaltenen Hand über ihn lästert – bis hin zu offener Verfolgung durch einen Mob.

Fast überall verboten ist hingegen Selemie und der Pfad Belkelels. Als Selemie wird üblicherweise der Geschlechtsverkehr mit Tieren bezeichnet, bisweilen aber auch die anderen hier genannten Seltsamkeiten, während Befriedigung mittels belkelelgefälliger Hilfe entweder auf das Beschwören von Lustdämonen basiert, oder auf Zwang gegenüber dem Objekt seiner Begierde.

»Mir ist zu Ohren gekommen, dass im ehemaligen Tempel von Tiefhusen Selemie geduldet wurde. Zwei Rahjageweihnte sollen Geschwister gewesen sein, die in Unzucht miteinander verbunden waren. Und im Heizungskeller des Tempels soll es einen Zwergen gegeben haben, der die Heizung ... nun ... liebte.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Es gibt in der Tat Angroschim, die ihre Werke mehr lieben als Menschen. Oder eine Angroschna. Aber nicht so, wie du dir das vorstellst. Es ist eher eine ... ascandäische Liebe.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Wir wissen nicht genau, wie Ascandear von Baburin die Statue der Göttin liebte, aber es scheint mir nichts Verwerfliches dabei zu sein. Rahja belohnte Ascandear sogar für seine Treue. Was die Geschwisterliebe angeht: Ja, das stimmt. Ich habe auch davon gehört. Ist ein schwieriges Thema, aber es gab zwischen ihnen zumindest keinen Zwang und die Göttin hat beide als Geweihte akzeptiert.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihnte



»Nicht alles, was wir hier als Selemie bezeichnen, ist auch wirklich Selemie oder ein Pfad von Belkelel. Die Liebe zu einem Gegenstand ist vielleicht merkwürdig und der Harem ein Brauch, der dem Mittelreicher fremd ist. Aber die Liebe zu sich selbst betreibt wohl jeder Mensch. Die Praktiken, die wirklich abstoßend sind, werden auch von Rahja nicht gutgeheißen.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Jeder ist sich selbst der Nächste. Von der Liebe zu sich selbst

»Finsternis umgab mich, Kälte kroch in meine Glieder. Meine Gefährten waren fort, tot womöglich, gefressen von diesen Untieren, die nichts von der Gnade der Zwölfe wissen. Ich war alleine, gefangen mit meiner Angst und der Verzweiflung, die jede Hoffnung und jedes Leben in mir erstarren ließ. Es mag die Göttin selbst gewesen sein, die mich in diesem Moment fand und meinen Lippen Worte gab. Ich betete zu ihr, der Gnadenreichen, Wunderschönen, und meine Hand fand zwischen meine Schenkel, wo ich mich berührte, wie ich es im Tempel einst gelernt hatte. Und durch alle Dunkelheit, durch alle Furcht und Verzweiflung, erkannte ich sie. Sie erhörte mich, beschenkte mich mit ihrer Freude, und auch, wenn ich mir die Lippen blutig biss, um ihre Lust nicht hinauszuschreien, verspürte ich mit einem Mal eine tiefe Ruhe in mir. Ja, die Herrin selbst schenkte mir Zuversicht und ließ mich Hoffnung schöpfen! Unversehrt entkam ich aus jener Grotte.«
—aus den Reiseberichten der wandernden Rahjageweihten Elania von Punin, 1015 BF

Die Bereitschaft, sich selbst Befriedigung zu verschaffen, gehört in allen Kulturen Aventuriens zu den selbstverständlichen Spielarten des Rahjadianstes. Freude an der eigenen Lust ist ein Geschenk der Göttin, das es zu ehren gilt, und nichts, was nur verschämt hinter verschlossenen Türen stattzufinden hat. In den meisten Kulturen gilt die Selbstbefriedigung zudem als durchaus probates Mittel, Druck abzubauen und das innere Gleichgewicht wiederzufinden. Dies gilt besonders unter

schwierigen Bedingungen wie im militärischen Feldeinsatz, auf langen Schiffsreisen, während einsamer Wanderungen oder zu Zeiten, wenn kaum Gelegenheit für das Spiel zu zweit bleibt. Daneben ist es durchaus üblich, über das Erkunden des eigenen Körpers Vorlieben zu erfahren und die Beziehung zum Partner dadurch zu bereichern. Noch sinnlicher ist das Spiel mit der eigenen Lust, wenn es im Beisein der Gefährtin erfolgt, die verborgen hinter dem Vorhang verharrt und aus der Rolle der heimlichen Beobachterin heraus selbst Erregung erfährt.

Dennoch gibt es auch in Aventurien Männer und Frauen, die einen offenen Umgang mit der eigenen Lust scheuen. Die Gründe dafür sind jedoch weniger im religiösen Bereich zu suchen, sondern ausschließlich gesellschaftlich oder individuell. Da mag es sein, dass man die eigenhändige Befriedigung als Zeichen der Schande versteht, niemanden „abbekommen“ zu haben. Dies gilt vor allem für patriarchalische Kulturen wie Orks oder Novadis, wo der „Besitz“ von Frauen als Statussymbol gilt (ungeachtet der Tatsache, dass angesichts der ungleichen „Verteilung“ von Partnerinnen der Drang zur Selbstbefriedigung besonders groß ist). Auf der anderen Seite mag manchen Liebenden die Sorge quälen, den Geliebten zu brüskieren, indem man ihm ungewollt das Gefühl gebe, nicht zu genügen. So manche Queste erzählt von dem besorgten Ehemann, der seine Gemahlin mit den Fingern zwischen den Schenkeln im Bad ertappt hat und nun einen Beweis für ihre Liebe einfordert – den zu beschaffen die verzweifelte Dame überfordert, sodass heldenmütige Recken ihr zur Seite stehen müssen, den in seinem Stolz verletzten Gatten zu beschwichtigen. Zuletzt hält sich trotz wiederkehrender Dementi hartnäckig der Aberglaube, körperliche Lust schade der magischen Kraft. Auch wenn es für diesen Zusammenhang keinerlei Beweis gibt, gibt es immer wieder Magier und Druiden, die gänzlich auf sexuelle Befriedigung verzichten (siehe Seite 187).

»Gefährten, ich hoffe, ihr könnt euch wenigstens während unserer Reisen zurückhalten.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Man sollte von niemanden etwas verlangen, was man selbst nicht auch einhalten kann.«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweichte



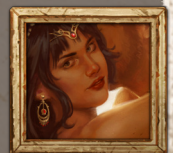
»Aber ...«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Du würdest doch keine Geweihte anlügen, oder, Mirhiban?«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweichte





Das Leben im Harem: Von der Vielweiberei der Tulamiden

»Mein erotischster Traum? Ein eigener Harem.«
— Wunsch eines Abenteurers, neuzeitlich

Vor allem in den Tulamidenlanden zeugt es von Wohlstand, wenn ein Herrscher mehr als eine Vermählung eingehen kann, da dies nur möglich ist, wenn jede dieser Verbindungen gleichermaßen gepflegt und finanziert werden kann. Da die meisten Regionen in den Tulamidenlanden patriarchale Prägungen aufweisen, handelt es sich dabei vornehmlich um männliche Herrscher, die sich mit mehreren Frauen vermählen. Darüber hinaus beherbergen sie oftmals zahlreiche Dienerinnen und Sklavinnen als Konkubinen unter ihrem Dach, was die verbreitetste Konstellation des Haremslebens in Aventurien ist.

Die sozialen Strukturen innerhalb eines solchen Harems sind gemeinhin streng hierarchisch organisiert. An der Spitze steht der Hausherr, welcher sich in der Regel unter seinen bis zu sieben Ehefrauen eine Hauptfrau erwählt. Diese steht sowohl den anderen Frauen wie auch den Dienern und Sklaven vor und hat dadurch den größten Einfluss innerhalb des Harems. Nach ihr folgen die anderen Nebenfrauen, mit denen der Herr einen heiligen Bund geschlossen hat. Danach kommen die oftmals zahlreichen Geliebten und Konkubinen, deren jeweiliger Einfluss sich nach ihrer sozialen Zugehörigkeit richtet.

Der Harem – ein geschützter Raum

Das Leben im Harem vollzieht sich überwiegend hinter den streng bewachten Mauern der Herrschaftspaläste, wo die Frauen der Sultane mit ihren Kindern von der Außenwelt weitestgehend abgeschirmt werden. Jene haben ein großes Interesse daran, keine anderen Männer in die Nähe ihrer Geliebten kommen zu lassen, da die Kinder einer jeden Haremsfrau automatisch als legitime Nachkommen ihres Mannes gelten, und zwar unabhängig davon, wer der tatsächliche Erzeuger war.

Aus diesem Grund dürfen zumeist nur der Regent oder dessen direkte Blutsverwandte den geschützten Wohnbereich der Frauen betreten, allen anderen ist der Kontakt zu den Haremsdamen bei Strafe verboten.

Polygamie und sexuelle Pflichten

Man mag beim Gedanken an einen Mann, der gleich eine ganze Gruppe schöner Frauen unter seinem Dach beheimatet, schnell verleitet sein, zu glauben, dass diese Frauen ihm als Gegenleistung vor allem in sexueller Hinsicht verpflichtet sind. In Wirklichkeit ist jedoch genau das Gegenteil der Fall, denn in den Tulamidenlanden gilt der Grundsatz, dass jeder Mann, der sich mehreren Frauen verpflichtet, zugleich auch die Verantwortung für deren Wohlergehen trägt. Und dies schließt selbstverständlich auch eine Gleichbehandlung in Bezug auf die Häufigkeit der Zuwendungen, den Austausch von Zärtlichkeiten, sowie seelische und körperliche Zufriedenheit mit ein. Keine Dame darf sich benachteiligt fühlen, weshalb die meisten Männer, die einen Harem ihr Eigen nennen, die nächtlichen Zusammenkünfte mit ihren Frauen regelrecht planen (oder planen lassen), um keine ungewollt zu bevorzugen.

Nichtsdestotrotz stehen alle Frauen diesbezüglich in ständiger Rivalität, wenn es um die Aufmerksamkeit des gemeinsamen Mannes geht. Schließlich möchte keine gerne als nur eine von vielen wahrgenommen werden, was das Verhältnis der Frauen untereinander stark belastet. Daher hat die männliche Vorstellung von leidenschaftlichen Schönheiten, die sich gegenseitig hinter den hohen Palastmauern unentwegt in Verzückung und Ektase versetzen, kaum etwas mit der Lebenswirklichkeit der Haremsdamen gemein, deren Verhältnis zueinander als eher ambivalent zu beschreiben ist. Denn trotz der allgegenwärtigen Konkurrenz, beeinträchtigt die strenge Isolation zur Außenwelt zugleich

ihre Möglichkeiten, soziale Kontakte zu pflegen, wodurch sich oft kleinere Gruppen innerhalb des Harems bilden, die dennoch sehr enge vertrauensvolle Bindungen aufbauen. Innerhalb dieser Gruppen kommt

es tatsächlich vor, dass sich zwei Frauen gemeinsam in Liebesdingen üben, um ihr jeweiliges Liebesspiel zu verbessern, neue Praktiken zu erlernen und dadurch in der Gunst des Mannes aufzusteigen.

Zuckerrohr und Peitsche: Al'anfanische Praktiken

»Gütige Rahja, steh mir bei! Du hättest mich warnen sollen, als ich dir davon erzählte, dass ich nach Al'Anfa reisen werde! Aber wahrscheinlich sitzt du gerade in deiner Studierstube und kicherst bei der Vorstellung, wie es mir hier ergeht. Es ist furchtbar! Wie die Tiere treiben sie es, wohin man auch blickt, überall nackte Leiber, Wein, Tanz ... wenn man überhaupt von Tanz reden kann! Wollüstig reiben sie sich aneinander, dass ich gar nicht hinschauen mag! Einer sprach mich an und wollte, dass ich mich ihnen anschließe. Ich hoffte, auf unserem Schiff abwarten zu können, bis der ganze Spuk vorbei ist. Doch nichts dergleichen! Zwanzig Tage wird das noch so weitergehen, selbst über die Namenlosen Tage hinweg! Und dann nennen sie das Ganze auch noch Rahjanal! Was ist das nur für eine schamlose, gottlose Stadt!«

—Brief der reisenden Adepta Lorana Weißstab an ihren Bruder in Grangor, 1033 BF

Die bedauernswerte Adepta ist nicht die einzige Nordländerin, die mit einer Mischung aus Staunen, Entsetzen und Faszination das orgastische Treiben verfolgt, das die Stadt Al'Anfa anlässlich des Fests der Freuden in Atem hält. Während sich die Feierlichkeiten anderswo auf eine Woche beschränken, steht hier der gesamte Rahjamonid unter der Herrschaft der Schönen Göttin. Überall auf den Straßen wird bis in die frühen Morgenstunden musiziert, getanzt, geliebt, und die Hemmungslosigkeit, mit der man sich den Freuden Rahjas hingibt, treibt selbst weitgereisten Fremden die Schamesröte ins Gesicht.

Das Rahjanal steht damit sinnbildlich für die Freizügigkeit und Frivolität, mit der man in der Rabenstadt körperlicher Liebe begegnet. Das Rahjaspiel gehört zum Leben wie der Wein, ein gutes Essen und die Unterhaltung in der Arena, und es gibt keinen Grund, weshalb man sich schamhaft hinter verschlossenen Türen verbergen sollte. Das in inniger Umarmung versunkene Paar im Schatten einer Straßenecke gehört ebenso zum Stadtbild wie die Grandessa, die hinter den seidenen Vorhängen ihrer Sänfte die Zuwendungen ihres Liebessklaven genießt, oder der Kunde auf dem Sklavenmarkt, der keine Hemmungen hat, mit beherztem Griff die körperlichen Vorzüge der dargebotenen Ware zu überprüfen.

In Al'Anfa ist alles käuflich, und Gold macht möglich, was anderswo undenkbar scheint. Legendar sind die hemmungslosen Orgien, die im Norden gerne als Beispiel al'anfanischer Sittenlosigkeit geführt werden. Rauschmittel wie Moarana helfen, solch ausschweifende Nächte durchzustehen. Ilmenblatt ist beliebt, wenn es darum geht, Widerspenstige gefügig zu machen oder Bedenken beiseite zu wischen. Fesseln und Unterwerfung, sei es gespielt oder den tatsächlichen Machtverhältnissen

geschuldet, sind ebenso verbreitet wie Spiele zu mehreren. Und wer es besonders exotisch mag, der sucht sich für die Nacht die Gesellschaft eines Zwergs, einer Elfe oder gar eines Echsenmenschen.

Wegweisend sind dabei die Feste, die die Granden in ihren Palästen auf dem Silberberg feiern. Exorbitanter Reichtum, Macht und das Bedürfnis, sich durch immer ausgefalleneren Inszenierungen von den Konkurrenten abzuheben, führen dazu, dass es beim Genuss



rahjanischer Freuden praktisch keine Grenzen mehr gibt und manche Orgie eher unter dem Zeichen des Levthan als dem der Schönen Göttin stehen – eine gefährliche Gratwanderung, die schon so manchen vergnügungssüchtigen Granden am Ende seine Seele gekostet hat. Die Fana eifern ihnen nach, so gut sie können, und wer kein Geld hat, um selbst rauschhafte Feste zu feiern, hat immer noch seinen Körper, der ebenso als Zahlungsmittel dienen kann, in dieser Stadt, in der alles käuflich ist.

Über die Grenzen Al'Anfas hinweg hat sich der Begriff der Al'Anfanischen Praktiken durchgesetzt. Gemeint ist damit eine Variante des Liebesspiels, die Lust durch Schmerzen verursacht. Gleich ob in der unterwürfigen Rolle des „Sklaven“ oder des peitschenden „Granden“:

Die Al'Anfaner Praktiken erfordern immer eine exakte Rollenverteilung. Zum Einsatz kommen neben dem Brabaker Rohr vor allem Lustpeitschen, Paddel und Neunschwänzige zum Bestrafen des Sklaven, manchmal auch für erotische Spiele das heiße Wachs einer Folterkerze oder eine Streichelfeder, um einen Gefesselten einer kaum aushaltbaren Prüfung zu unterziehen. Fesselungen gehören oft mit zu dieser Spielart der Liebe. Wichtig ist hier aber: Alles passiert freiwillig und nur wer gegen den Willen eines anderen handelt, hat die Grenze zu den Pfaden Belkelels überschritten.

Die Auspeitscherinnen Al'Anfas, eine hochspezialisierte Art der Prostituierten, sollen die besten ihres Faches auf dem Gebiet der Al'Anfaner Praktiken sein und lassen sich ihre Dienste teuer bezahlen.

Die Liebe zum Gegenständlichen

»es lebte eins ein tollkühner Recke namens Roland von Kusland, dessen größte Leidenschaft das Abenteuer war. Schon als Jüngling erfasste ihn die Sehnsucht nach großen Taten, sodass er ausriss, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Groß war sein Heldenmut und die Gefahr des Unbekannten übte einen solch gigantischen Reiz auf ihn aus, dass er sich ein Leben jenseits des Abenteuers kaum noch vorstellen konnte.

Doch wie jeder Edelmann war auch Ritter Roland schon seit frühesten Kindheit einer hochwohlgeborenen Edeldame versprochen, welche eines Tages ihren Anspruch auf seine Hand geltend machte. Die Vermählung war unausweichlich und zwang den großen Helden schließlich aus der abenteuerlichen Welt zurück in ein Leben aus Pflichterfüllung und Verantwortung.

Vorbei war es mit seinen Heldentaten und Ritter Roland zerriß die tiefe Sehnsucht nach Nervenkitzel und Gefahr beinahe das Herz. Um nicht gänzlich der Trauer zu erliegen, pflegte er seine Ritter regelmäßig auf seiner Burg zu versammeln, um die versäumten Ruhmestaten nachzuahmen, und in privaten Augenblicken, wenn er sich frei von fremden Blicken wähnte, zog er sich in seine Kammer zurück und dichtete die poetischsten Hymnen auf seine verlorene Geliebte: das Abenteuer. Seine Beutestücke und seine Ausrüstung soll er gar mehr geliebt haben als seine Ehefrau. Und er wurde damit sehr glücklich.«

—aus einem Gareth Märgen, neuzeitlich

Obwohl für andere harmlos, mutet die Liebe einer Person zu einem leblosen Gegenstand für die meisten anderen sehr merkwürdig an. Manch ein Mann oder eine Frau verliebt sich in eines ihrer Liebesspielzeuge und schätzt sie mehr, als einen lebenden Partner. Dabei mag es sowohl Liebesbeziehungen geben, die rein geistiger Natur sind, aber auch solche, wo körperliche Verbundenheit erzeugt wird.

Ascandear von Baburin, der Bildhauer

Beinahe jedem Rahjagläubigen ist die Geschichte des Heiligen Ascandear von Baburin (siehe Seite 11) bekannt. Der Legende nach war er ein hervorragender Künstler,



der sich einst an der Darstellung der Göttlichen selbst versuchte, welche dabei seine Hand führte. Das Ergebnis wurde derart wunderbar, dass er sogleich in himmlischer Liebe zu ihrem steinernen Abbild entbrannte und diesem zeitlebens nicht mehr von der Seite wich.

Fortan blieb er für jegliche Versuchung unempfänglich, seine Seele und sein Herz gehörten einzig und allein der überderisch schönen Marmorgestalt. Seine vollkommene Hingabe und Treue dankte ihm die Göttin, indem sie seinen Körper mit ewiger Jugend segnete, und als seine Zeit schließlich gekommen war, da fuhr die Liebliche selbst in den Stein, umfing den Geliebten mit ihren Armen und erhob ihn in ihr Paradies.

Der seltsame Fall des Kalum Sohn des Kirindor

Ein besonders schwerer Fall von Liebeswahn wird dem Zwerg Kalum Sohn des Kirindor nachgesagt, welcher sein Herz an die Heizungsanlage des Tiefhusener Rahjatempels verlor. Angeblich war er von den ausgeklügelten Mechanismen des Heizwerks derart fasziniert, dass er keinem anderen Handwerker jemals Zugang gewährte und auch niemandem außer sich selbst gestattete, die Anlage zu warten. Schon bald begann das Geflüster über den sonderbaren Angroscho, der sich in den Heizräumen unter dem Rahjatempel häuslich einrichtete und dem Personal ein jedes Mal missbilligende Blicke zuwarf, wenn es beim Putzen allzu grob über die beheizten Bodenplatten der Anlage wischte. Auch von sonderbaren Gesängen des Liebestollen war die Rede, die die Heißluftkanäle angeblich durch die Wände trugen, und von Zeit zu Zeit wollen Geweihte des Tempels

ihn dabei beobachtet haben, wie er mit im Feuerschein glasis glitzernden Augen zärtlich über die Blasebälge an den Feuerstellen gestrichen und den Flammen sanfte Worte anvertraut habe.

Was aus ihm und der Heizung nach dem Untergang Tiefhusens wurde, ist nicht bekannt. Doch sollen Reisende in der Nähe des Tempels immer noch seltsame Geräusche vernehmen, die wie das Pfeifen von Heizungsrohren klingen.

Großsultan Ghulsev XIII. von Elem, der sich in seinen Thron verliebte

Ein anders Beispiel für eine ungewöhnliche Liebschaft findet sich hinter den Palastmauern des ehemaligen Großsultans von Elem, Ghulsev XIII. Diesem wurde eine perverse Beziehung zu seinem Herrschaftsstuhl nachgesagt, welcher mit zahlreichen Einbuchtungen und langstieligen, edelsteinbesetzten Erhöhungen auf der Sitzfläche überzogen war, deren Nutzen man lieber nicht so genau ergründen möchte. Da der Sultan als höchst eifersüchtig galt, durfte keiner seiner Bediensteten jemals in die Nähe seines Throns kommen, geschweige denn, ihn berühren. Empfing Ghulsev Besuch, wurde das Sitzmöbel grundsätzlich mit einem eigens dafür gewebten Seidenumhang verhüllt, damit kein Fremder ein Auge auf seinen kostbarsten Besitz werfen konnte. Reisen unternahm der Sultan selbst nie, zu unerträglich war ihm der Gedanke, dass sich in der Zwischenzeit ein Fremder auf seinem geliebten Thron niederlassen könnte – auch wenn diese Befürchtung unbegründet war, seit bekannt wurde, dass seine Beziehung zu diesem Sitz auch eine sexuelle Komponente mit analerotischen Praktiken umfasste.

Phantastische Paare

»Nie habe ich ein schöneres Geschöpf gesehen. Ihr Haar war wie ein Wasserfall, sie duftete wie der Wasserrausch und ihre Haut hatte einen wundervollen türkisfarbenen Ton. Ja, Mutter, ich weiß, dass sie eine Wasserdschinni ist, aber was soll ich machen, ich bin verliebt.«

—Nashim al'Fasar, tulamidischer Gildenmagier mit einer Vorliebe für hübsche Frauen gleich welcher Spezies, neuzeitlich

Beziehungen zwischen Individuen verschiedener Spezies sind in Aventurien keine Seltenheit, man denke etwa an die Halbelfen. Doch neben diesen naheliegenden Liebespaaren gibt es auch andere Verbindungen, die selbst hier als eher ungewöhnlich erachtet werden.

Von Menschen und Drachen

Das bekannteste und spektakulärste speziesübergreifende Paar dürften wohl die höchste Hesindegeweihte Aldare Firdayon und der Kaiserdrache Shafir der Prächtigen abgeben. Obgleich ihre Vermählung aus politischen Gründen erfolgte und die beiden nicht durch eine emotionale Liebesbeziehung verbunden sind, pflegen sie

dennoch eine vorbildliche Ehe und haben sogar einen gemeinsamen Sohn: Khadan-Horas, den Herrscher des Horasreiches. Diesem ist seine wundersame Abstammung äußerlich allerdings nicht anzusehen, weshalb über seine Zeugung die wildesten Gerüchte kursieren. Einige böse Zungen behaupten, dass Aldare sich anstelle von Shafir zu einem menschlichen Geliebten gelegt habe, andere Spekulationen reichen von magischen Riten bis hin zu perversen Selemievorwürfen.

In Wahrheit war die Vereinigung allerdings gar nicht so abscheulich, wie manch verwirrter Geist denken mag. Denn der Kaiserdrache begattete seine Frau nicht in seiner Drachengestalt, sondern lag ihr in menschlicher Gestalt bei. Möglich war dies durch Shafirs magische Fähigkeit, seine Gestalt wechseln und menschliche Form annehmen zu können. Diese Fähigkeit ist vielen Drachen gemein, weshalb es durchaus denkbar ist, dass es noch mehr derartige speziesübergreifende Verbindungen in Aventurien geben könnte – auch wenn sich die Menschen innerhalb solcher Beziehungen dessen nicht einmal bewusst sein müssen.



Liebe zwischen Menschen, Elfen und Zwergen

Doch es gibt noch weitaus mehr exotische Paare. Gerade bei Spezies mit ähnlicher Physiologie sind Liebesbeziehungen nicht unwahrscheinlich, was besonders auf Verbindungen zwischen Menschen, Zwergen und Elfen zutrifft – wobei Beziehungen zwischen Elfen und Zwergen nur höchst selten vorkommen, da die Lebenswelten beider Spezies sehr unterschiedlich sind.

Anders verhält es sich jedoch mit Menschen und Zwergen. Auch wenn Zwerge tendenziell ein deutlich geringeres sexuelles Verlangen haben als Menschen, so verspüren beide Spezies dennoch eine gewisse Sehnsucht nach der Geborgenheit und Wärme einer festen Partnerschaft. Da es in der Zwergengesellschaft allerdings nur sehr wenige Frauen gibt, fällt das Auge einzelner Zwergenmänner ab und an auch mal auf eine menschliche Frau, insbesondere bei den Brillant- und Hügelschwärzen, die enger mit den menschlichen Kulturen verbunden sind.

Und auch Liebschaften zwischen Menschen und Elfen kommen gelegentlich vor, wenngleich sich vor allem jüngere Elfen auf eine derartige Beziehung einlassen. Dies liegt meist am großen Altersunterschied, der zwischen beiden Spezies klaffen kann. Elfen werden oft Jahrhunderte alt und haben somit ein anderes Lebensverständnis. Daher ist der Altersunterschied in einer solchen Beziehung oftmals sehr groß und die gemeinsame Zeit für den elfischen Partner von vornherein begrenzt. Aus diesem Grund haben gerade ältere Elfen ab einem gewissen Alter schlicht kein Interesse mehr an einer solch kurzlebigen Affäre von ein paar Jahrzehnten und suchen sich ihre Partner lieber unter ihresgleichen.

Es gibt allerdings auch Ausnahmen. So pflegt die Elfe *Ayalamone Silberstreif* beispielsweise schon seit mehreren Jahrhunderten eine intime Liebesbeziehung mit dem zwergischen Geoden *Xenos Sohn des Xoniosch*. Ihre Verbindung ist in den beinahe achthundert gemeinsamen

Jahren so tief verwachsen, dass sie einander selbst dann noch spüren können, wenn sie sich an verschiedenen Orten Aventuriens aufhalten.

Nivesen und Wölfe

Es ist ein offenes Geheimnis, dass es unter den Nivesen Gestaltwandler gibt, die sich in Wölfe verwandeln können. Besonders häufig ist diese Fähigkeit unter dem halbwilden Nivesenstamm der Nuanaä-Lie verbreitet, dessen Stammesmitglieder in rudelartigen Sippen im Eheren Schwert leben. Beziehungen zwischen Menschen und Wölfen sind hier zwar nicht unbedingt alltäglich, doch es gibt sie, und vereinzelt kommen sogar Kinder aus diesen Vereinigungen hervor. Diese sogenannten Wolskinder werden immer in der Gestalt der Mutter geboren, und ihnen wird ein besonderes Gespür für die Geisterwelt nachgesagt.

Die Verbindungen zwischen Wolf und Mensch entsprechen nicht der üblichen menschlichen Auffassung von Liebesbeziehungen (da diese in der Lebenswelt der Wölfe so nicht vorkommen), aber dies sagt nichts über die emotionale Intimität der Bindung aus, welche in ihrer Reinheit und Ehrlichkeit weit tiefer geht, als es bei vernunftbegabten Wesen sonst üblich ist. Folglich ist es für Nivesen, die einen solchen Seelenpartner gefunden haben, ganz natürlich, sich diesem auch körperlich hinzugeben. Der Geschlechtsverkehr geschieht aus Respekt vor dem Partner allerdings immer in Wolfsgestalt, da die körperliche Vereinigung als Teil der spirituellen Verbindung erachtet wird.

Eine selemitische Vereinigung von Mensch und Wolf in Reingestalt gilt hingegen als Missbrauch und als Entweihung des göttlichen Bandes und ist daher ein absolutes Tabu.

Geisterliebe

Es gibt in Aventurien viele Gründe, aus denen Geister ihren Weg in das Totenreich nicht finden. Emotionale Bande gehören zu den stärksten Kräften, die eine Seele an die irdische Welt fesseln können. Und wenn die

Verbindung zweier Menschen besonders stark ist, kann der oder die Alleingelassene dies sogar spüren. In solchen Fällen ist es nicht unüblich, dass sich Verbliebene an einen Magiekundigen wenden und versuchen, mittels einer Séance mit dem Verstorbenen in Kontakt zu treten. Auf diese Weise können sich die Geliebten gegenseitig Trost spenden und einander über den Schmerz ihres Verlusts hinweghelfen.

Doch nicht allen Liebenden gelingt es, ihr seelisches Band zu durchtrennen. In seltenen Fällen stärkt ein solches Ritual die Sehnsucht zweier Herzen sogar und es kommt vor, dass der Geist dadurch die Kraft findet, sich langfristig an die dritte Sphäre zu binden – entweder als körperlose Erscheinung oder auch, indem er den Körper eines anderen Lebewesens in Besitz nimmt. Auf diese Weise ist es ihm möglich, die Beziehung zum Partner selbst über den Tod hinaus aufrechtzuerhalten und wieder mit ihm dessen Leben zu teilen. Die Boronkirche versucht dennoch, Geister in Borons Hallen zu geleiten, da die Seele eines Verstorbenen nicht mehr ins Reich der Lebenden gehört, aber einige Geweihte gewähren den Liebenden noch einen Moment des Abschieds.

Hexen und ihre Vertrauten

Es gibt keine Verbindung, für die der Begriff der Seelenverwandtschaft treffender ist, als für die zwischen einer Hexe und ihrem Vertrauten. Diese ist so eng, dass das vorzeitige Ableben der Hexe meist auch den unmittelbaren Tod ihres Begleiters nach sich zieht und kaum eine Tochter Satuarias kann ihre geistige Gesundheit bewahren, wenn ihr Vertrauter unerwartet aus ihrem Leben gerissen wird. Schließlich teilen die beiden alles miteinander: ihr Leben, ihre Magie, selbst ihre Gedanken und Empfindungen, was ihre Beziehung inniger macht, als die eines jeden verliebten Paares. Daher mag es nicht verwundern, dass aus einem solch intimen Band nicht selten auch körperliche Intimität erwächst, wie beispielsweise bei der Hexe *Mara ay Samra* und ihrem Jagdpardel *Shiko* oder bei *Dimiona von Zorgan* und ihrer Schlange *Szinth*.

Besonders für zurückgezogen lebende Hexen ist der Vertraute oftmals die einzige Bezugsperson, ist Freund,

Familie und Partner in einem. Aber auch unter sozial weniger isolierten Hexen kommt es vor, dass die Vertrautenbindung auch in sexueller Hinsicht gepflegt wird. In den sogenannten Hexennächten, in denen sich Hexe und Begleiter ganz bewusst zurückziehen, um ihre gemeinsame Bindung zu vertiefen, ist Geschlechtsverkehr ein legitimes Mittel, um die geistige Verbundenheit auch in körperlicher Hinsicht zu vollenden. Ermöglicht wird dies durch die Fähigkeit mancher Vertrautentiere, vorübergehend menschliche Gestalt anzunehmen. Der Vertraute behält sein Geschlecht dabei, doch welches Geschlecht das ist, spielt für die Hexe in diesem Zusammenhang überhaupt keine Rolle. Um das Seelenband zu festigen, sind sowohl heterosexuelle als auch homosexuelle Praktiken legitim.

Weitere ungewöhnliche Paarungen

Halbelfen sind wohl die bekannteste Mischspezies Aventuriens. Sie entstammen einer seltenen Verbindung zwischen Menschen und Elfen. Noch seltener (und meist nur einseitig freiwillig) sind sexuelle Kontakte zwischen Menschen und Orks, aus welchen zuweilen Halborks hervorgehen. Diese gehören zu den bedauernswertesten Mischwesen, da ihnen ihre Herkunft deutlich anzusehen ist und sie deshalb weder bei den Orks, noch bei den Menschen vollkommen akzeptiert werden.

Noch isolierter sind die sogenannten Holberker, einer Mischspezies aus Elfen und Orks. Sie wurden angeblich durch Magie erschaffen und die Verhüllte Meisterin *Nahema* soll dabei ihre Finger im Spiel gehabt haben.

Ähnliches lässt sich auch über die seltenen sexuellen Beziehungen zwischen Menschen und Achaz sagen. Obgleich es gerade in Selem Gerüchte gibt, denen zufolge Hybride beider Spezies existieren sollen, können Menschen und Echsen keine gemeinsamen Kinder zeugen. Es gibt zwar durchaus vereinzelt derartige Liebespaare, wie beispielsweise den Gildenvorsteher der Bruderschaft der Wissenden, *Salpikon Savartin*, welchem eine Liebschaft mit einer Achazfrau nachgesagt wird, doch die beiden Spezies sind auf natürlichem Weg nicht miteinander fruchtbar, was den Verdacht nahelegt, dass bei etwaigen hybriden Wesen dunkle Magie im Spiel gewesen sein muss.

Selemie

Keine andere Stadt Aventuriens ist bekannter für ihren moralischen Verfall als Selem. Insbesondere im untergegangenen Elem, der Vorgängerstadt Selems, war es üblich, dass zahlreiche Perversionen ausgelebt werden konnten, aber noch heute steht die Stadt unter einem so schlechten Ruf, dass bestenfalls Al'Anfa mit ihr um den Titel der „Königin der Dekadenz“ streiten könnte. Daher wird unter Selemie gemeinhin der unnatürliche Vollzug des Beischlafs verstanden, doch welche Ausmaße dies tatsächlich annimmt, kann sich wohl niemand mit einem Hauch von Schamgefühl wirklich vorstellen. Je nach Region wird unter Selemie auch etwas anderes verstanden

und der Begriff deckt unterschiedliche Themen ab.

In Selem und Al'Anfa regiert das Geld, denn grundsätzlich ist alles käuflich, solange der Preis stimmt.

Liebe unter Verwandten und Geschwisterliebe

»Den Andergastern sieht man ihre Inzucht schon Äußerlich an. Aber wir Mittelreicher sollten uns nicht beschweren, sondern auf unsere Kaiserin schauen ...«

—gehört in einer Taverne in Gareth, bevor der Verleumder aufgegriffen wurde, neuzeitig

Die Frage nach der Legitimität interfamiliärer Sexualität ist äußerst heikel und entscheidet sich grundsätzlich durch den Grad der Verwandtschaftsverhältnisse. Während indirekte Verwandte wie etwa Cousins oder Cousinen in ganz Aventurien als Liebespaare anerkannt werden, scheiden sich bei direkten Blutsverwandten die Geister.

Sexuelle Beziehungen zwischen Eltern und Kindern oder auch unter Geschwistern werden grundsätzlich in nahezu allen zwölfgöttlichen Kirchen kompromisslos verurteilt. Insbesondere die Traviakirche sieht in inzestuösen Praktiken eine Entweiheung des himmlischen Bandes und begegnet derartigen Verstößen mit strenger Hand. Einzig die Rahjagläubigen stehen Liebschaften selbst unter direkten Blutsverwandten etwas versöhnlicher gegenüber und verurteilen diese nicht pauschal, sofern diese einvernehmlich und nicht unter Zwang zustande kamen. Getreu der Überzeugung, dass Liebe und Verlangen Geschenke der Göttin und damit nicht zu verdammen sind, betrachten sie den Einzelfall und zeigen sich unter besonderen Umständen sogar außergewöhnlich tolerant. So akzeptieren sie beispielsweise die Beziehung von Geschwistern, die sich unwissend ihrer Abstammung ineinander verliebten, sofern diese bei ihren fleischlichen Vereinigungen darauf achten, keine gemeinsamen Kinder zu zeugen. Denn diesen wird gemeinhin eine besondere Anfälligkeit für dämonische und namenlose Versuchungen nachgesagt.

Nichtsdestotrotz finden sich inzestuöse Verbindungen überall, selbst in den konservativsten Regionen Aventuriens. Als besonders drastisches Beispiel sei hier die Region rund um Andergast genannt. Sowohl beim Adel, wie auch unter den Gemeinen, sind Ehen unter Geschwistern dortzulande keine Seltenheit. Unter Adligen hat dies in der Regel strategische oder machtpolitische Gründe, doch auch in den entlegenen Dörfern vertraut ein Mann seine Tochter lieber nahen Verwandten als einem Fremden an, was einerseits an der ausgeprägten Fremdenfeindlichkeit, andererseits jedoch auch an der materiellen Notwendigkeit liegt, dass Mitgift und Familienbesitz nicht in fremde Hände fallen dürfen.

Fernab des zwölfgöttlichen Pantheons gehen die Einstellungen zu sexuellen Kontakten unter Blutsverwandten zuweilen auseinander. Es gibt durchaus Völker, die Inzest tolerieren und Partnerschaften selbst unter Geschwistern anerkennen, wie beispielsweise einige Waldmenschenstämme. Tendenziell überwiegt jedoch auch bei den Naturvölkern eine natürliche Abneigung gegen derartige Verbindungen, da auf diese Weise gezeugte Nachkommen deutlich öfter Geisteskrankheiten anheimfallen und in erschreckender Regelmäßigkeit dem Wahnsinn verfallen – auch wenn sie dahinter keine Verwirrung durch den Namenlosen vermuten.

Verkehr mit Tieren

Unter Selemie wird vor allem der Verkehr mit Tieren verstanden, was aber schon seit Jahrzehnten in den

meisten Regionen Aventuriens nicht mehr als Straftat angesehen wird. Angeblich gibt es in Selem sogar eigens Züchter von Wildtieren, welche diesen Zähne und Klauen, Schnäbel und Stachel extra so manipuliert haben, dass sie sich optimal zum Lustgewinn oder zur Penetration spezifischer Körperstellen eignen, ohne ihren ‚Partner‘ ernstlich zu verletzen. Chimärologen vergangener Zeiten sollen sogar auf magischem Wege Wesen erschaffen haben, die der besonderen Lustbefriedigungen ihrer Kunden gedient haben sollen.

Neben den Selemern sagt man insbesondere den Tobriern eine Vorliebe für Tiere nach, die ein inniges Verhältnis zu ihren Schafen pflegen sollen, sowie den Zyklopäern und ihren Ziegen. Beiden Gruppen wird häufig vorgeworfen, selemitische Praktiken zu betreiben, wobei diese Gerüchte sicherlich auf einzelnen Tatsachenfällen basieren, diese Vorwürfe aber vor allem dazu dienen, die Tobrier und Zyklopäer zu verunglimpfen.

Hybride

Es ist ein offenes Geheimnis, dass die fleischliche Lust in Selem nicht nur zwischen Menschen, gleich welchen Geschlechts oder Alters, gestillt wird. Auch vor Verkehr mit Wesen anderer Arten schreckt hier kaum einer zurück. Dabei ist fast nie die sexuelle Vereinigung mit Elfen gemeint, die man eher als rahjagefällig betrachtet. Und auch Beziehungen zwischen Menschen und Zwergen fallen raus, sondern es sind Vereinigungen zu fremdartigeren Spezies wie Mahren, Ogern, Goblins und noch ungewöhnlichere Liebschaften.

Zudem sagt man einigen Selemern nach, dass sie sich mit Achaz und anderen Echsenwesen vermischt hätten, was sich auch im Aussehen der Selemer, insbesondere der Familie Charazzar äußert. Ob diese Vermischung der Spezies nun auf natürlichem Wege, mittels Magie, oder dämonischer Hilfe vonstattengeht, weiß kein Außenstehender zu sagen.

Nekrophilie

Noch verdammenswerter ist die ausgeprägte Nekrophilie. Der sexuelle Kontakt mit Leichen ist dabei noch die unschuldigste Form der Totenliebe. Insbesondere finstere Schwarzmagier und abgefallene Paktierer, die der Beschwörung von Leichen mächtig sind, holen die Toten oftmals wieder zurück und lassen sich von ihnen als willenlosen Sklaven Genuss bereiten. So mancher Leib verrottete schon in den Diensten eines solchen Schwarzmagiers. Nicht selten kommt es zudem vor, dass aus den verfaulten Rippenbögen der verwesenen Leiche Luststäbe zur Befriedigung des Nekromanten hergestellt werden.“ Angesichts dieser Lächerlichkeit erscheinen andere Fetischisten, welche einzig die Einbeziehung von Urin oder anderen unappetitlichen Körpersäften zu ihrem Vergnügen brauchen, beinahe schon unschuldig.

Belkelelgefälliges

»Du hast ihn an dein Bett gefesselt.«

»Das habe ich getan, Vater.«

»Und du hast ihn geschlagen?«

»Ja, Vater. Mit dem Lederriemen, wie er es wollte.«

»Hat es ihm gefallen?«

»Ich glaube schon.«

»Hat er sich in die Laken ergossen?«

»Das hat er, Vater.«

»Und als du ihn losgebunden hast, hat er gelächelt? Deine Hand genommen?«

»Auch das, Vater.«

»Dann Sorge dich nicht, Tochter. Der Pfad, dem du folgst, ist gut und der schönen Herrin gefällig. Gehe heim zu deinem Liebsten und gib ihm, wonach es euch verlangt. Nichts ist verderblich, solange ihr beide es wünscht.«

—Gespräch eines Rahjageweihten mit einer verunsicherten Gläubigen, 1032 BF

Die Erzdämonin Belkelel, Herrin der Blutigen Ekstase und vielgeschlechtlicher Verführer, gilt als Gegenspielerin der Göttin Rahja. Die Abgrenzung zwischen beiden ist für den Durchschnittsaventurier jedoch nicht immer leicht zu fassen. Gerade bei Praktiken, die mit Dominanz und Unterwerfung arbeiten, herrscht oft Unwissen und Unsicherheit. So kann der Vorwurf, die Geliebte wie eine rossige Stute an Händen und Füßen gebunden und auf götterlästerliche Weise bestiegen zu haben, einen ehrbaren Stadtrat in arge Erklärungsnöte bringen, auch wenn er selbst nie auf den Gedanken gekommen wäre, jemand anderem als Rahja zu huldigen. Auch wenn die Grenzen bisweilen fließend erscheinen, sind sie im Verständnis der Rahjakirche sehr klar. Liebe, die der Schönen Göttin gefällig ist, zeichnet sich durch ein Geben und Nehmen aus. Einverständnis und Freiwilligkeit sind die Grundlagen, auf denen aufbauend alles erlaubt ist, was gefällt. Selbst Fesseln und Schmerz können in Rahjas Sinne sein, wenn sie Teil des Spiels zweier Seelen sind, die sich miteinander in Harmonie bewegen. Die Domäne der Belkelel hingegen zeigt sich im Zwang und der Lust an der Grausamkeit,

Vergewaltigung, Folter, Missbrauch und egoistischer Sadismus, verbunden mit Herrschsucht, die ihre Erfüllung in der gewaltsamen Unterwerfung anderer findet. Die Herrin der schwarzfaulen Lust schert sich nicht um Gleichklang; ihre Prinzipien sind Macht, Manipulation und Versklavung, und Genuss nährt sich allein aus dem Leid und den Schmerzen ihrer Opfer.

Dennoch findet der Kult immer wieder Anhänger, die sich von den Versprechen überderischer Schönheit und Gewalt über andere locken lassen. Seit dem

Fall Orons wirkt der Kult vor allem im Verborgenen und feiert an geheimen Orten wüste Orgien, die nicht selten in einer blutigen Massenekstase enden.

Peitschen, Verstümmelungen und glühende Phalli kommen dabei ebenso zum Einsatz wie Dämonen. Am bekanntesten sind wohl die Erscheinungsformen der Laraanim, die als bildschöne Verführer den Anwesenden verderbte Lust schenken. Nur die niederen Thaz-Laraanim werden häufiger gerufen. Sie sind körperlos und schleichen sich als erotische Gestalten in die Träume ihres Opfers, wobei sie dessen Lebenskraft stehlen.

Der Zogh'Slot ist gar in der Lage, gleich mehrere Feiernde auf perverse Weise zu befriedigen und ihnen das Gefühl höchster Erfüllung einzugeben, während er zugleich ein wehrloses Opfer mit seinen Tentakeln zu Tode schändet.

»Da wird selbst mir übel, und ich habe einen resistenten Magen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Ich werde immer traurig und wütend zugleich, bei dem Gedanken, warum Menschen anderen so etwas antun.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



ORGIEN



»Orgien! Orgien überall! Oh verderbtes, verdorbenes Bosparan! Sieh nur, was mit dir geschehen ist! Hunderttürmige, Stolze, Herrin der Welt, was ist geschehen? Wann hast du dich zum Hurenhaus gemacht? Dem Reiche dienen, ruhmreich und stolz, das war unserer Väter Losung. Nun ist es der Ruf nach Orgien und noch mehr Orgien!«

—aus dem Drama *Die Feuer von Bosparan*, uraufgeführt 1000 BF in Vinsalt

Seine Ursprünge hat das Wort Orgie im Aureliani, dem Altgüldenländischen. Horasischen Historikern zufolge bezeichnete es bis in die Zeit der ersten Horaskaiser ausschließlich Feste, die zu Ehren der Göttin Rahja veranstaltet wurden. Doch mit der Ausdehnung des Alten Reiches und der Stadt Bosparan setzte eine Wandlung des Begriffs ein, der bald alle Zusammenkünfte beschrieb, die sich durch rauschhaftes Erleben und sexuelle Freizügigkeit auszeichneten – eine Deutung, die inzwischen in viele Kulturen und Sprachen Einzug gehalten hat. In neuester Zeit werden die Besucher einer Orgie zu Ehren des Widdergottes Levthanier genannt.

Rahja, Levthan oder Belkelel – eine Typisierung der Orgie

Eine Orgie unterscheidet sich von einer gewöhnlichen Feier vor allem durch die Hemmungslosigkeit des Erlebens. Moralische Bedenken und Schranken spielen keine Rolle mehr, man sucht und erprobt Grenzen oder überschreitet sie bewusst. Nicht selten spielen Rauschmittel eine Rolle, um Schamgefühle zu eliminieren und die Feiernenden in eine euphorische, selbstvergessene Stimmung zu versetzen. Orgien dienen oft dazu, sexuelle Phantasien auszuleben, insbesondere beim Zusammenkommen mit mehreren Beteiligten, moralischen Grenzüberschreitungen und gespielter (oder gar echtem) Missbrauch. Die Spannweite zwischen hemmungslosen, aber rahjagefälligen, Zusammenkünften und wilder, blutiger Ekstase ist dabei groß.

Eine Orgie kann bereits dort beginnen, wo mehr als zwei Partner geplant oder spontan zusammenkommen, um sich mit Wein oder anderen Rauschmitteln anzuheizen und einander hinzugeben, ohne sich um gesellschaftliche Konventionen zu scheren. Regeln werden vorher vereinbart, sodass Unterwerfung und Dominanz auf Freiwilligkeit und gegenseitigem Einverständnis beruhen, auch wenn das Bild eines berauschten Gefesselten, der von mehreren anderen Gästen gleichzeitig bestiegen wird, auf den ersten Blick anderes annehmen lässt. Solange sich diese Spiele im Rahmen des Rahjagefälligen bewegen, besteht die einzige wirkliche Gefahr darin,

erkannt zu werden. Das Bild eines bekannten Adligen oder ehrwürdigen Kaufmanns, der sich mit verbundenen Augen stöhnend unter den Stößen seiner Gespielen windet, ist ein gefundenes Fressen für dreiste Gazettenschreiberlinge oder politische Gegner. Es ist daher nicht verwunderlich, dass solche Zusammenkünfte vorrangig im Verborgenen stattfinden, Gesichter mit Masken verhüllt werden und der Gastgeber oft der einzige ist, der die wahren Identitäten seiner Gäste kennt. Ausnahmen bilden Al'Anfa, wo das Feiern ausschweifender Orgien zum Selbstbild einer dekadenten Führungsschicht gehört, und selbst hochrangige Granden keine Hemmungen haben, sich selbstvergessen im Liebesspiel zu zeigen, und Orgien in einem Rahjatempel, gegen die kein Zwölfgöttergläubige Einwände erheben wird.

Allerdings ist die Abwägung dessen, was der Göttin Rahja gefällig ist und was bereits Levthan oder der Widersacherin zuspield, oft schwierig. Das Verlangen, Grenzen auszutesten, führt nicht selten dazu, diese auch zu überschreiten, und der Genuss von Rauschmitteln macht es mitunter schwer, zwischen echtem und vermeintlichen Einverständnis zu unterscheiden. So bewegen sich viele Orgien am Rande der Göttergefälligkeit, vor allem dann, wenn Lustsklaven hinzugezogen werden und gespielte Unterwerfungsphantasien in tatsächliche Vergewaltigungen übergehen. Nicht alle Orgienteilnehmer sind sich im Eifer des Gefechts solcher Grenzüberschreitungen bewusst, und es kann durchaus einmal Heldenaufgabe sein, den Sohn eines besorgten Kaufmanns davon abzuhalten, unbedacht sein Seelenheil zu verspielen.

Anders verhält es sich bei Orgien, die ganz unter dem Zeichen der Belkelel stehen. Das blutige Treiben wird meist von einem Paktierer angeleitet, der der brünstigen Meute Rauschmittel und Opfersklaven zur Verfügung stellt und dafür sorgt, dass dem Dienst an seiner dämonischen Herrin keine moralischen Bedenken im Wege stehen. Schändungen und Folter spielen dabei eine zentrale Rolle, ebenso Dämonen aus der Domäne der Belkelel, die den Feiernenden schwarzfaule Lust bereiten (siehe Seite 227). Grenzen gibt es keine, ebenso wenig wie Hemmungen, und der Tod der Opfer unter der Schändung markiert oft den Höhepunkt einer solchen Orgie. Natürlich finden solche Zusammenkünfte ausschließlich im Geheimen statt, und die Teilnehmer rekrutieren sich aus einem festen Kreis von Eingeschworenen, zu dem man nur über persönlichen Kontakt oder Empfehlung Zugang findet. Solche Zirkel finden sich überall in Aventurien, vor allem aber in den großen Städten und im Süden häufiger als im karg besiedelten Norden, wo das Verschwinden von Menschen eher auffällt als in den Elendsvierteln städtischer Kulturen. Eine besondere

Rolle spielen dabei die verbliebenen Anhänger des untergegangenen Moghulats Oron, die im Untergrund weiter wirken und Belkelels Saat unbemerkt ausbreiten – klassische Heldengegner, die als Schurken einer Einzelquest oder einer längeren Kampagne herhalten können, wenn es darum geht, die Drahtzieher eines mehrere Zirkel umfassenden Netzwerkes auszumachen und zur Strecke zu bringen.

»Das hört sich danach an, als ob es keine gute Idee wäre, wenn ich dem Mann gefolgt wäre, der mit mir spielen wollte.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Welcher Mann? Welche Spiele?«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»In Al'Anfa. Er wollte mit mir irgendwelche Levthansspiele spielen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Nicht mit fremden Männern oder Frauen mitgehen, Layariel.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Verbreitung von Orgien

Religiöse und gesellschaftliche Zwänge sorgen dafür, dass Orgien in den meisten Regionen Aventuriens der Ruch des Verderbten anhängt. Es gibt angesichts der zwölfgöttlichen Glaubenslehre zwar keine absolute Sexualmoral, die der irdischen Kirchen entsprechen,

sodass es auch keine unverrückbaren Dogmen gibt, die das Orgienwesen unter kirchlichen Bann stellen würden. Allerdings sehen die Praios- und auch die Traviakirche das ungezügelte Treiben alles andere als gern, da das Miteinander vieler Personen unter dem Einfluss von Rauschmitteln und Alkohol den Grundprinzipien von Ordnung und Treue widerspricht. Damit einher geht auch die gesellschaftliche Ächtung solcher Feiern – wo Ehre, Treue und Aufrichtigkeit zentrale Leitprinzipien einer Gesellschaft sind, mutet der sich im Rausch zwischen verschwitzten Leibern windende Ritter seltsam an. Vor allem im Norden und im zentralen Mittelreich sind Orgien daher wenig verbreitet und werden fast ausschließlich im Verborgenen begangen. Eine Ausnahme bilden Feiern der Rahjakirche, wobei auch diese zahmer ausfallen in einer Umgebung, die stark im Traviaglauben verwurzelt ist.

In den großen Städten und auch weiter im Süden kann es durchaus geschehen, dass reiche Kaufleute oder andere Vermögende zu einem Abend unter Freunden laden, um gemeinsam Rahja zu huldigen. Auch verdiente Helden können in den Genuss einer solchen Einladung kommen, nachdem sich der Gastgeber zuvor unauffällig umgehört hat, ob das Angebot überhaupt auf Interesse stößt. Helden können aber auch als Beschützer angeheuert werden und im Eifer des Gefechts die einzigen sein, deren Kopf noch klar genug ist, um einen Anschlag oder eine Entführung zu verhindern, oder den hinter Vorhängen verborgenen böswilligen Nanduriaten dingfest zu machen, den ein Konkurrent heimlich eingeschleust hat.

Im tiefen Süden zählen Orgien dagegen zu den üblichen Vergnügungen, zu denen mit einer Selbstverständlichkeit geladen wird, als handle es sich um eine Verabredung zu einem banalen Abendessen – für Helden, die dergleichen nicht gewohnt sind, eine womöglich unangenehme und verstörende Überraschung.



Orgienerfahrung von Levthaniern

Alle Orgiengänger lassen sich in drei unterschiedliche Erfahrungsstufen, die sogenannte Orgienerfahrung, einteilen. Sie steht dafür, wie viel jemand schon bei Orgien erlebt hat und ob er ein Neuling oder ein regelrechter Veteran ist.

☛ **Orgienfrischling:** Ein Orgienfrischling besucht zum ersten Mal, vielleicht auch zum zweiten Mal, eine Orgie und hat nur eine grobe Vorstellung von dem, was er hier erleben kann. Noch längst hat er nicht alle lasterhaften Dinge bei einer Orgie erlebt und muss erst noch eingeführt werden.

☛ **Orgienlöwe:** Orgienlöwen haben schon einige Orgien erlebt und kennen sich mittlerweile mit den Gepflogenheiten aus. Es mag einige Handlungen geben, die sie bislang nicht ausprobiert haben, aber sie haben schon etliche Erfahrungen gemacht.

☛ **Orgienveteran:** Für einen Orgienveteran gibt es kaum etwas, das er noch nicht bei einer Orgie erlebt hat.

Regionale Besonderheiten

»Ich hab sie gesehen. Auf der Waldlichtung. Hexen, sage ich dir. So schön sind keine sterblichen Weiber. Und sie haben es getrieben, sage ich dir! Wenn du's mir nicht glaubst, dann komm mit. Zum nächsten Vollmond. Aber halt den Mund, hörst du? Wenn sie's erfahren, dass ich dort war ... «

—geflüstertes Gespräch in einer Taverne bei Tiefhusen, 1001 BF

Der hohe Norden

Das raue Leben im Norden zwingt die Menschen dazu, den größten Teil des Tages mit Arbeit und der Verichtung der alltäglichen Aufgaben zu verbringen. Für Rahjas Freuden bleibt wenig Zeit, und noch weniger für ausschweifende Lustbarkeiten. Zudem wird Treue in diesen Landstrichen, die unter dem Schutz Firuns, Peraines und Traviass stehen, hochgehalten, denn den Widrigkeiten des Lebens kann nur begegnen, wer sich auf seinen Partner verlassen kann. Es ist daher nur natürlich, dass Orgien im Alltag der Menschen keine Rolle spielen. Ausnahmen sind vereinzelte Feiern, die von den (selten anzutreffenden) Geweihten der Rahja initiiert werden, vor allem im Sommer zum Fest der Freuden, wenn die Tage lang und die Abende mild sind und man sich in lichten Hainen zusammenfindet, um der Göttin zu huldigen. In den Augen eines orgienerfahrenen Südländers mögen diese Zusammenkünfte wenig spektakulär erscheinen: Man tanzt um das Feuer, wählt einen oder mehrere Partner (meistens nicht den eigenen Gefährten) und gibt sich, verborgen im Gebüsch, dem Liebesspiel hin. Solche Nächte gelten nicht als Bruch eines Treueversprechens, da sie unter der Obhut der Rahja stehen und die Gemeinschaft eines Paares nicht in Frage stellen. Anders ist es bei spontanen Gelagen, die aus einer Feierlaune heraus in einer Orgie münden können, sei es im Folge eines Sieges, wenn das Premier Feuer zu reichlich floss, am Rande eines Volksfests

im Gauklerlager oder in einer sturmumtosten Hütte, wenn der nächtliche Frost dazu zwingt, enger als üblich zusammenzurücken. Zuviel Brand und Bier spielen dabei eine zentrale Rolle, sodass das Liebesspiel meist anspruchslos, wüst und auf die Befriedigung der Triebe ausgerichtet ist – und am nächsten Morgen einen bösen Kater nach sich zieht.

Wilder noch geht es bei manchen Treffen der Hexenzirkel zu, auch wenn viele Geschichten eher ins Reich der Legenden gehören. Dennoch gibt es auch glaubhafte Berichte, die von brünstigen Mannwidern erzählen, die sich im wilden Rausch an den Töchtern Satuaras vergehen.

Das Mittelreich und angrenzende Gebiete

Weite Teile im Zentrum des Kontinents stehen unter dem Einfluss der Praios- und Traviakirche, sodass sich auch in den Städten keine eigene Orgienkultur entwickelt hat. Allenfalls in den großen Metropolen wie Gareth, Havena oder Punin findet man Kreise meist wohlhabender Bürger, die im Geheimen zusammenkommen, um Feste zu feiern, mit denen sie bei Tageslicht lieber nicht in Verbindung gebracht werden wollen. Und auch manche Bordelle laden zu solchen Abenden, bei denen Masken getragen werden und über Namen geschwiegen wird.

Das Horasreich

In den Städten des Horasreichs verhält es sich ähnlich wie in den Metropolen des Mittelreichs, auch wenn hier nicht die Sittenstrenge eines Praios- oder Traviakults der Grund für das Fehlen einer ausgeprägten Orgienkultur ist. Im Gegenteil, im Horasreich pflegt man einen überaus toleranten Umgang mit körperlicher Liebe. Wilde Orgien lehnt man jedoch (offiziell) ab, da sie als Zeichen von Willensschwäche, Machtlosigkeit und Langeweile gelten. Nichtsdestotrotz gibt es auch hier



verschwiegene Zirkel, die sich am Ruch des Verbotenen berauschen und ihr Vorbild in den sündigen Feiern des Erzgegners Al'Anfa suchen. Man pflegt daher auch heimliche Kontakte in die Rabenstadt, um von dort Rauschkräuter, exotisches Spielzeug und willige Sklaven zu beziehen. Für die Hand Borons sind solche vergnügungssüchtigen Kunden ein gefundenes Fressen, denn nicht alle Orgien bewegen sich im Rahmen des Rahjagefälligen, und so mancher Comto erhielt eines Morgens eine freundliche Botschaft, dass man bestimmte Dinge sicher für sich behalten könne, wenn eine gewisse Gefälligkeit ...

Der tiefe Süden

Legendär sind die Orgien der Granden Al'Anfas, vergleichbar wohl nur mit jenen des alten Elem und der Dunklen Zeiten, als man lachend über geschändete Leichen schritt und für einen Funken verderbte Lust Leib und Seele an die Widersacherin verkaufte. Ganz so frevelhaft geht es heute auf dem Silberberg nicht mehr zu, schließlich steht die Stadt unter der Herrschaft des

Herrn Boron. Dennoch scheut man weder Kosten noch Mühen, um den Gästen ein besonders prickelndes und erinnerungswürdiges Erlebnis zu verschaffen. Meist folgen die Orgien einem Motto, das man mit viel Aufwand inszeniert. Bei einem tulamidischen Abend spielt man mit Haremsphantasien, erfreut sich am Schleiertanz eigens ausgebildeter Lustsklaven, die sich anschließend noch auf der Tanzfläche der Brunst ihrer Zuschauer hingeben. Bei einem zyklöpäischen Hirtenspiel treten die Sklaven als Feenwesen auf, bocksbeinig mit vorgebundenem, künstlichen Glied, oder als zarte Nymphen, die sich scheu der zugreifenden Hand entziehen, um schließlich gepackt und grob geschändet zu werden. Finden solche Grenzüberschreitungen noch Akzeptanz als „Levthanspraktiken“, werden Dämonenbeschwörungen, Nekrophilie und Menschenopfer zum Lustgewinn nicht toleriert und finden ausschließlich im Verborgenen statt. Wer danach sucht und die richtigen Fragen stellt, wird jedoch sicher früher oder später eine entsprechende Einladung erhalten.

Orgien zum Auswürfeln

Mit Hilfe der folgenden Tabellen kannst du die genaue Art einer Orgie und besondere Ereignisse eines Orgienbesuchs der Helden bestimmen.

Orgien

Orgienthemen

1W20	Thema	Anmerkung
1-2	Al'Anfanische Grandenvilla	viele Auspeitscherinnen anwesend, Ledermonturen erwünscht, Harte Gangart und Fesselspiele werden bevorzugt
3	Amazonenburg	nur Frauen erwünscht
4-5	Dunkle Zeiten	entsprechende Gewandung erwünscht
6	Elfendorf	Teilnahme nur mit falschen, spitzen Ohren oder echter Elf, Teilnehmer sollten beiden Geschlechtern zugeneigt sein
7-8	Haremsphantasien	Teilnehmer müssen wie Haremsdamen, Haremswächter, Majunas oder Sharisadim aussehen, meist Frauenüberschuss
9	Heldenträume	Teilnahme nur in Verkleidung bekannter Helden
10	Horasisches Fest	geschmackvolle Kleider erwünscht
11-12	Kein spezielles Ambiente	keine größeren Vorgaben
13	Kostümfest	beliebige, phantasievolle Kostüme erwünscht
14	Labyrinth des Minotaurus	nur Männer erwünscht
15	Levthanswiese	Männerüberschuss, Sex steht deutlich im Vordergrund der Orgie
16-17	Maskenball	Teilnahme nur mit Masken
18	Myranische Menagerie	viele exotische Gäste und Verkleidungen
19	Rahjatemple	stilvolles Ambiente, Rahjageweihte anwesend
20	Verbotener Kult	Teilnahme nur mit Masken, oft auch selemitische Praktiken, manchmal sogar Belkelelgefälliges, Beschwören von Lustdämonen

Anzahl der Gäste:

Stadtgröße	Anzahl
Stadt mit unter 2.000 Einwohnern	2W6+5
Stadt mit 2.001 bis 5.000 Einwohnern	2W20+10
Stadt mit 5.001 bis 10.000 Einwohnern	3W20+15
Stadt mit mehr als 10.000 Einwohnern	4W20+20

Anzahl an Personal:

Personal	Anzahl
Bedienstete	1 pro 2 Gäste
Huren und Lustknaben	1 pro 4 Gäste

Zufallsereignisse beim Orgienbesuch

1W20	Ereignis
1	In einer der Räumlichkeiten der Orgie findet eine Levthansnacht statt. Zwei oder mehr Teilnehmerinnen treten gegeneinander an, um zu beweisen, wer mehr andere Gäste befriedigen kann, ohne zu ermüden.
2	Der Held wird Zeuge von selemitischen (1-5 auf W6) oder belkelelgefälligen (6 auf W6) Praktiken (siehe Seite 51).
3	Eine für die Orgie angestellte Hure oder ein Lustknabe macht dem Helden Avancen.
4	Dort, wo sich der Held gerade aufhält, bilden sich 1W3 Orgien-Gruppen mit jeweils 1W3+2 Teilnehmern und laden ihn zum Mitmachen ein.
5	Eine exotische Dame / ein exotischer Herr ist zu Gast auf der Orgie, z. B. eine Elfe / ein Thorwaler / eine Maraskanerin / ein Achaz.
6	Ein Gast der Orgie hat sich in einen Helden verliebt und will mehr von ihm als nur Sex.
7	Der Held wird von 1W6 Levthaniern zum Konsum von Rauschmitteln eingeladen. Alkohol (1-3 auf W6), Ilmenblatt (4 auf W6), Samthauch (5 auf W6), anderes Rauschmittel nach Meisterentscheid (6 auf W6) (siehe Seite 134).
8	Sexunfall; Ein Levthanier hat einen verdorbenen Standhaftigkeitstrunk getrunken und einen schmerzhaften Dauerständer oder Blähungen (1-2 auf W6), ein Paar oder noch mehr Personen haben sich bei einer exotischen Rahjasutra-Stellung so miteinander verbunden, dass sie sich nicht mehr von alleine lösen können (3 auf W6), eine Levthanierin hat sich ein Objekt eingeführt, dass sie nicht mehr herausbekommt (4-5 auf W6), ein Gast hat sich eine Salbe auf sein Geschlechtsteil geschmiert, die statt zu erregen furchtbar brennt (6 auf W6) (siehe Seite 109).

- | | |
|----|--|
| 9 | Der Veranstalter der Orgie ruft zu einem Spiel auf: ein Fresswettbewerb (1-2 auf W6), ein Trinkspiel (3-4 auf W6), Reitspiel (5 auf W6), oder das Menschlicher Esstisch-Spiel (6 auf W6). |
| 10 | 1W3 Levthanier in der Nähe der Helden müssen sich übergeben (1-5 auf W6) / kotzen die Helden direkt an (6 auf W6) – mit einer gelungenen Probe auf AW kann ein Held dem Erbrochenem entgehen. |
| 11 | Eine Gruppe von 1W6+1 Levthaniern versucht, einen Helden (1-2 auf W6) / zwei Helden (3-4 auf W6) / alle Helden (5-6 auf W6) Abzuschleppen oder zu Verführen (siehe Seite 86). |
| 12 | Erlesene und exotische Speisen werden serviert und von Bediensteten zu den Levthaniern und den Helden gebracht, gleich womit diese gerade beschäftigt sind. |
| 13 | Eine aufgebrachte Geliebte / ein Ehemann findet heraus, dass ihr Geliebter / seine Ehefrau auf der Orgie ist und sich dort mit jemanden vergnügt (1 auf W6) / einen Flotten Dreier ausübt (2-3 auf W6) / Gruppensex mit 2W6+2 Personen hat (4-5 auf W6) / sich nicht-sexuellen Freuden hingibt (6 auf W6). |
| 14 | Ein durch Drogen berauschter Levthanier rennt brünstig durch die Orgienräume und versucht andere Gäste mit plumphen Annäherungsversuchen zu verführen. |
| 15 | Ein prominenter Gast ist zu Besuch auf der Orgie und der Held hat ihn bemerkt. |
| 16 | Lotterie; auf der Orgie werden Lose gezogen, wer sich mit wem in ein Separee zurückziehen soll. |
| 17 | Ein besonderer „Angestellter“ ist anwesend: ein Levthanpriester (1 auf W6), ein Scharlatan für Illusionen (2 auf W6), eine Rahjageweihete (3-4 auf W6), ein Heilkundiger (5-6 auf W6). |
| 18 | Der Held beobachtet oder belauscht Orgien Gäste, die über ein delikates Thema sprechen, z. B. eine Adelsintrige, Schmuggelware, Rauschkräuter, einen Kult des Namenlosen, etc. |
| 19 | Auf der Orgie ist eine allgemein als traviatromm oder anständig bekannte Person anwesend, die hier ihren wahren Neigungen nachgehen möchte (1-2 auf W6) / von einem Levthanier erpresst wird, bei der Orgie mitzumachen (3-4 auf W6) / aus Versehen hier ist (5-6 auf W6). |
| 20 | Der Held ist an einen Levthanier geraten, der eine Geschlechtskrankheit hat (siehe Seite 116). |

Die Orgien des Lastrato Drival

»Was immer du dir vorstellen kannst, du wirst es auf dem Fest von Lastrato Drival antreffen. Seine Orgien sind berühmt und selbst Granden lassen ihn auf den Silberberg, damit er ihre Räumlichkeiten für die nächste extravagante Veranstaltung herrichten kann. Dir sollte aber klar sein, dass das nichts für fromme Travianovizinnen ist. So manche alte Grandin wird dir an den Arsch fassen – und das ist noch das harmloseste, was mit einem passieren kann.«

—ein Al'Anfaner zu einem Besucher aus dem Horasreich, neuzeitlich

Orgien werden üblicherweise geplant, sei es von einem Rahjageweihten, einem dafür eingesetzten Planer oder von demjenigen, der die Orgie ausrichten will. Es müssen viele Einkäufe getätigt (Essen, Trinken, Liebespielzeug, Rauschmittel), die Örtlichkeit dekoriert, und Huren und Lustknaben als zusätzlicher Anreiz bestellt werden. Meist müssen zudem Einladungen geschrieben und verschickt werden, schließlich darf nicht jeder auf eine Orgie. Einer der besten Planer von Orgien ist der Al'Anfaner Rahjageweihte Lastrato Drival, der seine Dienste jedem anbietet, der genug dafür bezahlt. Die Örtlichkeiten seiner Orgien wechseln häufig, aber das ist bei seiner Arbeit nicht unüblich.

Die spieltechnischen Werte für Geschlechtsmerkmale findest du auf Seite 119, Schamhaar auf Seite 121, Vor- und Nachteile auf Seite 148 und Sonderfertigkeiten auf Seite 156, Levthanier zum auswürfeln auf Seite 81.

Veranstalter

☛ Kaum jemand kennt sich in der Planung und der Durchführung von Orgien besser aus als ♀ **Lastrato Drival** (37, schwarze, lockige Haare, umgeben von einer Rosenparfümwolke und zahlreichen Verehrern und Verehrerinnen, lackierte Fingernägel), der sein Leben Rahja geweiht hat und in Al'Anfa als Orgienplaner tätig ist. Er wird aufgrund seines erlesenen Geschmacks gerne von den Granden oder anderen wohlhabenden Al'Anfanern und sogar von Personen aus dem Ausland beauftragt, sich um anstehende Feste zu kümmern. Lastrato lässt es sich nicht nehmen, an jeder Orgie auch selbst teilzunehmen, schließlich will er der Göttin damit huldigen. Er ist zugleich ein glühender Verehrer Levthans und es heißt, der Gott soll Lastrato mit einem gigantischen Glied beschenkt haben. Andere glauben, dass Lastrato sich Magie oder gar dämonischer Mächte bedient hat, um sein Gemächt wachsen zu lassen.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 16, Willenskraft 13, Zechen 13

Spezialgebiete: Coitus, Cunnilingus

Geschlechtsmerkmale: sehr großer Penis

Schamhaarfrisur: wenig, unbehandelt

Vorteile/Nachteile: Begabter Aufreißer, Erotische

Ausstrahlung, Geweihter, Gutaussehend II, Hypnotisches Gemächt

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist, Galanterie, Gleichklang der Lust, Gruppensex-Veteran I+II, Lustspender, Orgiastischer Lustspender I, Orgienlöwe I-III, Tradition (Rahjakirche)

Orgienerfahrung: Orgienveteran

Besonderheiten: Die Kosten einer von Lastrato veranstalteten Orgie betragen mindestens 1.000 Dukaten. Darunter wird er sich nicht bemühen, sie zu planen und auszurichten. Lastrato wechselt fast jeden Durchgang die Orgien-Gruppe.

Gäste

Männliche Gäste

☛ Es gibt kaum eine Orgie auf der ♀ **Moralo Almanzar** (55, ergraute, strähnige Haare, pockennarbige Haut, Zauberkugel stets in der Hand oder in einer großen Gürteltasche) nicht herumlungert. Der schmierige Mittfünfziger ist kein beliebter Gast, da er über die anderen Orgiengäste herzieht und sich kaum beteiligt. Der Grund für Moralos Orgienbesuche ist rein finanzieller Natur. Er ist ein Scharlatan, der mit seiner Zauberkugel und dem Kugelzauber *Aufnahme* das Treiben auf den Orgien festhält und die sexuellen Entgleisungen für teure Dublonen neugierigen und lüsternen Kunden vorspielt („Wollt ihr mal sehen, wie die Karinor von hinten gefickt wird? Macht zehn Dublonen.“). Zuhause pflegt der ansonsten als gefühlkalt geltende Mann liebevoll seinen bettlägerigen Vater.

Sexuelle Präferenz: Frauen

Werte: Betören 8, Willenskraft 13, Zechen 12

Spezialgebiete: Voyeurismus

Geschlechtsmerkmale: kleiner Penis

Schamhaarfrisur: arabisch

Vorteile/Nachteile: Vorliebe II (Fesselspiele) / Fixierung (Fesselungen), Hässlich I, Impotent, Persönlichkeitsschwäche (Anzügliches Verhalten)

Sonderfertigkeiten: Anzüglichkeiten, Gruppensex-Veteran I, Orgienlöwe I

Orgienerfahrung: Orgienlöwe

Besonderheiten: Moralo steht fast nie für sexuelle Handlungen zur Verfügung. Die einzige Ausnahme stellen Fesselspiele dar.

☛ Berühmt wie berüchtigt ist ♀ **Gindrasch Sohn des Guresch** (103, schwarze Haare, prachtvoller Bart, läuft auf Orgien fast immer nur mit Lendenschurz und Helm bekleidet herum), der nur als der „Lustzwerg“ bekannt ist. Nachdem ein halbes Dutzend Versuche, Zwergendamen für sich zu gewinnen, scheiterten, entschloss sich Gindrasch sein Glück bei Menschenfrauen zu suchen. Als exotischer Gast wurde er zunächst im Horasreich zu einer Orgie eingeladen, war überwältigt von seinem Erlebnis

und reiste nach Al'Anfa, wo alles angeblich noch größer und lustvoller sein soll. Mittlerweile ist er ein häufig gesehener Besucher und frönt allen nur erdenklichen Ausschweifungen. Nur von anderen Spezies hält er sich fern, denn Elfen, Achaz und Goblins widern ihn an.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 8, Willenskraft 13, Zechen 13

Spezialgebiete: Cunnilingus, Fingerspiele

Geschlechtsmerkmale: großer Penis

Schamhaarfrisur: viel, Zwergenbart

Vorteile/Nachteile: Potent, Stattlicher Penis / Schlechte Eigenschaft (Exhibitionismus)

Sonderfertigkeiten: Flinke Finger, Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteran I, Orgienlöwe I, Standhaftigkeit I

Orgienerfahrung: Orgienlöwe

Besonderheiten: Gindrash wird nie etwas mit Angehörigen einer Spezies anfangen, die keine Menschen oder Zwerge sind.

Der Grandensohn ♀ *Tarquino Sylvaron-Florios* (18, glatte schwarze Haare, weiche Hände, schüchtern, wendet seinen Blick vor fremden Nackten auf den Boden) ist zum ersten Mal auf Einladung seines Onkels auf einer Orgie. Er weiß zwar ungefähr, was ihn erwartet, aber das macht ihn nicht minder nervös. Seine größte Befürchtung ist es, sich jemanden hingeben zu müssen, für den er nichts empfindet. Tarquino hofft auf eine hübsche Frau oder einen eben solchen Mann, mit der oder dem er zum ersten Mal Rahja huldigen kann. Seine Neugier mag ihn aber womöglich in die Arme eines erfahrenen Levthanners treiben, der ihm die Unschuld nehmen will.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 6, Willenskraft 6, Zechen 6

Spezialgebiete: Küssen & Lecken, Reiben & Streicheln

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Guter Geschmack, Jungfrau / Abneigung III (Wasserspiele)

Sonderfertigkeiten: Gute Technik (Reiben & Streicheln)

Orgienerfahrung: Orgienfrischling

Besonderheiten: Tarquino wird sich freiwillig Personen hingeben, die den Vorteil Gutaussehend I oder II aufweisen und die freundlich zu ihm sind, oder wenn er durch Rauschmittel erregt ist (dann so gut wie jedem).

Weibliche Gäste

Die erfahrene Salonlöwin ♀ *Nerida Rivotez* (52, graue, aber rotgefärbte Haare, redet gerne über andere in der dritten Person, liebt knackige Männerhintern und Schokolade) ist in der Stadt fast so bekannt wie Shantalla Karinor, allerdings nicht für ihren Liebreiz. Mit viel Schminke und Magie versucht sie schon seit zwanzig Jahren die Probleme des Älterwerdens zu überwinden, was ihr aber nicht so gut gelingt, wie sie es sich wünscht. Nerida ist jedoch eine erfahrene Orgiengängerin, die im Laufe der Jahre schon alles erlebt hat, was man bei Orgien erleben kann. Zwar wirkt sie oft gelangweilt, aber junge, sich sträubende Frischlinge führt sie immer noch gerne in exotische Praktiken ein. Sie ist trotz ihres Alters bislang kinderlos geblieben. Würde sie noch Mutter werden, wäre sie sogar bereit, sich mit dem Erzeuger zu verheiraten, gleich welchen sozialen Stand er aufweisen würde.

Sexuelle Präferenz: Männer

Werte: Betören 11, Willenskraft 8, Zechen 13

Spezialgebiete: Analverkehr, Fesselspiele

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, große Vagina

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

Vorteile/Nachteile: Freudenfluss, Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten / Unfruchtbar



Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialistin, Gruppensex-Veteran I+II, Lustspenderin, Orgiastische Lustspenderin I, Orgienlöwin I+II, Unersättliche Stute, Verführungskunst

Orgienerfahrung: Orgienveteranin

Besonderheiten: Nerida lässt sich nur auf Einzelpersonen ein, die Orgienfrischlinge sind und/oder wenn es um ein Liebesspiel mit mindestens vier männlichen Teilnehmern geht.

☞ Für viele Levthanier ist ♀ *Luandra Tannspitz* (22, braune Haare, wirkt unschuldig, raucht gerne Ilmenblatt, verfügt über eine erlesene Sammlung an Liebesspielzeug) ein guter Grund, um eine Orgie zu besuchen. Sie lässt sich gerne vom Ausrichter der Orgie bezahlen, ist dann aber bereit, sämtliche Praktiken mit so vielen Teilnehmern wie gewünscht durchzuführen. Luandra liebt den Nervenkitzel der fleischlichen Genüsse mit fremden Menschen. Der ehemaligen Travianovizin sieht man ihr lasterhaftes Leben nicht an, aber ihre Liebhaber schwärmen jedes Mal von ihrer zügellosen Hemmungslosigkeit. Luandra ist sogar aufgeschlossen gegenüber Sex mit anderen Spezies und denkt schon lange darüber nach, ob sie die Dienste eines Dämons in Anspruch nehmen würde.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 12, Willenskraft 10, Zechen 10

Spezialgebiete: Fellatio, Samenspiele

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Dreieck

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Levthangeküst, Vorliebe I (Fellatio), Vorliebe I (Samenspiele) / Schlechte Eigenschaft (Lüsternheit), Untreu I

Sonderfertigkeiten: Flüssigkeitsliebhaber, Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteranin I+II, Gute Technik (Fellatio), Lustspenderin, Orgiastische Lustspenderin I, Orgienlöwin I+II, Samentausch, Verschlingen des Python

Orgienerfahrung: Orgienlöwin

Besonderheiten: Luandra lässt sich wie eine Kurtisane bezahlen (siehe Seite 69), ist aber dafür auch bereit, fast alles auszuprobieren. Für mindestens sechs Teilnehmer bei ihrer eigenen Orgien-Gruppe gewährt sie einen Gruppenrabatt von 20 %.

☞ Die Hexe *Katayka* (25, langes blondes Haar, spricht Garethi mit bornischem Akzent, benutzt gerne ihren Python für erotische Spiele) aus dem Bornland ist eine Tsatuara-Anhängerin und nutzt Lastratos Fest, um Männer zu verführen und ihre Kraft der Göttin zu opfern. Auf einer der Orgien hat sie sich aber in eine maskierte Frau verliebt, die sie seitdem überall in der Stadt und auf Orgien sucht. Sie kleidet sich stets in eine Ledermontur aus Schlangenleder, was ihr eine exotische Note verleiht.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 11, Willenskraft 11, Zechen 6

Spezialgebiete: Coitus, Cunnilingus

Geschlechtsmerkmale: kleine Brüste, sehr kleine Vagina

Schamhaarfrisur: viel, Streifen

Vorteile/Nachteile: Erotische Stimme, Vorliebe I (Coitus), Wunderschöne Vagina

Sonderfertigkeiten: Auslaugende Vereinigung I, Erotische Regeneration, Orgienlöwin I+II, Vorgetäuschter Orgasmus

Orgienerfahrung: Orgienlöwin

Besonderheiten: Männer betrachtet Katayka nur als Werkzeuge, allerdings Werkzeuge, mit denen man sich vergnügen kann.

☞ Die meisten Menschen unterschätzen ♀ *Avessandra Karinor-Beratas* (30, langes blondes Haar, gewaltige magisch vergrößerte Brüste, intelligent, auch abseits von Orgien immer auf der Suche nach erotischen Abenteuern) und reduzieren sie auf ihren Körper. Avessandra, die Tochter einer Hesindegeweihten, ist gebildet, aber seit ihrer Jugend von großer Lüsternheit ergriffen, sodass sie sich in den Schlafzimmern ihrer Liebhaber mehr Zuhause fühlte als in einer Bibliothek. Sie hatte Komplexe wegen ihrer Brüste und bezahlte eine Unsumme an einen Sexualmagier, der



ihr dauerhaft zu einer enormen Oberweite verhalf. Auf Orgien trieb sie sich für ihr eigenes Vergnügen herum. Sie bevorzugt zwar Flotte Dreier mit Männern, ist aber auch anderen Spielarten nicht abgeneigt. Nur bei selemitischen und belkelelgefälligen Praktiken hört bei ihr der Spaß auf.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 15, Willenskraft 15, Zechen 6

Spezialgebiete: Analverkehr, Mammalverkehr

Geschlechtsmerkmale: sehr große Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Hypnotische Brüste, Rahjageküst, Wohlgeformte Brüste / Untreu I

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialistin, Gruppensex-Veteranin I, Gute Technik (Analverkehr), Gute Technik (Mammalverkehr), Innuendo-Expertin, Lustspenderin, Orgienlöwin I+II, Zärtliche Liebhaberin

Orgienerfahrung: Orgienlöwin

Besonderheiten: Avessandra lässt sich gerne beim Liebesspiel beobachten.

Die in Al'Anfa geborene Waldmenschenfrau ♀ **Wapiya** (24, schwarze Haare, Ponyfrisur, bezauberndes Lächeln) ist noch ein Orgienfrischling. Sie arbeitet eigentlich als Juwelierin und gehört der wohlhabenderen Mittelschicht der Stadt an. Mit ihrem Freund kann sie ihre Vorlieben nicht ausleben, er hingegen möchte Rahja so huldigen, wie sie es nicht mag. Auf Lastratos Orgie erhofft sie nun die Erfüllung ihrer Wünsche und gibt sich als unterwürfige Sklavin aus.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 7, Willenskraft 7, Zechen 6

Spezialgebiete: Küssen & Lecken, Mal hart, mal zart

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Streifen

Vorteile/Nachteile: Gutes Aussehen I, Hypnotisches Gesäß / Abneigungen IV (Analverkehr)

Sonderfertigkeiten: Versierter Masochist

Orgienerfahrung: Orgienfrischling

Besonderheiten: Wapiya steht nicht für Analverkehr und Orgien-Gruppen zur Verfügung.

Levthanier

(durchschnittlich/erfahren/kompetent)

MU 12/13/14 KL 11/11/11 IN 13/13/13 CH 13/14/15

FF 13/13/13 GE 12/12/12 KO 13/14/15 KK 11/11/11

LeP 31/33/35 AsP – KaP – INI 12/13/13+1W6

AW 6 SK 1/1/1 ZK 1/2/2 GS 8

Waffenlos: AT 9/11/14 PA 5/6/7 TP 1W6 RW kurz

Brabaker Rohr (i): AT 9/11/14 PA 3/4/6 TP 1W6+2 RW mittel

Dolch: AT 9/11/14 PA 5/6/7 TP 1W6+1 RW kurz

Phallusstab (i): AT 7/9/12 PA 3/4/6 TP 1W6+1 RW mittel

Reitgerte (i): AT 9/11/14 PA 2/3/5 TP 1W6 RW mittel
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Al'Anfa), Sprache Garethi III, Mohisch II; erfahrene zusätzlich Gruppensex-Veteran/in I, Orgienlöwe/in I, kompetente zusätzlich Gruppensex-Veteran II, Orgienlöwin II

Talente: Betören 6/9/12, Einschüchtern 3/4/5, Handel 6/8/10, Körperbeherrschung 4/6/8, Kraftakt 4/4/4, Menschenkenntnis 7/9/11, Selbstbeherrschung 4/5/6, Sinnesschärfe 4/6/8, Überreden 5/8/11, Verbergen 4/6/8, Willenskraft 4/8/12, Zechen 7/11/15

Kampfverhalten: Üblicherweise versuchen Levthanier einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Sind sie gezwungen, sich zu verteidigen, werden sie bei der ersten besten Gelegenheit dennoch versuchen zu fliehen oder sich ergeben.

Flucht: 1 Stufe Schmerz

Schmerz +1 bei: 23/25/26 LeP, 15/17/18 LeP, 8/8/9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkung: Bei den vorgestellten Levthaniern werden statt der hier angegebenen Werte in *Betören*, *Willenskraft* und *Zechen*, die bei der Beschreibung angegebenen verwendet. Außerdem werden Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten ergänzt. Falls diese schon vorhanden sind, werden sie nicht doppelt vergeben.



Sexualmoral I: Kirchen und Kulte

Bei den vielen existierenden aventurischen Kirchen und Religionen wundert es nicht, dass es unterschiedliche Ansichten über Sexualmoral gibt. Wir möchten dir an dieser Stelle die wichtigsten vorstellen.

Zunächst muss hier die **Rahjakirche** genannt werden. Die Rahjageweihten lehren einen verantwortungsvollen, aber völlig entspannten Umgang mit Sex. Körperliche und sinnliche Erfahrung stehen im Mittelpunkt und körperliche Liebe wird nicht ausschließlich für die Fortpflanzung praktiziert, sondern zum Vergnügen. Das Zeugen von Kindern hat keine große Bedeutung, für dieses Thema zeigen sich andere Götter verantwortlich, allerdings unterstützt die Kirche den Umgang mit Verhütungsmitteln und hat generell nichts gegen gewollte Schwangerschaften einzuwenden. Gleichgeschlechtliche Liebe wird genauso akzeptiert wie eine Verbindung zwischen Partnern unterschiedlichen Geschlechts, oder Beziehungen zu einer größeren Anzahl von Partnern. Die Kirche ist ausgesprochen tolerant, auch gegenüber dem Beischlaf mit Ungläubigen und anderen Spezies. Selbst bei einem so schwierigen Thema wie Inzest verurteilt die Kirche nicht sofort, sondern versucht den Betroffenen zu helfen – vorausgesetzt, es handelt sich nicht um erzwungenen Inzest. Obwohl die Rahjageweihten sehr offen für viele Spielarten der Liebe sind, gibt es dennoch Grenzen. Immer, wenn es darum geht, andere gegen ihren Willen zu zwingen oder wenn belkelelgefällige Praktiken (z. B. Nekrophilie, Selemie, Sex mit Dämonen) eingesetzt werden, sind diese Grenzen in den Augen der Rahjanis erreicht. Prostitution ist innerhalb der Geweihtenschaft ein Streitthema, generell hilft man Prostituierten aber wo man kann (siehe Seite 67). Anders als man bei der **Traviakirche** vermuten könnte, haben die meisten Traviageweihten nichts gegen den Beischlaf, immerhin ist er notwendig für das Zeugen von Kindern und damit für eine traviagefällige Familie. Der Verkehr zwischen Unverheirateten wird von den traditionelleren Geweihten allerdings nicht gerne gesehen, aber von den toleranteren durchaus akzeptiert. Wie sonst sollte man einen Ehepartner finden, mit dem man den Rest des Lebens verbringen will? Dennoch sollte ein ausschweifendes Liebesleben nach Sicht der Traviakirche vermieden werden. Wie die genaue Definition von „ausschweifend“ ist, darüber diskutieren die Geweihten gern, aber eine gemeinsame Haltung dazu gibt es nicht. Ein weiteres Thema, über das die Traviakirche streitet, ist die gleichgeschlechtliche Liebe. Viele Geweihte lehnen diese ab, da nach ihrer Auffassung aus einer solchen Verbindung keine vollständige Familie mit eigenen Kindern entstehen kann. Es gibt jedoch ebenso Priester, die dies anders beurteilen. Das Adoptieren von Kindern ist in ihren Augen überaus traviagefällig und von gleichgeschlechtlichen Paaren durchführbar. Einem sittsamen Leben und Treue steht die Liebe zum eigenen

Geschlecht ebenfalls nicht im Weg. In diesem Punkt kommt es öfters zu Diskussionen mit den Vertretern der Rahjakirche, die sich ganz klar gegen die traditionelle Ansicht der Traviaanhänger aussprechen. Offene Auseinandersetzungen sind zwischen den beiden friedlichen Kirchen aber seltener als man denkt und dann vor allem das Werk von einzelnen radikalen Vertretern innerhalb der Geweihtenschaft.

Obwohl die **Tsakirche** eine eher lose Ansammlung von Individuen ist, haben die Geweihten zum Thema Sex und Fortpflanzung eine überraschend einheitliche Haltung. Als Kirche, für die Kinder eine große Bedeutung genießen, ist Sex ein unabdingbarer Teil des Lebens, der immer gefördert werden sollte. Die Tsageweihten raten dazu, beim Liebesspiel die Vielfalt zu genießen. Die gleichgeschlechtliche Liebe bringt zwar keinen Nachwuchs auf die Welt – was die Tsakirche wirklich bedauert –, aber hier gilt, dass man gerne mal experimentierfreudig sein kann und Beziehungen zu Männern und Frauen versprechen potenziell sowohl neue Erfahrungen, als auch eine gute Chance, irgendwann doch Nachwuchs zu bekommen.

Die übrigen Kirchen der Zwölfgötter verhalten sich weitgehend neutral zum Thema Sex. Insgesamt ist man tolerant und lässt die Gläubigen gewähren, solange sie nicht gegen die Gebote Rahjas verstoßen.

Unter den verschiedenen Strömungen des **Levthankultes** gibt es hin und wieder Gruppen, die bestimmte Praktiken nicht ausführen. Die Priester des Weins lehnen beispielsweise, wie Rahjageweihte, alle Formen von Sex mit unwilligen Personen ab. Die dunkleren Ausrichtungen des Gehörnten übertreten die Schwelle aber und betreten bewusst belkelelgefällige Pfade. Jene Priester werden von der Rahjakirche, und damit dem Zwölfgötterkult, abgelehnt und bestraft, wenn man ihrer habhaft wird.

Auf **Maraskan** hat sich durch die religiöse Verehrung Rurs und Grors, des zweigeschlechtlichen Götterpaares, eine noch größere Akzeptanz gegenüber gleichgeschlechtlicher Liebe entwickelt. Die Einwände der Traviakirche hat es auf der Insel nie gegeben (oder wurden ignoriert), sodass die Maraskaner gleichgeschlechtliche Beziehungen voll und ganz tolerieren und sie gutheißen. Dies gilt auch für das Spiel mit den Geschlechtern. So werden z. B. Männer, die lieber eine Frau sein wollen, in der maraskanischen Gesellschaft nicht als Kuriosum, sondern als Teil der Schönheit der Welt wahrgenommen. Gleiches gilt für die Bal'Thanis mit ihren zwei Geschlechtern, die einen verehrungswürdigen Status genießen (siehe Seite 64).

Strenger noch als die Traviakirche ist die Sexualmoral der **Novadis**. In den 99 Gesetzen Rastullahs gibt es einige Passagen, die das Zusammenleben von Mann und Frau regeln. Die Frau muss sittsam sein und Sex sollte nur in

der Ehe stattfinden. Die Novadi-Gesellschaft ist patriarchalisch aufgebaut und verzeiht einem Mann Seitensprünge eher als einer Frau. Gleichgeschlechtliche Liebe wird von einigen Rechtsgelehrten als nicht rastullahgemäß betrachtet, mit zwei Ausnahmen: Haremsdamen dürfen sich untereinander vergnügen und Achmad'Sunni-Kriegerinnen gelten rechtlich als Männer – auch in sexueller Hinsicht, was ihnen eine sexuelle Verbindung zu einer Frau erlaubt, zu einem Mann jedoch verbietet.

Religionsansichten zur Sexualität

Diese Tabelle gibt an, wie ein typischer Anhänger einer Kirche, eines Kultes oder einer Spezies zu sexuellen Handlungen steht. Einzelne Individuen können selbstverständlich davon abweichen und es ist nicht zwangsweise die Sicht der gesamten Kirche und schon gar nicht der Gottheit.

+ = Wohlwollen, 0 = neutral oder egal, – = Ablehnung

Sexuelle Handlung	Travia	Tsa	Rahja	andere Zwölfgötter	Levthan	Rastullah	Rur-Gror	Elfen	Zwerge
Zurschaustellung der eigenen erotischen Reize	–	0	+	0	+	–	0	+	0
Voyeurismus (sowohl beobachten als auch beobachtet werden)	–	+	+	0	+	–	0	+	0
Sex mit Fortpflanzungsabsicht	+	+	+	+	+	+	+	0	0
Sex zum Vergnügen	0	+	+	0	+	0	0	+	0
Sex ohne Vergnügen	0	–	–	0	0	0	0	–	0
Masturbation	0	0	+	0	+	0	+	+	0
Exotische Liebesstellungen	0	+	+	0	+	–	+	+	–
Ehelicher Verkehr	+	+	+	+	–	+	+	+	+
Außerehelicher Verkehr	–	–	0	–	+	–	–	0	–
Häufige wechselnde Sexualpartner	–	+	+	0	+	–	0	+	–
(Freiwillig angebotenen) Geschlechtsverkehr kaufen	–	0	+	0	+	–	0	–	–
Sich (freiwillig) für Geschlechtsverkehr verkaufen	–	0	+	0	0	–	0	–	–
Verkehr mit mehr als einem Partner zugleich	–	0	+	0	+	0	0	+	–
Gleichgeschlechtlicher Verkehr	–	0	+	0	0	–	+	+	–
Beziehungen zu mehr als einem Partner	–	+	+	0	0	–	0	+	–
Inzest	–	–	0	–	0	–	–	–	–
Verkehr mit anderen Spezies	0	+	0	0	+	–	0	–	–
Manuelle Stimulation, Oral- und Analverkehr	0	+	+	0	+	0	0	+	0
Verkehr mit Tieren	–	–	–	–	0	–	–	0**	–
Einbindung geweihter / „reiner“ Objekte in den Verkehr	–	0	+	0	+	–	0	0	–
Sadomasochismus, Fesselung, Herr-und-Diener-Spiele	–	–	+	0	+	–	0	–	–
Enthemmung durch Rauschmittel	–	0	+	–	+	0	0	0	–
Nekrophilie	–	–	–	–	–***	–	–	–	–
Verkehr gegen das Einverständnis anderer	–	–	–	–	–***	–	–	–	–
Verkehr mit Unmündigen	–	–	–	–	–***	–	–	–	–
Verkehr mit Dämonen	–	–	–	–	–***	–	–	–	–
Verstümmelung oder Tötung beim Sex	–	–	–	–	–***	–	–	–	–

*) Bei Rahja kommt es hier vor allem auf die Absicht und Qualität an. Eine Lyceum-Kurtisane und ein rahjagefälliger Freier werden wohlwollend wahrgenommen, ein sich kaum Mühe gebender Lustknabe, der seine Freierinnen ausraubt, und eine egoistische Freierin, die nur an ihre eigene Befriedigung denkt, eher nicht (siehe Seite 67).

**) Wenn Elfen durch Zauber Tiergestalt annehmen, dann haben sie keine großen Bedenken sich wie ein Tier zu benehmen und auch nicht, sich mit einem zu paaren.

***) Levthanpriester dunklerer Pfade haben dazu stark abweichende Ansichten.

KÄUFLICHE LIEBE



»Warum ich in ein Bordell gehe und nicht in den Rahjatempel? Das ist doch nicht zu vergleichen! Die Geweihten sind Diener der Göttin und man geht doch nicht einfach in einen Tempel, um zu ficken. Ich gehe dorthin, um der Göttin nahe zu sein. Ins Bordell gehe ich, wenn mich die Lust packt und ich mal so richtig auf den Putz hauen will.«

—Rinaya Fabruzzi, Patriziertochter aus Kuslik, 1038 BF

Prostitution gilt auch in Aventurien als das älteste Gewerbe der Welt. In diesem Abschnitt erfährst du mehr über die Sicht der Aventurier über die käufliche Liebe und wir stellen dir beispielhafte Prostituierte und ein typisches Bordell samt Personal vor.

Die spieltechnische Werte für Geschlechtsmerkmale findest du auf Seite 119, Schamhaar auf Seite 121, Vor- und Nachteile auf Seite 148 und Sonderfertigkeiten auf Seite 156, Prostituierte zum auswürfeln auf Seite 81.

Schattenseiten der Prostitution vs. phantastische Vorstellungen

Wir sind uns bewusst darüber, dass Prostitution viele Schattenseiten kennt: Menschenhandel, Beschaffungskriminalität, Zwangsprostitution, usw.

Dem gegenüber steht die Vorstellung, dass es Prostituierte gibt, die ihre Arbeit freiwillig ausüben (und teilweise sogar Spaß daran haben).

In Aventurien wollen wir explizit beide Möglichkeiten bestehen lassen. Ja, in vielen Fällen haben in Aventurien Prostituierte ein schweres Los. Und ja, es gibt aventurische Prostituierte, die gerne Rahja huldigen.

Beide Seiten bieten Potenzial für phantastische Geschichten.



Ansehen von Prostituierten

Zwischen Prostituierten gibt es große Unterschiede in Bezug auf ihr gesellschaftliches Ansehen. Zum einen spielt die Art ihrer Ausbildung eine wichtige Rolle. So gilt eine ungeschulte Prostituierte als deutlich weniger angesehen als eine Lyceum-Kurtisane, die fast den gleichen Stellenwert wie eine Rahjaakoluthin genießt. Zum anderen gibt es kulturelle Unterschiede. Während im Horasreich und Aranien Prostituierte einen höheren gesellschaftlichen Rang bekleiden können, sind sie in den meisten anderen Regionen Aventuriens Außenseiter der Gesellschaft, deren sozialer Rang mit dem von Streunern oder Gauklern vergleichbar ist. Im Kalifat gehören sie sogar zu einer geächteten Gruppe.

Ausbildungsstufen von Prostituierten

Grundsätzlich unterscheiden wir drei Ausbildungsstufen von Prostituierten, die sich an ihrer Bezeichnung in der horasischen Gesellschaft anlehnen. In anderen Ländern werden zwar eventuell andere Begriffe verwendet, vertauscht, oder als Synonym verwendet, dennoch kann man hier ebenfalls die drei verschiedenen Ausbildungsstufen unterscheiden.

☛ **Huren und Lustknaben:** Sie stehen auf der untersten sozialen Stufe, stammen meist aus einfachen Verhältnissen, sind nicht ausgebildet und machen einen Großteil der Prostituierten aus. Ihr Ansehen ist schlecht und ihre Bezahlung nicht besser.

☛ **Kurtisanen und Gesellschafter:** Eine Kurtisane (oder ihr männliches Pendant, der Gesellschafter) hat eine Ausbildung für ihr Gewerbe genossen, z. B. an einer

Kurtisanenschule. Sie ist angesehenere als einfache Liebesdiener und sie sucht sich selbst ihre Kunden aus, die in der Regel der Oberschicht entstammen. Eine Kurtisane ist gebildet und kann sich in besserer Gesellschaft bewegen ohne unangenehm aufzufallen.

☛ **Mätressen und Favoriten:** Ein Favorit ist ein Liebesdiener der Spitzenklasse. Er (oder sein weibliches Gegenstück, die Mätresse) arbeitet so gut wie nie in einem Bordell und schon gar nicht auf der Straße. In vielen Fällen ist der Favorit ebenso prominent und angesehen wie sein Kunde.

Straßenprostitution, Bordelle und Freischaffende

Neben der Ausbildung macht es zudem einen Unterschied, wo man arbeitet. Die unterste Stufe belegen die *Straßenprostituierten*. Sie bieten ihre Dienstleistungen am billigsten an, haben den geringsten Schutz vor Freiern (bestenfalls passt ein Zuhälter auf sie auf) und gehen dem Gewerbe oftmals illegal nach. Straßenprostituierte sind in der Regel von ihrer Ausbildungsstufe her Huren und Lustknaben.

Weitaus besser aufgehoben sind Prostituierte in einem *Bordell*, wo sich der Besitzer um ihren Schutz kümmert, sie üblicherweise nicht gegen die Stadtgesetze verstoßen und sie ein Dach über dem Kopf haben. In Bordellen arbeiten Huren und Lustknaben, gelegentlich auch Kurtisanen und Gesellschafter, aber Mätressen und Favoriten sind sich dafür zu schade.

Freischaffende empfangen in ihren eigenen Wohnungen wohlhabende Kunden oder lassen sich von Patrizierin und Adligen zu Festen einladen. Zwar können theoretisch alle Prostituierte als Freischaffende arbeiten, doch meist sind es Kurtisanen, Gesellschafter, Mätressen und Favoriten.

Position der Traviakirche zu Prostitution

Die Traviakirche besitzt gegenüber der käuflichen Liebe eine klare Haltung: Prostitution ist gegen die guten Sitten, sie setzt treue Menschen großen Versuchungen aus und oft werden Prostituierte zu ihrer Arbeit gezwungen. Dementsprechend sehen Traviageweihte die Prostitution sehr kritisch und versuchen sie zu bekämpfen. Prostituierte werden von vielen Geweihten als Opfer der Umstände betrachtet. Wer durch Armut in die Prostitution abgerutscht ist, dem versuchen Traviageweihte zu helfen. Wer als Prostituierte aufgrund von Spaß und Nervenkitzel arbeitet, dem wird ein Traviageweihter eine Standpauke halten. Das Kurtisanenwesen ist der Kirche dabei genauso ein Dorn im Auge, denn dadurch wird manche Ehefrau und mancher Ehemann auf einen traviangefälligen Pfad geführt. Nicht jeder Traviageweihter geht eifrig gegen die Prostitution vor und setzt sich für Verbot ein, aber so gut wie alle Geweihten raten den Menschen, weder als Liebesdiener zu arbeiten, noch als Freier die Dienste einer Prostituierten in Anspruch zu nehmen.



Position der Rahjakirche zu Prostitution

Im Gegensatz zu Traviageweihten, betrachten Rahjageweihte Prostitution deutlich vielschichtiger und die Meinung innerhalb der Geweihtenschaft geht weiter auseinander. Grundsätzlich gilt, dass die Rahjakirche einen starken Unterschied zwischen erzwungenem Beischlaf und freiwilligem Rahjaopfer macht. Huren und Lustknaben, die von einem Zuhälter zur Ausübung ihrer Tätigkeit gezwungen werden, betrachten Rahjageweihte ebenso als Opfer wie dies die Traviageweihten tun, und sie werden versuchen, ihnen zu helfen.

Prostituierte, die nicht zur Arbeit gezwungen werden, sondern freiwillig in einem Bordell oder auf der Straße arbeiten, werden hingegen toleriert. Sie helfen Menschen, ihre sexuellen Wünsche auszuleben und daran ist aus der Sicht der Rahjanis zunächst nichts verwerflich. Die Rahjakirche hat ebenso grundsätzlich nichts gegen Freier einzuwenden, solange sie die Prostituierten mit dem notwendigen Respekt behandeln. Es ist aus Sicht der Kirche nicht anrühig, in ein Bordell zu gehen, sehr wohl aber, sich dort wie ein Ork im Porzellanladen aufzuführen.

Je feinsinniger eine Prostituierte ist und je besser ihre Ausbildung, desto größer ist ihr Ansehen in der Geweihtenschaft. Fast schon den Status von Akoluthen haben die Lyceum-Kurtisanen aus Belhanka. Man sagt ihnen nicht nur eine ausgezeichnete Ausbildung nach, sie sollen außerdem Rahjas Kraft in sich tragen und die Auswahl der Ausbilder setzt höchste Maßstäbe für die Lehrlinge fest.

Trotzdem ist das Thema Prostitution innerhalb der Rahjakirche nicht eindeutig geklärt. Einige Geweihte betrachten zumindest die unausgebildeten Prostituierten als wenig feinsinnig und kaum dazu in der Lage, einem Freier Rahjas Freude zu offenbaren. Auch, dass Geld für die Genüsse der Göttin gezahlt wird, gilt einigen Rahjanis als göttinnenungefälliges Verhalten. Verschiedene Rahjatempel haben sich in einigen Städten dafür eingesetzt, dass Prostitution nur eingeschränkt ausgeübt wird. So soll verhindert werden, dass Rahjas Wille durch den Kommerz zerstört und die Gabe der Göttin profanisiert wird.

Dennoch sind die Kirche und die käuflichen Liebesdiener eng miteinander verbunden und Prostituierte gehören zu der größten Klientel der Kirche. Die Geweihten versorgen oftmals die Prostituierten mit Rahjalieb, betreuen sie als Seelsorger oder melden Gesetzesverstöße der Stadtgarde.

Weibliche vs. männliche Prostituierte

Es gibt etwa gleich viele männliche wie weibliche Prostituierte, und auch unter den Freiern sind keineswegs nur Männer, sondern im gleichen Maße Frauen. Und unter Bordellbesitzern, Beschützern und Zuhältern halten sich die Geschlechter ebenfalls die Waage.

In Einzelfällen kann das Personal eines Bordells von dieser Gleichverteilung der Geschlechter abweichen.

Regionale Unterschiede der Prostitution

- Das **Horasreich** ist ein Hort der Prostitution. Es mag daran liegen, dass der Kult der Rahja hier besonders einflussreich und die Traviakirche im Liebhlichen Feld wenig bedeutsam ist. Allerdings gibt es viele Regularien in den unterschiedlichen Städten, sodass z. B. Bordelle nur in bestimmten Vierteln stehen dürfen oder als solche durch ein Sulvolicht, eine rote Laterne über den Eingang, gekennzeichnet werden müssen.
- Ein einfacher Lustknahe hat in **Al'Anfa** keine hohe soziale Stellung. Meistens ist er ein Sklave, der gezwungen wurde, als Liebesdiener zu arbeiten. Dennoch sind nicht alle Prostituierten im Imperium unfrei. Einige Kurtisanen haben sogar Granden verzaubert, wurden später ihre Ehefrauen und haben einen durchaus ernstzunehmenden Einfluss auf die Oberschicht. Eine Gattung Prostituerter besitzt in Al'Anfa besonders viel Macht: die Auspeitscherin. Selbst Granden unterwerfen sich gerne den härteren Spielarten, die diese Liebesdienerinnen ausführen.
- In keinem anderen der tulamidischen Reiche besitzt Rahja so viel Einfluss wie in **Aranien**. So verwundert es nicht, dass den gebildeten Kurtisanen hier ein ebenso hoher Stellenwert eingeräumt wird wie im Horasreich. Prostitution ist grundsätzlich überall erlaubt und die meisten Sultane erheben für die käufliche Liebe Steuern. Verbote sind selten und beziehen sich dann meist auf die Ausübung „oronischer Praktiken“.
- Das **Mittelreich** gleicht in seinen gesetzlichen Vorlagen dem Horasreich, wobei hier gerade in der Rommilyser Mark die Prostitution extrem strenge Auflagen hat. Das Kurtisanenwesen ist hier aber

deutlich weniger ausgeprägt, sieht man von städtischen Zentren wie Gareth und Punin ab.

- In den übrigen **Tulamidenlande** gibt es oft Bordelle, die gleichzeitig als Hamam oder Badehaus dienen. Es gibt hier deutlich weniger männliche Prostituierte als weibliche.
- Bei den **Novadis** ist Prostitution verboten, gilt als rastullahungefällig und wird hart bestraft.
- In **Engasal** ist der Rahjaglaube Staatsreligion und Prostitution ist hier ein angesehenes Gewerbe.
- Elfen** ist Prostitution fremd. Sie haben in ihren heutigen Kulturen keine Geldwirtschaft und das Konzept, etwas käuflich zu erwerben, ist ihnen weitgehend unbekannt und zutiefst badoc.
- Bei den **Zwergen** kennt man das Konzept der käuflichen Liebe zwar, aber dass eine der wenigen Zwergenfrauen sich prostituieren würde, ist nahezu undenkbar für einen Angroscho. Bei männlichen Zwergen kommt es hin und wieder vor, dass sich ein Jungzwerg dazu bereiterklärt, aber auch dies ist ausgesprochen selten.

Bezeichnungen

Anbei einige aventurische Bezeichnungen für Prostituierte:

Männlich: Achtkreuzerjunge, Buhlknahe, Favorit, Gesellschafter, Hübschler, Hurer, Lustbube, Lustknahe, Puppenjunge, Verwöhner

Weiblich: Amüsiermädchen, Bettmaid, Dirne, Freudenmädchen, Geigenspielerin, rotseidenes Mädchen, Hübschlerin, Hure, Kurtisane, Liebesdienerin, Mätresse, Rahjadienerin, Stute

Mitverdiener der Prostitution

Prostitution ist ein lohnenswertes Geschäft. Dies gilt nicht nur für Lyceum-Kurtisanen und Favoriten, sondern vor allem für die Mitverdiener am Gewerbe.

Luden und Zuhälterinnen

Abseits der Bordelle kann die Ausübungen des Berufs einer Prostituierten sehr schnell sehr gefährlich werden. Nicht jeder Freier ist friedlich, sondern es können darunter brutale Schläger sein, die gar nicht einsehen wollen, die Prostituierte zu bezahlen. Und nicht selten kommt es sogar zu einem Mord an einem Lustknaben oder einer Hure. Zu ihrem Schutz arbeiten deshalb Prostituierte mit Zuhälterinnen oder Luden zusammen. Sie passen auf ihre Schützlinge auf und bekommen dafür einen Teil ihrer Einkünfte. Allerdings gibt es unter den Zuhälterinnen auch schwarze Schafe, die ihre Angestellten auspressen und sie schlecht behandeln. Wer nicht genug anschafft, der wird schnell bedroht oder geprügelt. Einige Luden sind aber ehrbare Leute, die sich für ihren Lustknaben einsetzen und ihm kein Haar

krümmen würden. Rechtlich gesehen ist Zuhälterei den selben Regularien unterworfen wie die Prostitution.

Gehalt: Ein Lude bekommt, je nach Absprache, zwischen 10 und 50 % der Einnahmen einer Prostituierten.

Bordellmütter und Beschützer

Meist ist eine Bordellmutter selbst früher eine Prostituierte gewesen und kennt deshalb das Geschäft, was aber nicht bedeutet, dass sie ihre Angestellten gut behandelt. Das Freudenhaus verfügt zum einen über den Vorteil, dass man sein eigenes Zimmer anmieten kann, zum anderen ist hier der Schutz größer, denn in den meisten



Bordellen sind von der Bordellmutter sogenannte Beschützer angeworben worden, die im Grunde nichts anderes sind als Bordell-Zuhälter. Der größte Nachteil ist die höhere Lohnabgabe für Schutz, Miete und Verpflegung.

Gehalt: Die Bordellmutter bekommt, je nach Absprache, zwischen 25 und 75 % der Einnahmen einer Prostituierten.

Recht und Gesetz

Je nach Gegend ist Prostitution entweder (teilweise) verboten, aus wirtschaftlichen Interessen geduldet, oder wird sogar gefördert und reglementiert.

Je größer der Einfluss der Traviakirche, desto eher ist in der Region Prostitution verboten, gleiches gilt für das gesamte Kalifat.

Je nach Stadtrecht steht auf Prostitution eine geringe Geld- oder Kerkerstrafe (1W20+5 Silbertaler, 1W3 Tage Haft) oder kurzzeitige Verbannung aus der Stadt (1W6 Tage). Im Kalifat sind Körperstrafen wie Auspeitschen häufig, bei Wiederholungstäterinnen auch Verstümmelungen (Finger, Zunge, Hand, Brust).

Zusammenschlüsse von Prostituierten

In einigen Städten haben sich die Prostituierten in Gilden oder gar Zünften organisiert. Die bekannteste Organisation ist sicherlich die *Rotseidene Gilde der Kurtisanen in Gareth*. Anders als man aber vom Namen her vermuten könnte, handelt es sich dabei nicht um eine Gilde, sondern um eine Zunft und somit muss sich die Rotseidene Gilde an das Zunftrecht halten. Die *Kurtisanengilde von Mengbilla* hingegen ist nicht zünftig organisiert, sondern eine echte Gilde. Sie ist damit deutlich weniger streng organisiert und mehr eine große Vereinigung, ohne sich an die zahlreichen Regeln einer Zunft halten zu müssen.

In Belhanka existieren die *Höfe der Abendröte*, Kurtisanenschulen mit besonderen Rechten in der Stadt. Sie sind die einzigen Prostituierten in Belhanka, die ohne

Einschränkungen ihrem Gewerbe nachgehen können. In Phexcaer gibt es eine Diebesbande, die sich die *Katzen* nennt, und die zu großen Teilen aus Prostituierten besteht. Wie die übrigen Banden sind sie die wahren Herrscher der Stadt und scheren sich nicht um Gesetze, außer ihren eigenen.

Verhütung bei Prostituierten

Durch die verhältnismäßig einfache Möglichkeit, sich durch Rahjalieb und Levthansmorcheln (siehe Seite 113/114) vor einer ungewollten Schwangerschaft zu schützen, sind diese Verhütungsmittel in fast allen Bordellen die Mittel der Wahl. Die Bordellmutter stellt meistens Rahjaliebtee kostenlos zur Verfügung. Manchmal kümmert sich die Rahjakirche darum, manchmal müssen die Prostituierten selbst dafür sorgen.

Präservative (siehe Seite 114) werden nur selten benutzt. Sie sind keine Massenware und verhältnismäßig teuer, sodass sie nur verwendet werden, wenn der Freier darauf besteht. Dies führt dazu, dass Geschlechtskrankheiten (siehe Seite 116) in Bordellen häufiger grassieren.

Straßenprostituierte haben in der Regel weniger Geld und Möglichkeiten zu verhüten, doch sie benutzen ebenfalls meist Rahjalieb oder zumindest ein Schwämmchen mit Essenzen (siehe Seite 114).

Preise und Dienstleistungen

Die Qualitätsstufen

Wie Tavernen weist jedes Bordell unterschiedliche Qualitätsstufen auf. Die Unterschiede betreffen vor allem Sauberkeit, Angebote und das Personal.

Qualitätsstufe 1: Mieses Bordell

Das Bordell ist allerunterste Schublade. Die Laken werden so gut wie nie gewechselt, es gibt kein Ambiente oder eine Theke. Die Angestellten sind lustlos und meistens alle unfreiwillig hier. Dass man sich hier die Horasierkrankheit oder Schamläuse einfängt, ist fast schon sicher.

Qualitätsstufe 2: Betrübliches Bordell

Sauberkeit ist kein Markenzeichen dieses Freudenhauses. Zwar geht es noch schlimmer, aber gute Qualität sieht anders aus. Die Prostituierten erledigen ihre Arbeit, aber sie haben wenig Spaß dabei. An der Theke, falls eine vorhanden ist, gibt es Bier und Schnaps,

vielleicht noch billigen Wein. Spezielle Räumlichkeiten für exotischere Wünsche sucht man vergebens.

Qualitätsstufe 3: Durchschnittliches Bordell

Die Sauberkeit ist gewährleistet, sowohl bei den Betten, als auch bei den Prostituierten. Die Zimmer sind ordentlich, die Bettwäsche wird regelmäßig gewechselt, ein paar Räumlichkeiten bieten besondere Vergnügungsmöglichkeiten und die Huren und Lustknaben verstehen ihr Handwerk.

Qualitätsstufe 4: Gutes Bordell

Das Bordell hat eine größere Auswahl zu bieten, sowohl bei den Zimmern als auch beim Personal. Es sind Liebespielzeug und Räume für besondere Vergnügen vorhanden und die Theke lädt dazu ein, die Getränkekarte zu studieren. Die Liebesdiener sind gepflegt, erfahren und lassen keine Wünsche offen.

Qualitätsstufe 5: Exquisites Bordell

Die Auswahl an Prostituierten ist sehr groß und sie stehen in Arbeit der Qualität einer Kurtisane oder eines Gesellschafters in nichts nach. Die Betten sind sauber, kleine Duftkerzen sorgen für einen verführerischen Duft und die Zimmer sind thematisch und stilvoll eingerichtet. An der Theke werden Weine und andere Alkoholika von bester Qualität angeboten und man bedient gerne auch ausgefallene Kundenwünsche.

Qualitätsstufe 6: Luxuriöses Bordell

Das Angebot eines solchen Etablissements umfasst erfahrene Prostituierte aus allen Ländern Aventuriens, umfassende Kenntnisse der Spielarten der Liebe und eine Garantie für die Zufriedenheit des Kunden. Das Angebot der Theke lässt sich mit den besten Gasthäusern vergleichen. Was immer der Kunde wünscht, es wird in Erfüllung gehen.

Die Preisstufen

Die Preisstufen modifizieren die Preisliste von Prostituierten auf dieser Seite. Häufig gehen niedrige Preise mit niedriger Qualität einher. So sind die Preise in billigen Bordellen meist niedriger als in gepflegten Etablissements. Es ist aber möglich, dass Preise und Qualität nicht miteinander übereinstimmen. Möglicherweise braucht die Bordellmutter einfach jeden Kunden, um den Laden am Laufen zu halten, und hat daher die Preise gesenkt. Oder sie hat sie deutlich nach oben geschraubt, weil gerade sehr viele Reisende unterwegs sind und sie sich von den Auswärtigen Mehreinnahmen verspricht.

Preisstufen

Stufe	Preis
Preisstufe 1	sehr billig (50 % des Normalpreises)
Preisstufe 2	billig (75 % des Normalpreises)
Preisstufe 3	normal (Normalpreis)
Preisstufe 4	teuer (150 % des Normalpreises)
Preisstufe 5	sehr teuer (200 % des Normalpreises)
Preisstufe 6	horrend (400 % des Normalpreises)

Angebotene Dienstleistungen

Üblicherweise wird von Prostituierten gewöhnlicher Beischlaf (siehe Seite 92) ausgeführt. Ein Liebesspiel (siehe Seite 92) findet nur statt, wenn der in der Tabelle angegebene höhere Preis gezahlt wird und eine Vergleichsprobe auf Überreden (Aufschwätzen, Betteln oder *Schmeicheln*) gegen *Willenskraft* gelingt – oder wenn die Prostituierte sich freiwillig dazu entscheidet.

Über den Preis kann am Ende der Kostenberechnung mit einer Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208), wobei dies in Bordellen schwieriger ist als bei Straßenprostituierten. In Bordellen ist die Probe für den Freier mindestens um 1 erschwert.

Dienstleistung*	Hure/ Lustknabe	Kurtisane/ Gesellschafter	Mätresse/ Favorit
Erotische Massage	3 S	9 S	18 S
Erotische/r Entkleidung/Tanz	1 S	3 S	6 S
Geschlechtsverkehr (Coitus, inklusive Küssen & Lecken und Reiben & Streicheln, keine Unterscheidung in passiv oder aktiv)	5 S	15 S	30 S
Oralverkehr (aktiv / passiv)	3 / 3 S	9 / 9 S	18 / 18 S
Mammalverkehr (aktiv / passiv)	2 / 3 S	6 / 9 S	12 / 18 S
Analverkehr (aktiv / passiv)	8 / 6 S	24 / 18 S	48 / 36 S
Harte Gangart (aktiv / passiv)	8 / 10 S	24 / 30 S	48 / 60 S
Fesselspiele (aktiv / passiv)	7 / 9 S	21 / 27 S	42 / 54 S
Samenspiele (aktiv / passiv)	5 / 15 S	15 / 45 S	30 / 90 S
Wasserspiele (aktiv / passiv)	10 / 25 S	30 / 75 S	60 / 150 S
Verbalerotik (aktiv / passiv)	2 / 1 S	6 / 3 S	12 / 6 S
Straßenprostituierte	nur 50 % der aufgeführten Preise der Kategorie		

*) Aktiv und passiv bezieht sich immer darauf, welche Position die Prostituierte einnehmen soll. Werden beide Positionen gebucht, dann müssen auch beide bezahlt werden.

Extras

Extra	Preis
Liebesspiel*	+200 %
Rollenspiel	+25 %
Einsatz von Liebesspielzeug	+20 %
Besondere Kleidung	+10 %
Luststeigernde Rauschmittel	Kosten des Rauschmittels + 50 %
Präservativ / geschützter Verkehr	+5 %
Straßenprostituierte	nur 50 % der aufgeführten Preise der Kategorie

Mehrere Prostituierte

Anzahl	Preis
Flotter Dreier	Beide Prostituierte müssen voll bezahlt werden und der Preis erhöht sich um 50 %.
Orgie	alle Prostituierte müssen voll bezahlt werden und der Preis erhöht sich um 100 %

Zeit

Dauer	Preis
Halbe Stunde	+/- 0 %
Volle Stunde	+50 %
Weitere Stunde	Kosten wie volle Stunde
Tage	mindestens Kosten für 12 Stunden pro Tag

*) Eine Prostituierte beendet das Liebesspiel nach 1W6+5 Durchgängen. Nur, wenn sie freiwillig mit dem Kunden das Liebesspiel beginnt, also ohne Aufpreis für das Extra, wird sie in Betracht ziehen, bis zum 12. Durchgang zu gelangen.

Kostenberechnung

Zuerst wird die Art der Dienstleistung bestimmt. Bei mehreren Wünschen werden alle Kosten addiert. Anschließend werden alle Extras eingerechnet, anschließend der Zuschlag für mehrere Prostituierte (wird aber nur einmal auf die bisherigen Gesamtkosten angerechnet, nicht für jede einzelne Prostituierte). Anschließend kommt der Preismodifikator des Bordells der Prostituierten zu Tragen. Zu guter Letzt wird noch der Zeitfaktor miteinbezogen.

Nahema möchte sich in einem sehr teuren Bordell einen Flotten Dreier gönnen. Die Prostituierten (mit der Ausbildungsstufe Hure) sollen mit einer erotischen Massage anfangen und dann Geschlechts- und Oralverkehr (aktiv und passiv) mit ihr ausüben.

Die Kosten errechnen sich wie folgt: Erotische Massage ($2 \times 3 S = 6 S$), Geschlechtsverkehr ($2 \times 5 S = 10 S$), Oralverkehr ($3 + 3 = 6$, $2 \times 6 S = 12 S$). Dies ergibt 28 Silbertaler. Auf diese 28 Silbertaler wird noch ein Zuschlag von 50 % wegen dem Flotten Dreier eingerechnet ($28 S \times 1,5 = 42 S$). Das Ganze wird dann noch mit dem Preismodifikator des sehr teuren Bordells verrechnet ($42 S \times 2 = 84 S$). Und dies ist nur der Preis für eine halbe Stunde. Bei einer vollen Stunde steigt der Preis um 50 %, auf 126 Silbertaler!

»Bei Angrosch! Damit sind die Preise einiger dieser Damen und Herren höher als der einer Waffe aus Zwergenstahl!«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboss-zwergischer Meisterschmied



Sexpraktiken bei Prostituierten

Anders als bei anderen Teilnehmern des Liebesspiels, werden Prostituierte für ihre Dienste bezahlt. Dafür suchen sich Freier gezielt aus, was sie für Dienstleistungen in Anspruch nehmen wollen. Dies bedeutet, dass bei der Anwendung der Sex-Regeln (siehe Seite 91) Freier stärkeren Einfluss darauf haben, welche Sexpraktiken Prostituierte anwenden. Vor Beginn des Liebesspiels kann der Freier eine Probe auf Überreden (Aufschwätzen, Betteln oder Schmeicheln) ablegen. Der Spieler des Freiers kann dann am Anfang eines Durchgangs bestimmen, welche Praktik und Position die Prostituierte einsetzt. Dies ist QS/2 beliebige Durchgänge möglich. Es können nur Praktiken und Positionen ausgewählt werden, für die bezahlt wurde. Wie bei jedem Liebesspiel kann die Prostituierte mit einem NEIN das Liebesspiel beenden (siehe Seite 95), wenn ihr die Praktik oder Position nicht zusagt.



Bordelle zum Auswürfeln

Mit Hilfe der folgenden Tabellen kannst du die genaue Art des Bordells und besondere Ereignisse eines Bordellbesuchs der Helden bestimmen.

Bordell

Name

1W20	Name
1-4	Rahjas / Radschas / Levthans / Sulvos / Rahjalinas Einkehr
5	Rahjas / Radschas / Levthans / Sulvos / Rahjalinas Verlangen
6	Rahjas / Radschas / Levthans / Sulvos / Rahjalinas Gaben
7	Villa Bosparan / Gareth / Brabak / Vallusa
8	Levthanskuss
9	Samtiger Pelz
10	Hamam Pascha
11	Zwölfsamkeit
12	Khablas Garten
13	Zur Rittmeisterin
14	Hasenstall
15	Schwert & Scheide
16	Tempel der Radscha Uschtammar
17	Aranische Träume
18	Stutenstall
19	Liebesreigen
20	[Name des Gründers oder Besitzers]s Bordell

Qualität

1W20	Qualitätsstufe
1-3	QS 1
4-6	QS 2
7-12	QS 3
13-17	QS 4
18-19	QS 5
20	QS 6

Preis

1W20	Preisstufe
1-2	Preisstufe = Qualitätsstufe -2
3-6	Preisstufe = Qualitätsstufe -1
7-14	Preisstufe = Qualitätsstufe
15-18	Preisstufe = Qualitätsstufe +1
19-20	Preisstufe = Qualitätsstufe +2

Anzahl der Prostituierten: 1W6+1 x QS
Anzahl der Beschützer: 1W3

Zufallseignisse beim Bordellbesuch

1W20	Ereignis
1	Eine Prostituierte versucht, den Helden zu bestehlen (Sinnesschärfe (Wahrnehmen) gegen Taschendiebstahl (Person bestehlen)).
2	Der Held wird Zeuge, wie ein Freier eine Prostituierte misshandelt.
3	Sonderangebot; Am heutigen Tag zahlt jeder Kunde nur die Hälfte.
4	Ein Betrunkener will in das Bordell, wird aber von den Beschützern rausgeworfen.
5	Eine exotische Dame / ein exotischer Herr ist als Prostituierte zu Gast im Bordell, z. B. ein Waldmensch / eine Zwergin / ein Gjalsker / eine Ferkina.
6	Eine Prostituierte mag den Helden und bietet ihm, statt gewöhnlichen Beischlaf, ein Liebespiel an, ohne dass er dafür einen Aufpreis zahlen muss (siehe Seite 71).
7	Personalwechsel; Das Personal hat gerade gewechselt. Sollte der Held eine bestimmte Prostituierte ohne Rücksprache aufsuchen wollen, ist sie nicht mehr da. Sie arbeitet erst morgen wieder im Bordell.
8	Der Held wird von 1W3 Prostituierten zu Alkoholika oder Rauschmitteln eingeladen.
9	Überfüllung; Heute sind extrem viele Freier da, sodass alle Betten belegt sind und der Held 1W6 x 20 Minuten auf die nächste freie Prostituierte warten muss.
10	Es kommt zu einer Zankerei zwischen zwei oder mehr Prostituierten, weil sie um einen Freier buhlen oder das Liebespielzeug, die Kleider oder die Kosmetika der anderen verwendet haben.
11	Eine Prostituierte versucht den Helden abzuschleppen oder zu verführen (siehe Seite 86).
12	Der Held bemerkt einen Geheimgang oder ein Loch in der Wand, mit dem Personen im Nebenzimmer das Geschehen beobachten können.
13	Ein aufgebrachter Geliebter / eine Ehefrau findet heraus, dass seine Geliebte / ihr Ehemann im Bordell ist und sich dort vergnügt (1-4 auf W6) / als Prostituierte arbeitet (5-6 auf W6).
14	Der Held wird für Personal gehalten und entsprechend von einem Freier angesprochen.
15	Ein prominenter Gast ist zu Besuch im Bordell und der Held hat ihn bemerkt.
16	Eine der Prostituierten verliebt sich aufrichtig in den Helden.

- 17 Ein besonderer „Angestellter“ ist anwesend: ein Levthauptpriester (1 auf W6), ein Scharlatan für Illusionen (2 auf W6), eine Rahjageweihete (3-4 auf W6), ein Heilkundiger (5-6 auf W6).
- 18 Der Held beobachtet oder belauscht einen Gast und/oder Prostituierte, die über ein delikates Thema sprechen, z. B. eine Adelsintrige, Schmuggelware, Rauschkräuter, einen Kult des Namenlosen, etc.

- 19 Der Besitzer des Bordells oder einzelne Prostituierte bekommen Besuch von einer örtlichen Unterweltbande (Anzahl: 1W6+1), die Schutzgeld erpressen will. Ihre Werte entsprechen denen eines Beschützers (siehe Seite 79).
- 20 Der Held ist an eine Prostituierte geraten, die eine Geschlechtskrankheit hat (siehe Seite 116).

Die Lustgrotte

»Wenn du ein gutes Freudenhaus mit angemessenen Preisen suchst, dann kann ich dir nur zur Lustgrotte raten. Ich war da schon ein paar Mal. Die Jungs und Mädels haben Freude an ihrem Handwerk, das spürt man. Und das Angebot ist vorzüglich. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Eine Tulamidin habe ich gesehen, und einen kräftigen Uthurier. Und sogar 'ne echte Elfe. Vor 'ner Woche habe ich mir die mal gegönnt. Ein bisschen kühl war sie, aber die hat alles gemacht, was ich wollte. Die Preise sind angemessen. Nur bei Loretta musst du echt tief in deine Geldkatze greifen, damit du ihr im Gegenzug auch tief in die Muschi greifen kannst.«
—gehört in einer Vinsalter Schänke, neuzeitlich

Die Lustgrotte in Vinsalt (Q3, P3) ist ein typisches horasisches Bordell. Sie liegt im Basarwinkel und über ihrem Eingangsbereich brennt ein Sulvolicht als Erkennungszeichen (siehe Seite 68). Die ehemalige Prostituierte Phexenia Klimperding übernahm die Leitung vor acht Jahren. Zuvor war sie mehrere Jahrzehnte als Angestellte in der Lustgrotte tätig und übernahm nach dem Tod des letzten Besitzers die Geschäfte. Phexenia nutzte ihr Ersparnis, um die Lustgrotte zu kaufen, die Fassade auszubessern und neue Huren und Lustknaben anzuwerben, denn ihr Vorgänger hatte das Bordell aufgrund seines immer schlechter werdenden Gesundheitszustandes sträflich vernachlässigt. Zwar ist Phexenias Bordell noch keine Nobeladresse, aber das Geschäft läuft wieder ganz gut.

Wie in vielen Bordellen treffen hier gescheiterte Existenzen, liebeshungrige Bürger, skrupellose Verbrecher und wohlhabende Patrizier aufeinander. Phexenia behandelt alle Kunden gleich und versucht Diskretion zu bewahren

– ein Leitsatz, an den sich zu ihrem Bedauern aber nicht alle Angestellten halten. Sie selbst verfügt über zahlreiche Kontakte, sowohl zur Unterwelt Vinsalts, als auch zu ehemaligen Kunden aus der Oberschicht der Stadt.

Bis zu zwanzig Huren und Lustknaben arbeiten in der Lustgrotte regelmäßig und Phexenia kann sich nicht über ausbleibende Kundschaft beklagen.



Ein Rundgang durch die Lustgrotte Erdgeschoß

Wer die Lustgrotte betritt, befindet sich zunächst in der **Eingangshalle (E1)** wieder. Hinter einem Empfangsschalter begrüßt Phexenia die Kundschaft (oder in ihrer Abwesenheit Frigar) und erkundigt sich nach den Wünschen der Gäste. Zyklopäische Vasen zieren den Raum ebenso wie bosparanische Ölgemälde und ein prunkvoller aranischer Teppich. Jegliches Kunstwerk ist mit rahjagefälligen Motiven, etwa nackten Menschen, Stuten oder Schmetterlingen verziert. In der Luft liegt ein leichter Lavendelgeruch, der aus Richtung Abort in den Raum weht.

Die hölzerne **Treppe (E2)** mit Satyren- und Levthansfiguren am Geländer führt sowohl nach oben, zum Obergeschoß und den „Dienstzimmern“, als auch nach unten, zum Kellerbereich.

Wie in vielen Bordellen üblich, gibt es nicht nur die Möglichkeit, sich mit den Prostituierten im Bett zu vergnügen, sondern nebenbei etwas im **Schankraum (E3)** zu trinken. Es wird kein Essen angeboten, dafür aber eine kleine Auswahl an Wein, Schnaps und Bier. Prostituierte, die sich zu den Neuankömmlingen gesellen, stellen sich vor, versuchen die Gäste zu verführen und lassen sich zu (teuren) Getränken einladen.

In den **Nischen (E4)** des Schankraums können sich Freier und Prostituierte ungestört zurückziehen. Rote Vorhänge sorgen dafür, dass man unbeobachtet ist und Stimmen gedämmt werden. Die Nischen werden deshalb gerne dazu benutzt, um vertraulichen Gespräche zwischen Geschäftspartnern zu führen, die das Bordell als Treffpunkt ausgewählt haben.

Die kleine **Küche (E5)** dient als Ort, an dem sich die Angestellten treffen, miteinander reden und gemeinsam speisen. Hier gibt es eine Kochstelle, wo Wasser erhitzt werden kann, dass dann in Eimern zum Badebecken im Obergeschoß getragen wird.

Auf der kleinen **Bühne (E6)** tanzt hin und wieder eine Hure oder ein Lustknabe und zieht sich dabei aus, um die Gäste zu erfreuen. Musiker gibt es hier nicht, aber Phexenia hat Kontakte zu Scharlatanen, die Illusionsmagie wirken, damit die Zuschauer eine erregende Musik bei der Tanzdarbietung vernehmen.

Es gibt zwei **Aborte (E7)**: Der erste dient den Gästen, der zweite dem Personal. Duftkerzen sorgen für einen leicht aufdringlichen Lavendelgeruch, der bis in den Eingangsbereich zieht.

DIE LUSTGROTTE



In der **Kammer der Beschützer (E8)** verbringen Frigar und Vasilio ihre Zeit. Meistens spielen sie hier mit ein paar Freunden Boltan oder Gareth brennt. Die Tür des Raums steht immer einen Spalt weit offen, damit die Beschützer hören können, wenn es Ärger gibt.

Phexenias Gemach (E9) ist prunkvoll eingerichtet, wirkt aber zugleich überladen. Die Bordellmutter hat sich einen großen Wandspiegel über ihrem Kosmetikschrank aufgehängt, zwei Kleiderschränke beinhalten ihre Garderobe, ein Himmelsbett dient ihr als Schlafstätte und drei große Truhen (zu öffnen mit einer Probe auf *Schlösserknacken* (Bartschlösser), Modifikation jeweils angegeben) beinhalten den Teil ihres Vermögens, der nicht auf einer Bank liegt (Probe -3; 345 Dukaten), ihre persönlichen Gegenstände (Probe -2; z. B. Glücksbringer aus Pferdehaar, ein Portrait ihrer gutbürgerlichen Eltern, eine Lustpeitsche, Liebesperlen u. A.) und ihre zahlreichen, gesammelten Liebesbriefe von Verehrern (Probe -1; u. a. von einem verheirateten Esquiro und einem höhergestellten Mitglied der Unterweltbande der Niam von Bosparan).

Der **Schrein der heiligen Xaviera (E10)** dient allen Angestellten als Betraum. Phexenia ist die Heilige lieber als eine Darstellung der Rahja, denn mit den Geweihten der Göttin hatte sie wegen der Vinsalter Prostitutionsgesetze und der Lieferung von Rahjalieb in der Vergangenheit Ärger.

Obergeschoss

Die **Dienstzimmer (O1-O11)** im Obergeschoss sind alle gleich aufgebaut. Der größte Teil des Raumes wird von einem Bett eingenommen, auf dem ein zusätzliches weißes Laken

ausbreitet ist. An den Wänden hängen erotische Bilder (z. B. Levthan beim Liebesspiel mit Hexen, Orgienszenen oder kopulierenden Paare der Künstlerin Ravene di Sarto). Die Fensterläden sind geschlossen, aber durch die Spalten fällt genug Licht hinein, um gut sehen zu können und für den Kunden steht auf einem kleinen Tischchen eine Erfrischung in Form von Weintrauben und einem Becher Wasser.

Zwischen Zimmer 3 und 4 gibt es hinter einem Bild ein Loch in der Wand, welches sich dazu benutzen lässt, die rahjagefälligen Vorgänge im Nachbarzimmer zu beobachten (oder zu spionieren). Das Loch auf dem jeweiligen Gemälde ist kaum zu sehen (*Sinnesschärfe* (Wahrnehmen oder Suchen) -5).

Was immer die Huren und Lustknaben an Reizwäsche oder Kleidung für Rollenspiele brauchen, können sie in der **Kleiderkammer (O12)** vorfinden. Hier hängen biedere Magieroben-Imitate, mohische Lendenschürze und „Amazonenrüstungen“ neben heißer Hexen-Unterwäsche, Mengbiller Ledermontur, durchsichtigen Rahjaschleiern und der Kaiserinnen-Garderobe.

Die **Abstellkammer (O13)** beinhaltet einen Besen, einen Putzeimer und frische Laken. In eine größere Kiste kann das Personal gebrauchte Bettbezüge hineinwerfen.

Der größte Raum des Obergeschosses wird **Gruppenwiese (O14)** genannt. Er lässt sich nach Wunsch beliebig als Al'Anfaner Grandenvilla, Garethisches Lustschloss oder elfisches Dorf gestalten. Üblicherweise wird der Raum für Orgien und Gelage verwendet.

Alles im **1.001 Rausch-Raum (O15)** ist auf die Bedürfnisse von Liebhabern der tulamidischen Kultur

zugeschnitten. Hier können zwischen roten Samtkissen, Wasserpfeifen und Diwanen erotische Haremsphantasien ausgelebt werden.

Der **Baderaum (O16)** beinhaltet ein eingelassenes Becken, für das Phexenia ein kleines Vermögen ausgegeben hat. Zwar muss warmes Wasser aus der Küche geholt werden, aber wer sich hier mit einer der Huren oder Lustknaben vergnügen will, wird seine wahre Freude daran haben.

Der **Waschraum (O17)** ist für die Gäste gedacht, um sich vor dem Liebesspiel zu säubern. Dazu stehen Becken mit kaltem Wasser, frische Handtücher und Seife zur Verfügung.

Keller

Im Keller des Bordells gibt es tatsächlich eine „**Folterkammer**“ (**K1**). Hier steht eine Streckbank, an den Wänden sind mehrere Halterungen für Seile und Ketten angebracht und auf einem Tisch liegen verschiedene Folterinstrumente für das Liebesspiel.

Die **Vorratskammer (K2)** beinhaltet eine größere Menge an getrocknetem Rahjaleib, Landwein, kleine Bierfässer und andere Alkoholika.

Besitzerin

! **Phexenia Klimperding** (54, auffällig viel Schmuck und Schminke, hat als abschreckende Wirkung eine Peitsche dabei, spricht ein Dutzend Sprachen bruchstückhaft), wurde als Alrike Ruppert geboren und stammt aus einer bürgerliche Familie. Sie rebellierte gegen ihre strenge Mutter und floh aus dem Elternhaus. Das harte Leben auf der Straße führte sie nach einigen Monaten in eine Taverne nahe der Lustgrotte, wo sie von dem damaligen Besitzer entdeckt wurde. Er machte der hübschen, aber durch Hunger mittlerweile spindeldürren, Alrike das Angebot, für ihn zu arbeiten. Zwar kostete sie die Arbeit als Prostituierte zunächst Überwindung, doch sie gewöhnte sich nicht nur daran, sondern fand als Auspeitscherin ihre Berufung. Im Bordell trat sie von nun an als Phexenia auf und war bereits nach wenigen Wochen unter den Freiern der Stadt bekannt, geliebt und gefürchtet. Ihr Ruf als unerbittliche Auspeitscherin sorgte dafür, dass selbst Patrizier und sogar der eine oder andere Adlige ihre Dienste in Anspruch nahmen. Im Laufe der Zeit wurde sie zur Stellvertreterin des Besitzers und knüpfte Kontakte zur Vinsalter Unterwelt. Kontakte, die bis zur mächtigen Unterweltkönigin Niam von Bosparan reichten.

Nach vielen Jahren als Auspeitscherin und dem Tod des alten Besitzers, beschloss Phexenia die Seiten zu wechseln, kaufte die Lustgrotte und versuchte sie wieder auf Vordermann zu bringen. Von da an ergänzte sie ihren Künstlernamen

mit dem Nachnamen Klimperding, der auf ihren vielen Schmuck und ihr Gespür für Geld anspielt.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer

Werte: Betören 15, Willenskraft 15, Zechen 14 (ansonsten *kompetent*)

Spezialgebiete: Coitus, Cunnilingus, Harte Gangart

Geschlechtsmerkmale: große Vagina, große Brüste

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Vorteile/Nachteile: Ausdauernde Liebhaberin, Erotische Ausstrahlung, Vorliebe (Harte Gangart) II

Sonderfertigkeiten: Auspeitscherin, Galanterie, Gleichklang der Lust, Mal hart, mal zart

Ausbildungsstufe: Hure

Besonderheiten: Phexenia arbeitet nicht mehr als Hure, aber bisweilen versucht sie, einen besonders wohlhabend aussehenden Gast zu verführen.

Personal

Huren

! **Rahjaniras** (28, blonde Haare, durchschnittliche Figur, auffälliges, echtes Muttermal auf der linken Wange, benutzt gerne Perücken) hübscher Name täuscht darüber hinweg, dass sie keine rahjagefällige Schönheit ist, sondern nur ein äußerst durchschnittliches Aussehen aufweist. Allerdings gelingt es ihr sehr gut, sich in den Vordergrund zu drängen, die Freier mit Charme und eindeutigen Angeboten zu verführen und ist sich für keine Praktik zu schade. Sie intrigiert gerne gegen andere Prostituierte und lästert heimlich über Phexenias Leibesfülle.

Sexuelle Präferenz: Männer (nur Männer als Kunden akzeptiert)

Werte: Betören 12, Willenskraft 10, Zechen 11 (ansonsten *erfahren*)

Spezialgebiete: Analverkehr, Verbalerotik

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: mittel, Dreieck

Vorteile/Nachteile: Vorliebe (Analverkehr) I / Schlechter Geschmack, Persönlichkeitschwäche (Vorurteile gegen Tulamiden)

Sonderfertigkeiten: Anzüglichkeiten, Innuendo-Expertin, Orgienlöwin I+II

Ausbildungsstufe: Hure

Besonderheiten: Rahjanira gewährt bei einem Flotten Dreier 10 % Preisnachlass.

Die aus Vinsalt stammende ! **Silmariel** (20, schulterlange weißblonde Haare, knabenhafte Figur, wirkt verträumt) wird gerne als echte Elfe angepriesen, obwohl nur



ihr schlanker Wuchs und die zierlichen Ohrspitzen ver-
raten, dass einer ihrer Vorfahren ein Elf war. Sie arbei-
tet in der Lustgrotte, weil sie ihre Sucht nach Samthauch
finanzieren muss und ist deshalb bereit, für kleine
Kostenaufschläge alles zu tun, was ein Freier oder eine
Freierin verlangt. Anfangs wollte Silmariel nur kurz als
Prostituierte arbeiten, aber die Bezahlung war gut und
so blieb sie. Allerdings beschränkt sie persönlichen Kon-
takt mit Kunden und ihren Kollegen auf ein Minimum
und wirkt deswegen sehr kühl.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 8, Willenskraft 6, Zechen 7 (ansonsten
durchschnittlich)

Spezialgebiete: Fesselspiele, Samenspiele

Geschlechtsmerkmale: kleine Brüste, kleine Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Erotische Stimme, Gutaussehend I
/ Abneigung (Küssen & Lecken) III

Sonderfertigkeiten: Erotische Stilsicherheit, Flüssig-
keitsliebhaber, Rahjasutra-Kenntnisse

Ausbildungsstufe: Hure

Besonderheiten: Silmariel leidet an der Horasierkrank-
heit, verschweigt dies aber. Sie investiert ihr Geld lieber
in Samthauch als in einen Medicus, und behandelt die
Auswirkungen der Krankheit mit einem BALSAM SA-
LABUNDE, sodass niemand bei ihr Symptome bemerkt.

♣ **Hesindiana** (23, rote, lockige Haare, lackierte Nägel,
geht ungeniert in Arbeitskleidung auf die Straße) ist
nicht gerade von Nandus erleuchtet worden. Einst wollte
sie Schauspielerin am Theater werden, aber durch ihre
monoton hohe Stimme erhielt sie eine Absage. Da sie aber
andere Talente aufwies, wurde sie schnell von Phexenia
unter Vertrag genommen. Hesindiana ist etwas naiv, aber
mit Freude bei der Sache und glaubt, dass sie über die ge-
sammelten Erfahrungen in der Lustgrotte eines Tages

eine zweite Chance am Theater bekommen wird. Obwohl
sie scheinbar keine Hemmungen kennt, verführt sie ihre
Freier doch am liebsten in Verkleidung. Gleich ob als Zau-
berin *Nahema*, Amazonenkönigin *Gilia* oder Kaiserin *Ro-
haja*, Hesindiana kann sich nicht nur perfekt in die Rolle
hineinversetzen, sie gibt bei Rollenspielen wirklich alles.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 8, Willenskraft 4, Zechen 5 (ansonsten
durchschnittlich)

Spezialgebiete: alles, was sich mit Rollenspielen ver-
binden lässt

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Streifen

Vorteile/Nachteile: Freudenfluss, Gutaussehend I /
Unerotische Stimme

Sonderfertigkeiten: Orgienlöwin I, Zärtliche Liebhaberin

Ausbildungsstufe: Hure

Besonderheiten: Rollenspiele kosten bei ihr nicht extra.

♣ **Azilabati** (30, schwarze Haare, weibliche Figur,
Schmuckringe am rechten Nasenflügel, den beiden
Brustwarzen, am Bauchnabel und im Intimbereich,
spricht mit Tulamidya-Akzent Garethi), stammt aus
Thalusa und wurde von ihren Eltern als Sklavin an das
Bordell *Pulimantan* verkauft. Sie träumte davon, endlich
ihre eigene Herrin zu sein, floh aus den Tulamidenlan-
den und gelangte über eine abenteuerliche Reise nach
Vinsalt. Dort arbeitet sie nun als Freie im Gewerbe, dass
sie am besten kennt. Ihrer Arbeit geht sie professionell
nach, allerdings gibt es einige Praktiken, die sie nicht
anbietet, gleich wie viele Freier sie schon danach ge-
fragt haben und wie viel sie geboten haben.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 11, Willenskraft 7, Zechen 5 (ansonsten
erfahren)



Spezialgebiete: Coitus, Fellatio

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Ausdauernde Liebhaberin, Gut-
aussehend I, Wohlgeformte Brüste / Abneigung (Anal-
verkehr) IV, Abneigung (Wasserspiele) II

Sonderfertigkeiten: Erotikmasseurin, Geschickte
Zunge, Gute Technik (Fellatio, Cunnilingus), Masseur,
Verführungskunst

Ausbildungsstufe: Hure

Besonderheiten: Frauen erhalten 10 % Preisnachlass,
Azilabati ist nicht für Analverkehr buchbar

♣ **Loretta** (22, dunkelbraune Haare, rahjagliche Ge-
stalt, liebliche Stimme, sehr tierlieb und besonders gut
zu Vögeln) ist eine ausgebildete Kurtisane des Lyceum
Brigonia. Sie wurde als Spionin vom horasischen Ge-
meindienst eingesetzt, flog aber auf und musste fliehen.
Da sie nicht mehr ins Lyceum zurück konnte, suchte sie
sich als einfache Prostituierte Arbeit und landete über
Umwege in der Lustgrotte. Sie ist oft schon Wochen im
Voraus ausgebucht und Phexenias Lieblingsangestellte.
Loretta soll die Besitzerin nach deren Willen eines Tages
beerben, doch die Lyceum-Kurtisane sieht ihre Arbeit in
der Lustgrotte nur als Zwischenstation an. Irgendwann
will sie wieder als Geheimagentin arbeiten.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 16, Willenskraft 12, Zechen 10 (an-
sonsten kompetent)

Spezialgebiete: alle Sexpraktiken

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, kleine Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Erotische Stimme, Gutaussehend
II, Rahjageküsst, Vorliebe (Küssen & Lecken) I, Vor-
liebe (Harte Gangart) II, Wunderschöne Vagina /
Schlechte Eigenschaft (Voyeurismus)

Sonderfertigkeiten: Auserwählte der Liebe, Flinke Fin-
ger, Galanterie, Gruppensex-Veteran I, Lustspenderin,
Orgienlöwin

Ausbildungsstufe: Kurtisane

Besonderheiten: Ihre Preisstufe liegt bei 4, statt bei 3.

Lustknaben

♣ **Boronin** (40, schwarze Haare, athletischer Körper, steht
auf Utulus) stammt aus Mengbilla und geht in seinem Be-
ruf voll und ganz auf. Er ist ein begnadeter Auspeitscher,
der bereits in seiner Heimat in der Kurtisanengilde eine
große Karriere hingelegte, bevor er durch eine Intri-
ge stürzte und ins Horasreich floh. Durch Kontakte zu
Phexenia gelangte er in die Lustgrotte, wo er sich wie-
der der leidenschaftlichen Ausführung seiner Berufung
widmet, sich sehr gut mit seiner Gönnerin versteht und
heimlich Usuthu anschnachtet.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 10, Willenskraft 12, Zechen 6 (ansonsten
kompetent)

Spezialgebiete: Fesselspiele, Harte Gangart

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Rondrablitz

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Resistenz
gegen Geschlechtskrankheiten, Vorliebe (Harte Gang-
art) I

Sonderfertigkeiten: Auspeitscher, Lustspender, Mal-
hart, mal zart, Versierter Sadist

Ausbildungsstufe: Lustknabe

Besonderheiten: Waldmenschen und Utulus erhalten
25 % Preisnachlass

♣ **Lucrann** (32, kurze, braune Haare, trinkt viel Wein, auf-
dringlich) wäre ein vortrefflicher Levthauptpriester ge-
worden. Er arbeitet in der Lustgrotte vor allem deshalb,
weil er gerne seine eigenen Phantasien ausleben möch-
te. Würde er selbst in ein Bordell gehen, müsste er dafür
zahlen. Als Lustknabe hingegen bekommt er neben sei-
nem Spaß sogar noch Silber. Lucrann versucht bereits
im Vorfeld, seine Kundinnen und Kunden auszusuchen
und lädt sie dann in das Bordell ein. Je mehr Kunden auf
einmal, desto besser. Das Aussehen seiner Partner spielt
für ihn weniger eine Rolle als Lüsterheit und das Bre-
chen jeglicher traviagefälliger Moral.

Sexuelle Präferenz: Frauen, Männer (beide als Kunden
akzeptiert)

Talente: Betören 14, Willenskraft 8, Zechen 13 (an-
sonsten kompetent)

Spezialgebiete: Fesselspiele, Samenspiele

Geschlechtsmerkmale: großer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Vorteile/Nachteile: Begabter Aufreißer, Hypnotisches
Gemächt, Levthangeküsst / Schlechte Angewohnheit
(Anspielungen), Schlechte Eigenschaft (Lüsterheit),
Untreu II

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist, Samentausch

Ausbildungsstufe: Lustknabe

Besonderheiten: Lucrann gewährt bei einem Flotten
Dreier 20 % Preisnachlass.

♣ **Usuthu der Uthurier** (28, kurze schwarze Haare, mus-
kulös, 2 Schritt groß, tut so, als spreche er kaum Garet-
hi), früher auch bekannt als Usulu der Utulu, ist schon
seit fast zehn Jahren in der Lustgrotte. Er ist weder ein
Utulu, noch ein Uthurier, und hat diese Namen nur an-
genommen, weil seine Kundinnen auf Exotik stehen.
Er gehört dem Waldmenschenstamm der Chirakah an
und stammt ursprünglich aus Dröl (und sein Name ist
eigentlich Brinfried Tsawambo). Dort lebte er mit seiner
Familie in Armut, wurde aber von einem Zuhälter ent-
deckt, der ihn mit einem stattlichen Honorar köderte,
nachdem dieser von vielen Frauen von Usuthus Durch-
haltevermögen hörte. Usuthu hat sich mittlerweile an
das Gewerbe gewöhnt und kümmert sich aufopferungs-
voll um seine Kundinnen. Sein Traum ist es, in naher Zu-
kunft Phexenia das Bordell abzukaufen.

Sexuelle Präferenz: Frauen (nur Frauen als Kunden
akzeptiert)

Werte: Betören 13, Willenskraft 13, Zechen 4 (ansonsten erfahren)

Spezialgebiete: Coitus, Cunnilingus

Geschlechtsmerkmale: sehr großer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Buchstabe M

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Erotische Stimme, Stattlicher Penis / Abneigung (Harte Gangart) II, Abneigung (Wasserspiele) IV

Sonderfertigkeiten: Gute Technik (Coitus, Cunnilingus), Standhaftigkeit

Ausbildungsstufe: Gesellschafter

Besonderheiten: Er ist nicht für Flotte Dreier und Orgien buchbar.

♣ **Draco die Zunge** (19, kurze dunkelbraune Haare, glattrasierter Körper, wirkt unschuldig) ist bekannt für den geschickten Einsatz seiner Zunge beim Liebesspiel. Der junge, gutaussehende Horasier arbeitet wegen des Geldes in der Lustgrotte und gibt sich sogar Männern hin, obwohl sie nicht seiner persönlichen Vorliebe entsprechen. Gelegentlich kehrt er im Traviatempel ein und bittet die Göttin um Verzeihung, da er sich selbst als unehrlich und gierig betrachtet.

Sexuelle Präferenz: Frauen (Frauen und Männer als Kunden akzeptiert)

Werte: Betören 8, Willenskraft 7, Zechen 7 (ansonsten durchschnittlich)

Spezialgebiete: Cunnilingus, Fellatio

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II, Vorliebe (Cunnilingus)

Sonderfertigkeiten: Geschickte Zunge

Ausbildungsstufe: Lustknabe

Besonderheiten: Frauen bekommen einen Preisnachlass von 20 %, bei Männern erhöht sich der Preis um 50 %.

Beschützer

Die große und muskulöse ♣ **Frigar** (30, blonde Haare, muskulös, trinkt gerne Ferdoker Bier, hasst alle Würfelspiele außer Gareth brennt) könnte ein Unwissender für eine Thorwalerin halten. Frigar ist aber in Vinsalts Gossen geboren und verdingte sich in jungen Jahren bei der berühmten Unterweltkönigin Niam von Bosparan. Vor einigen Jahren wechselte sie in ein „ehrliches“ Gewerbe und fand schnell eine Anstellung bei Phexenia. Seitdem Frigar für die Sicherheit des Hauses verantwortlich ist, wagen Freier es nur noch selten, Ärger zu machen.



Während Friga wegen ihrer guten Arbeit sehr geschätzt wird, ist ♣ **Vasilio Dalmachos** (22, schwarze Haare, Dreitagebart, Pech im Spiel, Frauenschwarm) an Unzuverlässigkeit kaum zu überbieten. Der einzige Grund, warum er immer noch angestellt ist: Er ist Phexenias Sohn. Niemand, nicht einmal er selbst, weiß davon. Phexenia, die ihn nach seiner Geburt an den Tsatempel übergeben hatte, suchte vor ein paar Jahren nach ihm und fand den abgehalfterten Streuner in einer Vinsalter Kaschemme. Sie nahm sich aus Schuldgefühlen seiner an und setzte ihn als Beschützer ihrer Belegschaft ein. Allerdings erwies er sich bislang als talentfrei. Der Vater Vasilios ist nicht genau zu bestimmen, es könnte sowohl ein Trunkenbold als auch ein Adliger sein.

Sonstiges Personal

Der Mann hinter der Theke ist der Svelttaler ♣ **Rippen-Ruwin** (39, schwarze Haare, faltige Haut, so dünn, dass man seine Rippen sehen kann, guter Esser). Der ehemalige Söldner kämpfte im Krieg der Drachen mit, bis ihm ein Geschütz seinen linken Fuß zerfetzte. Er ist glücklich mit seiner neuen Arbeit und beklagt sich nur in Anbetracht seines fehlenden Fußes darüber, dass er nicht schon viel früher auf die Idee gekommen ist.

Die schon betagte ♣ **Zilla** (70, ergrautes Haar, stets in Kittelschürze gekleidet, raucht Zigarillos, kennt unendlich viele Anekdoten aus ihrem Leben und dem anderen), ist nicht nur die älteste Angestellte, sondern auch die traviagefällige Seele der Lustgrotte. Aufgewachsen in bescheidenen Verhältnisse musste sie bereits als junges Mädchen für ihre Geschwister sorgen und verdingte sich schon bei Phexenias Vorgänger als Putzhilfe. Anfangs fand sie die Vorstellung grauenhaft, in einem Bordell zu arbeiten, aber über die Jahre hinweg ist ihre Abscheu Routine gewichen. Zwar sieht sie sich immer noch als Außenstehende, aber die Jungs und Mädels sind ihr ans Herz gewachsen und sie sorgt immer noch, so gut es geht, für Sauberkeit im Bordell. Sollte sie einer Freierin begegnen, versucht sie möglichst schnell aus der peinlichen Situation zu fliehen.

♣ **Traviola** (43, brauner Haarkranz, dicklich, ständig am Essen und Trinken), seines Zeichens Geweihter des Levthan und Priester des Weins, unterstützt das Personal bei Feiern und Orgien mit seinen liturgischen Kräften. Dafür kann er so viel an der Theke trinken wie er will. Die Prostituierten darf er aber nicht anrühren, was ihm nach ein paar Bechern Wein sichtbar schwerfällt. Frigar befördert den Priester dann regelmäßig an die frische Luft.

Stammkunden

♣ **Banajo ya Casibelli** (40, Kaiser Alrik-Bart, feinste Kleidung, vornehme Ausdruckweise, wenn erregt vulgäre Sprache) ist ein Esquiro der bekannten Familie Casibelli. Er ist verheiratet, aber er betrügt seine Frau regelmäßig, sowohl mit Geliebten, als auch mit Huren. In der Lustgrotte sucht er sich jedes Mal eine andere Prostituierte aus. Oft misshandelt er sie dabei, zahlt dafür

Prostituierte

(durchschnittlich/erfahren/kompetent)

MU 13/14/15 KL 11/11/11 IN 13/13/13 CH 13/14/15

FF 13/13/13 GE 12/12/12 KO 12/12/12 KK 11/11/11

LeP 29/30/31 AsP – KaP – INI 13/13/14+1W6

AW 6 SK 1/1/2 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 9/11/12 PA 5/7/7 TP 1W6 RW kurz

Brabaker Rohr (i): AT 9/11/12 PA 3/5/5 TP 1W6+2
RW mittel

Dolch: AT 9/11/12 PA 5/7/7 TP 1W6+1 RW kurz

Neunschwänzige: AT 7/9/10 PA –/–/– TP 1W3+1 RW
mittel

Olisbos (i): AT 8/10/11 PA 4/6/6 TP 1W6+1 RW kurz
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Vinsalt), Sprache Garethi III, eine Sex-Sonderfertigkeit, die einen Bonus von 2 FP auf eine Sexpraktik gewährt; erfahrene zusätzlich Nackttänzer/in

Talente: Betören 8/10/12, Einschüchtern 3/4/5, Handel 6/8/10, Körperbeherrschung 3/5/7, Kraftakt 4/4/4, Menschenkenntnis 7/9/11, Selbstbeherrschung 4/5/6, Sinnesschärfe 4/6/8, Überreden 5/8/11, Verbergen 7/9/11, Willenskraft 5/7/9, Zeichnen 6/8/10

Kampfverhalten: Prostituierte versuchen sich aus Kämpfen herauszuhalten oder fliehen. Wenn sie sich verteidigen müssen, tun sie das entweder durch Schläge, Tritte, Kratzen oder Beißen. Nur im äußersten Notfall ziehen sie einen Dolch.

Flucht: 1 Stufe Schmerz

Schmerz +1 bei: 22/23/23 LeP, 15/15/16 LeP, 7/8/8 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkung: Bei den vorgestellten Prostituierten werden statt der hier angegebenen Werte in *Betören*, *Willenskraft* und *Zeichnen* die bei der Beschreibung angegebenen verwendet. Außerdem werden Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten ergänzt. Falls diese schon vorhanden sind, werden sie nicht doppelt vergeben

Beschützer

(erfahren)

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Vinsalt), Wuchtschlag I, Sprache Garethi III

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

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

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Angestellte und Gäste

(durchschnittlich)

MU 12 KL 12 IN 12 CH 12

FF 13 GE 12 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Vinsalt), Sprache Garethi III

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

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

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

aber an Phexenia einen höheren Preis für die Wundversorgung und Unannehmlichkeiten. Frigar verabscheut Banajo, hat aber strenge Anweisung erhalten, ihn nicht rauszuwerfen.

Die Tischlerin ♀ *Phelicitas Rochus* (32, schwarze Haare, Pagenschnitt, benutzt gerne anzügliche Äußerungen), besucht regelmäßig ihren Liebling Silmariel. Sie ist fasziniert von der kühlen Halbfelfe, ahnt aber nicht, dass diese sie mit der Horasierkrankheit anstecken könnte. Da Phelicitas außerhalb des Bordells ebenfalls ein reges Liebesleben hat, könnte sich dadurch eine echte Epidemie entwickeln.

Der Drucker ♂ *Crimold Wichtelbacher* (35, dunkelblonde Haare, Bierbäuchlein, bucht immer nur einfachen Geschlechtsverkehr) verlor seine Ehefrau im Krieg der

Drachen und hatte seither beim weiblichen Geschlecht einfach kein Glück mehr. Einsam und allein besuchte er vor zwei Jahren zum ersten Mal die Lustgrotte und verliebte sich dabei in Rahjanira, die seine Verliebtheit gnadenlos ausnutzt.

Berühmte Bordelle

In der nachfolgenden Liste erhältst du eine Übersicht über die bekanntesten Bordelle Aventuriens. Sie stehen wegen Besonderheiten oder ihrer Qualität heraus,

gleich ob sie zu den luxuriösesten Etablissements oder zu den miesesten Bordellen gehören. Der Stand entspricht 1040 BF.

Name	Standort	Qualität	Preis	Besitzer/Personal	Anmerkung
Badehaus Bellona	Gareth	4	4	Darion Alriksson	angesehenes Haus mit vielen entspannenden Genüssen
Bärenhöhle	Thorwal	3	4	Stadt Thorwal	zur einen Hälfte Auswertige (Nivesen, Tulamiden, Waldmenschen), zur anderen Hälfte junge Thorwaler; schlechte Diskretion (thorwalsche Angestellte prahlen gerne darüber, mit wem sie es getrieben haben)
Bei Swangard	Riva	3	3	Swangard	guter Ruf, Personal wird regelmäßig von einem Heiler auf Geschlechtskrankheiten untersucht, Besitzerin vergnügt sich selbst gerne mit dem Personal
Das Süße Loch	Festum	1	2	Alverana Kolvios	das vielleicht schäbigste Bordell Aventuriens, fast ausschließlich Zwangsprostituierte, die sich, berauscht von Drogen, den Freiern hingeben
Der Tausendundzweite Rausch	Fasar	4	4	Lahileh sabu Fervez	Lahileh ist eine getarnte Magierin der Bannakademie
Die Sieben Zwerchinnen	Zwerch	3	4	Tyriona	Zwerge und Menschen als Liebesdiener; eine echte Brillantzwergerin bietet ihre Dienste an
Freundliche Einkehr	Vinsalt	2	2	Pagol „die Ratte“ Framhald	übles Gesindel als Kunden
Fuchshöhle	Greifenfurt	4	4	Lancorian (ehemals)	ehemaliges Bordell, dass während des Orkensturms von dem Illusionsmagier Lancorian geleitet wurde
Haus der aufgehenden Sonne	Khunchom	3	5	Elkor Mharkad	vornehmer Eindruck, aber nicht so gut, wie der Preis es einem glaubhaft macht
Haus der Masken	Al'Anfa	4	5	Jacopo Delazar	Die Damen und Herren des Bordells treten in der Regel maskiert auf und viele von ihnen sind Spitzel
Hexennacht	Zorgan	4	5	Zulhamina Al'Zila	Gerüchte besagen, dass einige Angestellte Hexen sind – was der Wahrheit entspricht
Hof der Laternen	Mengbilla	6	6	Keidre dai Tarifa	gilt als stilvollstes Bordell Meridianas, Keidre hängt heimlich belkelelgefälligen Riten an und gehörte zur oronischen Verschwörung
Khablas Garten	Khunchom	3	5	Amar	Geheimtipp unter Novadis, Belegschaft wird in Gläubige und Ungläubige getrennt, Amar sammelt Informationen, um sie teuer weiterzuverkaufen
Levthans Horn	Gareth	6	6	Drogosch Sohn des Darbuin (Zwerg)	Personal kommt aus allen Winkeln Aventuriens, auch nichtmenschliche Spezies wie Elfen, Halbelfen, Goblins usw. (aber keine Zwerge, da Drogosch dies nicht wünscht); gilt als beste Adresse in Gareth, oftmals im Hinterzimmer heimliche Boltanturniere um große Summen
Morgennebel	Thorwal	4	2	Gharkezz Silberrücken (Ork)	orkischer Besitzer kümmert sich rührend um Angestellte
Orchidee	Mengbilla	3	4	Orchaïs	nur junge Mohaknaben als Liebesdiener, Besitzerin ist ein Bal'Thani, überall Orchideenduft, Konkurrenz zum Hof der Laternen und deren Besitzerin
Pulimantan	Thalusa	5	6	Mellabati Bharmasunya	vor allem Sklaven als Prostituierte, Mellabati hängt heimlich belkelelgefälligen Riten an und gehörte zur oronischen Verschwörung
Purpurkammern	Dröl	3	4	Chirakah-Schönheit Il-Tau-Ca (Garethi: Goldene Maisblüte)	Goldene Maisblüte soll über hellseherische Fähigkeiten verfügen und sogar in druidischer und/oder animistischer Magie bewandert sein
Rahjas Festung	Gareth	1	3	Ludovica	heruntergekommen, im Besitz der Bande der Almadaner, Schamläuse sind hier besonders verbreitet
Rahjas Hauch	Al'Anfa	4	4	Filbert Kasim	nur männliche Liebesdiener

Schleier-träume	Elburum	2	3	Urschima	Bordell mit verstecktem Folterkeller und Belkelel-Schrein
Schwanenflug	Vinsalt	5	5	Darla	gilt als beste Adresse Vinsalts
Sechzehn Mi-nisterinnen	Gareth	5	5	„Oberrätin“ Tispia Lussian	Namensgebung spielt auf Kaiser Bardos Vorliebe für weibliche Kanzleiräte an, Liebesdiener sind ausgesprochen schön. Freiern wird in einer roten, grünen, blauen oder gelben ‘Kanzlei’ eine ‘Audienz’ für „mündliche Erörterung“ oder „Hintertürchenpolitik“ gewährt.
Stute und Rute	Lowangen	5	6	Moribert Knechtler	Luxusbordell mit „strengen Sitten“
Sultani Nahema	Khunchom	3	4	Ghantabir Lankalud	Besitzer behauptet, dass die berühmte Magierin Nahema hier eine Nacht verbrachte und sehr vom Personal angetan war
Tulamidische Nächte	Gareth	4	4	Shadim ibn Shasar	hübsches, aber unechtes tulamidisches Personal
Zum wilden Kaiser	Brabak	4	5	Elisa Windbrecht	steht in Konkurrenz zum Brabaker Rahjatempel, das als größtes Bordell der Stadt gilt

Levthanier und Prostituierte zum auswürfeln

Falls du eigene Levthanier und Prostituierte erstellen willst, kannst du auf die nachfolgenden Zufallstabellen würfeln. Einige Tabellen machen keinen Unterschied zwischen einem Levthanier und einer Prostituierten. Wo eine Unterscheidung relevant ist, wird mit L für Levthanier oder mit P für Prostituierte abgekürzt. Die übrigen regeltechnischen Werte kannst du den Wertekästen auf Seite 62 und 79 entnehmen. Eventuell musst du SFs wie *Ortskenntnis* und die *Muttersprache* anpassen.

Geschlecht

1W20	Geschlecht
1-10	Frau
11-20	Mann

Werte

FW	Auswürfeln
Betören-FW	2W6 (L), 2W6+2 (P)
Willenskraft-FW	2W6
Zechen-FW	2W6+2 (L), 2W6 (P)

Aussehen

Details siehe **Regelwerk** Seite 90

Geschlechtsmerkmale

3W6	Penis, Brüste, Vagina
<3-5	sehr klein
6-8	klein
9-12	mittel
13-15	groß
16-18>	sehr groß

Details siehe Seite 119

Schamhaarmenge

3W6	Schamhaarmenge
<3-5	kein Schamhaar
6-8	wenig
9-12	mittel
13-15	viel
16-18>	Dschungel

Schamhaarfrisur

1W20	Frisur
1-5	Aranischer Schnitt (glattrasiert)
6-7	Streifen
8-9	Dreieck
10	Rondrablitz
11	Buchstabe (etwa T für Thorwal)
12	Hesindeschlange
13	Pentagramm
14	Kaiserbart
15	anderes Symbol
16-20	unbehandeltes Schamhaar

Details siehe Seite 121

Frisur

1W20	Frisur
1-2	Pferdeschwanz
3-4	Zopf
5	zwei Zöpfe
6-7	Pony

8	Landor Gerrano-Gedächtnisfrisur (eine Art Pagenschnitt)
9-12	offenes, langes Haar
13	Glatze
14	sehr kurzes, stoppeliges Haare
15	offenes Haar bis zu den Schultern
16	Seitenscheitel
17	Mittelscheitel
18	kunstvoll hochgestecktes Haar
19	Lockenkopf
20	welliges Haar

Sexuelle Präferenz*

1W20	Mag ...
1-12	nur das andere Geschlecht
13-15	nur das eigene Geschlecht
16-20	beide Geschlechter

Besonderheiten (optional nutzbar)

1W20	Levthanier/in / Prostituierte/r
1	ist ein Bal'Thani
2	ist ein Tsajana
3	gehört einer nichtmenschlichen Spezies an: Halbelf (1-3 auf W6), Elf (4 auf W6), Zwerg (5 auf W6), noch exotischere Spezies wie Goblin oder Ork nach Meisterentscheid (6 auf W6)
4-8	gehört für die Gegend einer exotischen Speziesuntergruppe an: Tulamide (1 auf W6), Thorwaler (2 auf W6), Waldmensch/Utulu (3 auf W6), Nivese (4 auf W6), Norbarde (5 auf W6), Mittelländer (6 auf W6)
9-10	leidet an einer Geschlechtskrankheit: Efferdsbrennen (1-4 auf W20), Horasierkrankheit (5-9 auf W20), Juckfieber (10-14 auf W20), Krätze (15-16 auf W20), Schamlausbefall (17-20 auf W20)
11-12	leidet an einer Suchtkrankheit: Alkohol (1-3 auf W6), Ilmenblatt (4 auf W6), Samthauch (5 auf W6), anderes Rauschmittel nach Meisterentscheid (6 auf W6)
13-14	hat den Nachteil Unfrei
15	hat den Nachteil Verstümmelt: Finger (1 auf W6), Hand (2 auf W6), Auge (3 auf W6), Ohr (4 auf W6), Fuß (5 auf W6) andere Stelle nach Meisterentscheid (6 auf W6)
16-17	hat Tätowierungen als Körperschmuck: Arm (1 auf W6), Bein (2 auf W6), Bauch (3 auf W6), Rücken (4 auf W6), andere Stelle nach Meisterentscheid (5 auf W6), 1W3+1 Körperstellen (6 auf W6)
18-19	trägt Schmuckringe oder -steine als Körperschmuck: Bauchnabel (1 auf W6), Brustwarzen (2 auf W6), Zunge (3 auf W6), Intimbereich (4 auf W6), andere Stelle nach Meisterentscheid (5 auf W6), 1W3+1 Körperstellen (6 auf W6)

20 1W3+1 Besonderheiten auswürfeln, 20 als Ergebnis wird ignoriert und es muss nochmal gewürfelt werden

Erfahrungsgrad

1W6	Erfahrungsgrad
1-3	durchschnittlich
4-5	erfahren
6	kompetent

Orgienerfahrung (I)

1W20	Orgienerfahrung
1-15	Orgienfrischling
16-18	Orgienlöwin (Betören +1, Zechen +2)
19-20	Orgienveteran (Betören +2, Zechen +4)

Ausbildung (P)

1W20	Ausbildung
1-15	Hure / Lustknabe
16-18	Kurtisane / Gesellschafter (Betören +1, Willenskraft +1)
19-20	Mätresse / Favorit (Betören +2, Willenskraft +2)

Vor- und Nachteile**

Der Levthanier / die Prostituierte verfügt über 1W3 Vor- und Nachteile.

1W20	Vor- oder Nachteil
1	Ausdauernde/r Liebhaber/in***
2	Begabte/r Aufreißer/in
3	Erotische Ausstrahlung
4	Erotische Stimme
5	Freudenfluss
6	Große Blase
7	Gutaussehend: Stufe I bei 1-4, Stufe II bei 5-6 auf W6
8	Guter Geschmack
9	Hypnotische(s) Brüste / Gesäß / Gemächt (passenden Vorteil wählen)
10	Levthangeküst: Stufe I bei 1-4, Stufe II bei 5-6 auf W6
11	Potent
12	Rahjageküst
13	Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten
14	Vorliebe (Sexpraktik): Stufe I bei 1-4, Stufe II bei 5-6 auf W6 (auf Tabelle Sexpraktik würfeln, um Sexpraktik zu bestimmen)
15	Stattlicher Penis / Traumhafter Po / Wohlgeformte Brüste / Wunderschöne Vagina (passenden Vorteil wählen)

16-17	Abneigung (Sexpraktik): Stufe I bei 1-2, Stufe II bei 3-4, Stufe III bei 5, Stufe IV bei 6 auf W6 (auf Tabelle Sexpraktik würfeln, um Sexpraktik zu bestimmen)
18	Hässlich (noch mal mit 1W6 würfeln: Stufe I bei 1-4, Stufe II bei 5-6)
19	Schlechter Geschmack
20	Unerotische Stimme

Sex-Sonderfertigkeiten**

Der Levthanier / die Prostituierte verfügt über 1W3 Sex-Sonderfertigkeiten (+1 bei Erfahrungsgrad kompetent, +1 bei Ausbildungsstufe Mätrissen / Favoriten oder Orgienerfahrung Orgienveteran).

1W20	Sex-Sonderfertigkeit
1	Abschleppspezialist/in
2	Einfühlsame/ Verehreri/in
3	Erotikmasseur/in
4	Erregende Worte
5	Flinke Finger
6	Flüssigkeitsliebhaber/in
7	Geschickte Zunge
8	Gruppensex-Veteran/in: Stufe I bei 1-4, Stufe II bei 5-6 auf W6
9	Gute Technik (Sexpraktik) (auf Tabelle Sexpraktik würfeln, um Sexpraktik zu bestimmen)
10	Lustempathie
11	Lustspender/in
12	Mal hart, mal zart
13	Orgiastische/r Lustspender/in
14	Orgienlöwe/in: Stufe I bei 1-3, Stufe II bei 4-5, Stufe III bei 6 auf W6)
15	Rahjasutra-Kenntnisse
16	Samementausch
17	Verführungskunst
18	Versierte/r Sadistin/in
19	Versierte/r Masochist/in
20	Zärtliche/r Liebhaber/in

Sexpraktiken**

Diese Tabelle kannst du u. a. dazu verwenden, zufällig zu bestimmen, welche Praktik eine Prostituierte einsetzt, wenn der Freier keine speziellen Wünsche hat oder um *Vorlieben* / *Abneigungen* zu bestimmen, oder in welcher Praktik der Levthanier / die Prostituierte eine *Gute Technik* aufweist.

1W20	Sexpraktik
1	Verbalerotik
2-4	Küssen & Lecken

5-7	Reiben & Streicheln
8-9	Fingerspiele
10	Mammalverkehr
11-13	Oralverkehr
14-17	Coitus
18-20	Exotisches: Analverkehr (1 auf W6), Faustverkehr (2 auf W6), Fesselspiele (3 auf W6), Harte Gangart (4 auf W6), Samenspiele (5 auf W6), Wasserspiele (6 auf W6)

Arbeitseinstellung (optional nutzbar, P)

Die Prostituierte versieht ihren Dienst am Kunden ...

1W20	Arbeitseinstellung
1	mit offensichtlicher Langeweile
2	mit gespielter Hingabe
3	mit rahjagefälliger Hingabe
4	sichtlich Nervös
5	(sehr) ungeschickt
6	(sehr) geschickt
7	äußerst lustlos
8	geschäftstüchtig aber ohne Leidenschaft
9	ungeschickt aber enthusiastisch
10	äußerst professionell
11	zu dessen vollster Zufriedenheit
12	völlig übermüdet
13	sehr spielerisch
14	abwesend bis apathisch
15	äußerst kapriziös
16	ohne ihre Abneigung zu verbergen
17	als liebe sie ihn über alles
18	sehr zärtlich
19	inbrünstig
20	reserviert

*) Diese Angabe dient nur dem schnellen Auswürfeln einer Meisterperson. Es ist keine statistische Angabe über die sexuellen Präferenzen der Aventurier.

**) Sollten Ergebnisse bei Vor- und Nachteilen, Sonderfertigkeiten oder Sexpraktiken ausgewürfelt werden, die sich ausschließen oder nicht funktionieren (z. B. wegen des Geschlechts, weil der Freier für die Praktik nicht gezahlt hat usw.), bitte nochmal würfeln.

***) Bei einer gewürfelten 1 noch mal mit 1W20 würfeln. Bei einer weiteren gewürfelten 1 und wenn die Prostituierte eine Lyceum-Kurtisane ist, hat sie den Vorteil *Jungfrau*. Bei anderen Prostituierten hat sie den Vorteil nur, wenn nach der zweiten 1 eine dritte 1 mit dem W20 gewürfelt wird. Die Regelung der Dreifach-1 gilt auch für Levthanier.

KAPITEL 2: REGELN DER LIEBE



»Das Spiel der Liebe ist ebenso facettenreich und schwer zu erlernen, wie ein Tanz mit der Klinge oder die praiosgefällige Staatskunst. Du musst auf so vieles achten, wenn du die Beste darin sein willst. Die Wahl der Kleidung, um jemanden zu verführen, ist genauso wichtig wie die Pflege deines Erscheinungsbildes. Du solltest regelmäßig in den Rahjatempel gehen und dir von den Geweihten Ratschläge einholen, sowohl theoretischer als auch praktischer Art. Halte deinen Körper durch Übungen gesund, ernähre dich tsagefällig und betrachte dich selbst im Spiegel. Studiere deine Bewegungen ein und achte auf deine Mimik. Lerne, wie du auf andere wirkst und beobachte Menschen, damit du schon während der ersten Begegnung erraten kannst, welche Vorlieben dein Gegenüber in seinem Innersten verbirgt. Die Kenntnis von Parfümen, edlen Stoffen und Kosmetik musst du dir ebenfalls aneignen.

Das Lyceum Azizel ist kein Bordell, merk dir das. Du bist keine einfache Kurtisane, sondern eine Auserwählte Rahjas. Du wirst lernen dich zu lieben, damit du andere genauso lieben kannst. Du schenkst ihnen höchste Erfüllung, damit du selbst höchste Erfüllung genießt. Das Geld deiner Kunden ist für dich kein Grund dieser Arbeit nachzugehen. Sonst wärest du nichts als eine billige Hure. Du bist hier, weil es eine Berufung für dich ist, Rahja zu dienen.

Beim ersten Mal wirst du nervös sein, so wie wir es alle waren. Habe keine Angst. Deine ersten Kunden suchen wir für dich aus. Sie sind der Göttin ebenso zugewandt wie wir und werden dich mit dem größten Respekt behandeln.«

—Kathalyne dy Bagliuca, Lehrerin des Lyceums Azizel zu ihrer Schülerin Daphinia, 1034 BF

Nachdem du nun die Sichtweise vieler aventurischer Kulturen und Spezies über Liebe und Erotik besser kennst, wird dieses Kapitel sich der regeltechnischen Umsetzung von Sex am Spieltisch widmen. Wir stellen dir Fokusregeln vor, um jemanden für sich zu gewinnen, Regeln für den Beischlaf (in aller Ausführlichkeit, sogar mit der Beschreibung unterschiedlichster Sexpraktiken!) und allerlei Ausrüstung in Form von Liebespielzeug, anregenden Artefakten und geweihten Talismanen der Lust. Ergänzt wird das Kapitel um neue Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, die sich alle um die hier vorgestellten Regelemente drehen.

Anbahnung

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



Verführungskünste

Ein Teil der Fokusregel Stufe I Soziale Konflikte ist im Aventurischen Kompendium Seite 40 enthalten. Kenntnisse dieser Fokusregel sind aber nicht notwendig, da die Anbahnung diese noch mal erläutert und auf das Talent *Betören* anpasst.

»Noch nie habe ich ein so schönes Geschöpf wie dich erblickt. Rahja muss neidisch auf deine wunderschönen Augen sein und ...«

»Halt die Klappe und komm mit.«
—so gehört in einer Puniner Taverne, neuzeitlich

Um beim Gegenüber Interesse zu wecken und es zu verführen, gibt es drei Anbahnungsvarianten, die wir dir vorstellen wollen: das Abschleppen, die Verführung und die Langzeitwerbung.

Beim *Abschleppen*, der einfachsten Variante, besteht auf beiden Seiten ein sexuelles Verlangen und Lust nach einem erotischen Abenteuer. Das Gegenüber der Heldin ist einem kurzen Stelldichein nicht abgeneigt und muss nicht lange überzeugt werden.

Bei der *Verführung* ist es deutlich schwieriger, das Objekt der Begierde für sich zu gewinnen. Das Gegenüber muss von der Heldin noch überzeugt werden und kann sich Betörungsversuchen widersetzen.

Langzeitwerbung wird eingesetzt, wenn es die Heldin entweder mit jemanden zu tun hat, der nicht leicht zu haben ist, oder aus anderen Gründen erst über längere Zeit überzeugt werden muss, die Geheimnisse der rahjanischen Freuden zu ergründen.

Bei allen Varianten der Anbahnung spielt der neue Zustand *Begehren* eine wichtige Rolle, weswegen wir dir die entsprechenden Auswirkungen zunächst vorstellen.

Begehren

Der Zustand *Begehren* spiegelt wieder, wie groß das Verlangen einer Person gegenüber dem Helden ist und wie leicht sie sich von ihm um den Finger wickeln lässt.

Es ist möglich, den Zustand mehrfach für unterschiedliche Personen gleichzeitig zu erhalten. Ein Held kann also sowohl *Begehren* gegenüber Alrik auf Stufe II, wie auch *Begehren* gegenüber Daphinia auf Stufe III erleiden. Die einzelnen Stufen addieren sich nicht auf, sondern gelten immer nur gegenüber einer speziellen Person.

Der Zustand *Begehren* spielt keine Rolle bei der Ermittlung der 8 oder mehr Zustandsstufen, die akkumuliert die *Handlungsunfähigkeit* des Helden bedeuten (siehe **Regelwerk** Seite 32).

Begehren baut sich pro Woche um 1 Stufe ab.

Begehren

Begehrenstufen	Auswirkung
Stufe I	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 1 erschwert.
Stufe II	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 2 erschwert.
Stufe III	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 3 erschwert.
Stufe IV	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 4 erschwert.

Vorbereitung

Sowohl beim Versuch des Abschleppens, der Verführung, als auch bei der Langzeitwerbung können die folgenden Möglichkeiten genutzt werden, um sich vorzubereiten.

Bei der Langzeitwerbung müssen diese Vorbereitungen eventuell vor weiteren Vergleichsprobe auf *Betören* (*Liebeskünste*) gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) wiederholt werden, wenn zu viel Zeit vergangen ist. Der Meister hat dabei das letzte Wort. Anbändeln ist bei der Langzeitwerbung nur bei der ersten Vergleichsprobe möglich, danach nur noch das Aufhübschen.

Aufhübschen

Zunächst kann die Heldin sich dazu entscheiden, sich aufzuhübschen, damit sie bei ihrem Ziel besser ankommt. Dazu ist eine Probe auf *Betören* (*Aufhübschen*) notwendig. Gelingt die Probe, so hat die Heldin für QS Stunden eine Erleichterung von 1 gegenüber ihrem Ziel bei Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*).

Bei einer misslungenen Probe sind folgende Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*) für die nächsten 6 Stunden um 1 erschwert und ein weiterer Versuch, sich in dieser Zeit aufzuhübschen, scheitert automatisch.

Das Aufhübschen dauert 1 Stunde, gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist.

Diese Probe ist optional, sie muss nicht abgelegt werden. Die Erleichterung/Erschwernis wird mit der Erleichterung/Erschwernis aus dem Abschnitt **Anbändeln** verrechnet.

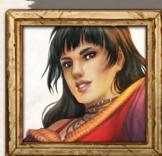


N. Schäke



»Du brauchst aber deutlich länger vor dem Spiegel als eine Stunde.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Allerdings brauch ich nicht so lange wie Carolan.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Anbändeln

Damit die Zielperson auf die Heldin aufmerksam wird, kann sie zunächst versuchen, ihr Interesse auf sich zu ziehen. Dazu muss eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* abgelegt werden.

Bei Gelingen ist die nachfolgende Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um QS/2 erleichtert.

Bei einem Misslingen ist die Probe hingegen um 2 erschwert.

Diese Probe ist optional, sie muss nicht abgelegt werden. Die Erleichterung/Erschwerung wird mit der Erleichterung/Erschwerung aus dem Abschnitt **Aufhübschen** verrechnet.

Das Ende der Anbahnung

Am Ende einer erfolgreichen Anbahnung besteht üblicherweise die Möglichkeit, das Ziel zum Sex zu überreden. Das heißt in diesem Fall, dass die Heldin einen gewöhnlichen Beischlaf (siehe Seite 92) oder ein Liebesspiel (siehe Seite 92) mit dem Objekt ihrer Begierde beginnen kann. Bei der Langzeitwerbung muss dies aber nicht sofort erfolgen, sondern kann je nach Situation auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden.

Abschleppen

Beim Abschleppen ist die Heldin auf der Suche nach einem Partner für die Nacht oder jemanden, den sie ohne großen Aufwand um den Finger wickeln kann.

Dies kann eine Patriziertochter sein, die in einer Taverne mit viel Alkohol feiert oder ein Frauenheld, der wie sie auf der Suche nach jemanden ist, der Rahja huldigen möchte. Das Ziel muss bereits einem erotischen Abenteuer gegenüber aufgeschlossen sein. Möchte der Meister zufällig bestimmen, wie viele abschleppwillige Personen abends in einer Kneipe oder auf einem Fest sind, so kann er dies mit einem Würfelwurf bestimmen: In einer Umgebung mit wenig Personen sind 1W3–1 Personen dazu bereit, bei vielen Anwesenden 1W6–1.

Zum Abschleppen wird eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* abgelegt. Als Modifikatoren gelten jene aus der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite 90. Gelingt die Probe, entscheidet die QS darüber, was passiert (siehe Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Abschleppen**). Bei einer misslungenen Probe scheitert der Abschleppversuch. Wie lange eine solche Probe dauert, muss der Meister je nach Situation entscheiden.

Misslingt der Abschleppversuch, kann die Heldin üblicherweise nach weiteren potenziellen Partnern Ausschau halten. Hier gilt die Regel für Wiederholungsproben bei Erfolgsproben (siehe **Regelwerk** Seite 25). Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wird bei jedem neuen Versuch um 1 schwerer. Diese Erschwerung baut sich erst 24 Stunden nach der letzten misslungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wieder komplett ab.

Das Ziel des Abschleppversuchs legt keine Probe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* ab, schließlich sucht es nach einer Partnerin für die Nacht oder ein kurzes Stelldichein. Die Frage ist nur, ob es durch die Heldin oder jemand anderen abgeschleppt werden möchte.

Ob eine Heldin das Ziel eines Abschleppversuchs durch einen anderen Helden oder eine Meisterperson werden kann, entscheidet der Spieler der Heldin. Lässt sie sich abschleppen, sollte hier ebenfalls die QS der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entscheiden, was geschieht.

Beispiele für ein gelungenes Abschleppen

QS	Ergebnis
QS 1	Das Ziel des Abschleppversuchs bündelt ein wenig mit der Heldin an, aber es kommt nicht zum Sex.
QS 2	Die Anbahnung war erfolgreich, dass Ziel ist bereit zum Sex.
QS 3	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 1 Stufe Begehren gegenüber der Heldin.
QS 4	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 2 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
QS 5	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 3 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
QS 6	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 4 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.



»Klingt nach dem, was du immer versuchst.«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Stimmt. Ich bin ein Abschleppspezialist. Im Gegensatz zu Carolan, der lässt sich gerne abschleppen.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Verführung

Die Verführung funktioniert ähnlich wie das Abschleppen, jedoch ist hier kein Ziel vorhanden, welches sich sofort bereitwillig abschleppen lässt, sondern die Heldin muss ihre Verführungskünste einsetzen, um Interesse zu wecken. Zum Verführen wird eine Vergleichsprobe auf *Betören (Liebeskünste)* der Heldin und *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Ziels abgelegt. Als Modifikatoren gelten jene aus der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite 90. Gelingt die Probe der Heldin, entscheidet die Netto-QS darüber, was passiert (siehe Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Verführen**). Bei einer misslungenen Probe scheitert der Verführungsversuch. Wie lange eine solche Probe dauert, muss der Meister je nach Situation entscheiden.

Misslingt der Verführungsversuch, kann die Heldin üblicherweise nach weiteren potenziellen Partnern Ausschau halten. Hier gilt die Regel für Wiederholungsproben bei Erfolgsproben (siehe **Regelwerk** Seite 25). Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wird bei jedem neuen Versuch um 1 schwerer. Diese Erschwernis baut sich erst nach 24 Stunden nach der letzten misslungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wieder komplett ab. Wir setzen üblicherweise voraus, dass eine Heldin gegen Anbahnungsversuche immer *Willenskraft* einsetzen kann, um nicht verführt zu werden. Wie unter *Abschleppen* geschildert, kann die Spielerin der Heldin aber entscheiden, dass sie leicht zu haben ist. In diesem Fall gibt es keine Gegenprobe und die Regeln des *Abschleppens* gelten.

Anbahnung ausspielen

Optionale Regel

Jede Spielrunde kann das Anbahnen einer Verführung auch durch reines Ausspielen lösen. Hier können die Fertigkeitswerte in *Betören* auf der einen Seite und *Willenskraft* auf der anderen Seite einen guten Hinweis liefern, wie geschickt sich die Beteiligten bei ihrem Unterfangen anstellen. Der Fairness halber sollte bei der Anwendung dieser Regel darauf geachtet werden, dass eine Heldin nicht durch die besondere Redegewandtheit seines Spielers Erfolg über Erfolg erzielt, obwohl ihm den Werten nach jegliche Befähigung in diesen Bereichen fehlt. Sicherlich können Argumente, die dem Spieler einfallen, hilfreich sein. Dennoch sollten Helden mit den besseren Werten mehr Erfolge beim Ausspielen des Anbahnens erzielen. Durch diese Regel wird das Spiel weniger komplex. • ○ • • • •

Beispiele für ein gelungenes Verführen

Netto-QS	Ergebnis
Netto-QS 1	Das Ziel des Verführungsversuchs bündelt ein wenig mit der Heldin an, aber es kommt nicht zum Sex.
Netto-QS 2	Die Anbahnung war erfolgreich, dass Ziel ist bereit zum Sex.
Netto-QS 3	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 1 Stufe Begehren gegenüber der Heldin.
Netto-QS 4	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 2 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
Netto-QS 5	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 3 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
Netto-QS 6	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 4 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.

Langzeitwerbung

Sollte das Ziel nicht leicht zu haben sein, etwa, weil es zögert, sich auf die Heldin einzulassen, oder niemand ist, den man sofort verführen kann, so kann hierzu die Regel für Langzeitwerbung genutzt werden.

Bei der Langzeitwerbung muss die Heldin erst langsam ein gewisses Maß an Vertrauen und Interesse aufbauen, damit sich das Ziel verführen lässt.

Die Langzeitwerbung funktioniert über mehrere Vergleichsproben. Hierbei muss zwischen einer aktiven und einer passiven Partei unterschieden werden. Die aktive Partei ist immer die Seite, die um die andere Seite werben will, während die passive Partei der Beeinflussung widerstehen muss. Die aktive Partei verwendet *Betören (Liebeskünste)*, um zu versuchen, jemanden zu

• Der Spieler, dessen Heldin einen hohen Fertigkeitswert besitzt, hat dafür Abenteuerpunkte ausgegeben. Dementsprechend sollte er auch Vorteile gegenüber Spielern haben, die zwar gute Argumente liefern, aber keinen einzigen Abenteuerpunkt in die Gesellschaftstalente ihres Abenteurers investiert haben.

verführen, während die passive Partei mit Willenskraft (*Betören widerstehen*) gegenhält.

Grundlegend gibt es zwei Möglichkeiten, das Ergebnis der Probe einzusetzen: die Beeinflussung der Einstellung und das Erzwingen von Handlungen. Es können durchaus beide Methoden miteinander kombiniert werden, wenn ausreichend Zeit ist. Dafür müssen jedoch getrennte Proben gewürfelt werden. Modifikatoren der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite 90) gelten für beide Optionen gleichermaßen.

Einsatz von Betören gegen Helden

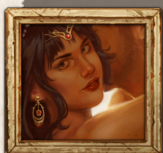
Ein schwieriges Thema ist die Anwendung von *Betören* durch Meisterpersonen oder andere Spieler gegen Helden. Nicht jeder Spieler möchte, dass seine Heldin durch *Betören* beeinflusst wird und er somit einen Teil der Kontrolle über ihre Handlung und Ansichten verliert. Dies ist schon bei diversen Beherrschungszaubern ein Streitpunkt, aber gerade Gesellschaftstalente wie *Betören*, die von jedem Gegenüber angewandt werden können, sind besonders kritisch zu betrachten. Durch sie kann ein Abenteurer nämlich sehr schnell Ziel einer solchen Beeinflussung sein – ob gewollt oder ungewollt. Besonders Helden mit niedriger Willenskraft haben solchen Betörungsversuchen nur wenig entgegenzusetzen. Am besten klärst du daher mit deiner Spielrunde ab, ob man die einzelnen Anbahnungsvarianten auch gegen Helden einsetzen kann oder nicht. Vor allem sollten auch die Spieler untereinander absprechen, ob ihre Helden durch andere Gruppenmitglieder so beeinflusst werden können oder nicht.



»In Weiden gilt es als besonders schicklich, wenn eine Adlige um ihren Geliebten minnt. Nicht selten dauert es Monate oder gar Jahre, bis es zur ersten Annäherung kommt.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Guter Brauch. Man muss nicht immer alles überstürzen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Für mich wäre das zwar nichts, aber wenn die Weidener damit glücklich sind, bin ich es auch. Und Rahja ebenso.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte

Die Beeinflussung der Einstellung

Zu Beginn beschreibt die aktive Partei, wie sie ihr Gegenüber beeinflussen möchte bzw. wie sie werben 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 einer solchen Probe muss der Meister bestimmen. Es bieten sich hier 24 Stunden, 1 Woche oder 1 Monat an. Der Meister kann die Anzahl der Versuche auf 3, 5, 7 beschränken oder unbegrenzt setzen, je nachdem wie schwer oder leicht er es der Heldin machen will.
- 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. • ○

• Es kann durchaus vorkommen, dass eine Meisterperson nichts dagegen hat, wenn eine Heldin versucht, die Einstellung ihr gegenüber zu verbessern. Insofern muss die Meisterperson ihre Einstellungsstufe auch nicht zwangsweise verschlechtern.

Einstellung ändern

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber der Heldin, 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.

- Eine Heldin kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Ziel eine Einstellung von 5 gegenüber der Heldin, so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 7 vorrücken. Ausnahmen sind hier Zauber- und Liturgieinsatz 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 Heldin und Meisterperson gibt, entscheidet der Meister. So mag es niemals möglich sein, dass sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes der Heldin ihr gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.

Einstellung

Jede Person weist zu anderen Personen eine Einstellung auf. Die meisten Aventurier sind anderen Aventuriern gegenüber zunächst neutral eingestellt (Stufe 5), aber Meisterpersonen mit Vorurteilen können eine um bis zu 2 Stufen schlechtere Einstellungsstufe gegenüber einer Heldin aufweisen. Auch eine Meisterperson, die schon in die Heldin verliebt ist, wird eine höhere Einstellungsstufe als 5 aufweisen.

Je nach Kultur können sich weitere Änderungen ergeben. So sind Andergaster und Nostrier nicht gut aufeinander zu sprechen, Novadis könnten Andersgläubigen gegenüber etwas abgeneigter eingestellt sein, und Bauern haben nicht selten eine schlechte Meinung über Adlige. Meisterpersonen, die die Heldin kennen, sollten ihre individuelle Einstellungsstufe bekommen, die zur gemeinsamen Geschichte zwischen der Heldin und der Person passt. Welche Einstellung eine Meisterperson gegenüber der Abenteurerin 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 der Heldin aufweisen.

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel würde nie etwas mit der Heldin anfangen, selbst wenn sie der letzte Mensch auf Dere wäre.
Stufe 2	Das Ziel findet die Heldin unattraktiv.
Stufe 3	Das Ziel findet die Heldin nicht begehrenswert.
Stufe 4	Das Ziel interessiert sich nicht für die Heldin.
Stufe 5	Das Ziel ist der Heldin gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für die Heldin.
Stufe 7	Das Ziel findet die Heldin begehrenswert.
Stufe 8	Das Ziel verspürt großes Verlangen nach der Heldin.
Stufe 9	Das Ziel fühlt sich zur Heldin hingezogen, als wäre sie Rahja persönlich.

Handlungen erzwingen

Statt die Einstellung zur Heldin zu verändern, kann die Langzeitwerbung auch dazu genutzt werden, um

bestimmte Handlungen anzuregen und sein Gegenüber dazu zu bringen, diese auszuführen. Diese Option kann sofort genutzt werden, oder erst nachdem man die Einstellung seines Gegenübers geändert hat. Auch in diesem Fall wird eine Vergleichsprobe zwischen *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* abgelegt.

- Das Intervall ist identisch mit dem Intervall der Probe für die Veränderung der Einstellung.
- Sollte die aktive Partei gewinnen, so entscheidet die Netto-QS darüber, was geschieht, Benutze die Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Verführen** um die genauen Auswirkungen zu bestimmen.
- Bei einem Gleichstand unternimmt die passive Partei zwar nicht die gewünschte Handlung, aber sie bemerkt auch nicht, dass sie beeinflusst werden sollte.
- Gewinnt die passive Partei, bemerkt sie, dass sie beeinflusst werden sollte und kann entsprechend reagieren. In diesem Fall kann der Meister entscheiden, dass sich die Einstellungsstufe der Meisterperson gegenüber dem Helden sofort ändert.

Handlung erzwingen

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	Die erzwungene Handlung wird ausgeführt; Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht
Unentschieden	Es wird keine Handlung ausgeführt; Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	Es wird keine Handlung ausgeführt, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch; Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern

- Es ist nur eine Probe während der Langzeitwerbung erlaubt, um sein Gegenüber zu einer Handlung zu bewegen. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob irgendwann noch einmal eine Probe gegen die gleiche Person und mit dem gleichen Handlungsziel gestattet ist.
- Wann eine solche erzwungene Handlung endet, entscheidet der Meister.
- Der Spielleiter kann entscheiden, dass es Personen gibt, die sich selbst durch eine gelungene Probe nicht dazu verleiten lassen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Ein Traviageweihter wird selten untreu und auch die Kaiserin wird nicht in Anwesenheit ihres Gemahls anfangen, sich für die Heldin auszuziehen.

Modifikatoren für soziale Interaktion

Folgende Tabelle bietet einige Beispiele für die verschiedenen Erleichterungen und Erschwernisse der Proben für die einzelnen Talente und Anwendungsgebiete für die beiden Anbahnungsarten Abschleppen und Langzeitwerbung.

Gute und schlechte Liebesbekundungen

Optionale Regel

Für das Ausspielen einer Szene bei der Langzeitwerbung und für das Anwenden von guten oder schlechten Liebesbekundungen, kann der Meister Modifikatoren von -3 bis +3 veranschlagen. Durch den Einsatz dieser Regel wird das Spiel etwas komplexer.

Modifikatoren für das Anbahnen

Situation	Modifikator
Betören (Aufhübschen)	
Vorteil <i>Erotische Ausstrahlung</i> (siehe Seite 148)	+1
Vorteil <i>Guter Geschmack</i> (siehe Seite 149)	+1
Nachteil <i>Schlechter Geschmack</i> (siehe Seite 154)	-1
Sonderfertigkeit <i>Erotische Stilsicherheit</i> (siehe Seite 158)	+1
Liturgie <i>HEILIGES LIEBESSPIEL</i> (siehe Seite 190)	+QS/2
Tharvun-Parfüm QS 1 / 2 / 3-4 / 5-6 aufgetragen (siehe Seite 133)	eine CH-Teilprobe +1 / beide CH-Teilproben +1 / +1 / +2
Betören (Anbändeln)	
Aktive Partei hat einen höheren sozialen Stand (Regelwerk Seite 338)	+1
Vorteil <i>Angenehmer Geruch</i> (Regelwerk Seite 163)	+1
Vorteil <i>Erotische Ausstrahlung</i> (siehe Seite 148)	+1
Vorteil <i>Erotische Stimme</i> (siehe Seite 148)	+1
Vorteil <i>Gutaussehend I / II</i> (Regelwerk Seite 165)	+1 / +2
Nachteil <i>Hässlich I / II</i> (Regelwerk Seite 172)	-1 / -2
Nachteil <i>Unerotische Stimme</i> (siehe Seite 154)	-1
Sonderfertigkeit <i>Innuendo-Experte/in</i> (siehe Seite 159)	+1
Zauber <i>SATUARIAS HERRLICHKEIT</i> (Regelwerk Seite 297)	+QS
Liturgie <i>HEILIGES LIEBESSPIEL</i> (siehe Seite 190)	+QS/2
Tharvun-Parfüm QS 1 / 2 / 3-4 / 5-6 aufgetragen (siehe Seite 133)	eine CH-Teilprobe +1 / beide CH-Teilproben +1 / +1 / +2
Betören (Liebeskünste)	
Vorteil <i>Angenehmer Geruch</i> (Regelwerk Seite 163)	+1
Vorteil <i>Gutaussehend I / II</i> (Regelwerk Seite 165)	+1 / +2

Nachteil <i>Hässlich I / II</i> (Regelwerk Seite 172)	-1 / -2
Mehrere Ziele abschleppen durch SF <i>Abschleppspezialist/in</i> (siehe Seite 156) oder durch Vorteil <i>Begabte/e Aufreißer/in</i> (siehe Seite 148)	-2 pro Person
Mehrere Ziele abschleppen durch SF <i>Abschleppspezialist/in</i> (siehe Seite 156) und Vorteil <i>Begabte/r Aufreißer/in</i> (siehe Seite 148)	-1 pro Person
Zauber <i>SATUARIAS HERRLICHKEIT</i> (Regelwerk Seite 297)	+QS
Liturgie <i>HEILIGES LIEBESSPIEL</i> (siehe Seite 190)	+QS/2
Vorbereitung: <i>Aufhübschen</i> (gelingen oder misslungen)	+1 oder -1
Vorbereitung: <i>Anbändeln</i> (gelingen oder misslungen)	+QS/2 / oder -2
Jede Stufe Einstellung über 5	+1
Jede Stufe Einstellung unter 5	-1
Aktive Partei und passive Partei gehören anderer Kultur und/oder Spezies an.	+/-0 bis -3
Aktive Partei kennt mindestens eine/mehrere Vorliebe(n)/Abneigung(en) der passiven Partei	+1 (eine) / +2 (mehrere)
Aktive Partei hat gleiche Vorliebe für eine Sexpraktik wie passive Partei und weiß das auch	+1
Passive Partei ist sehr rahjagläubig	+1 bis +3
Passive Partei ist sehr enthaltsam	-1 bis -3
Passive Partei ist glücklich vergeben	-1 bis -3
Aktive Partei gehört einer für die passive Partei ungünstigen/verbotenen Gruppe an (z. B. Spezies, Randgruppe, etc.)	-1 bis -2*
Willenskraft (Betören widerstehen)	
Vorteil <i>Treu I / II</i>	+1 / +2
Nachteil <i>Untreu I / II</i>	-1 / -2
Nachteil <i>Verstümmelt Eunuch I / II</i>	+1 / +2
Sonderfertigkeit <i>Keuschheitsübungen I / II</i>	+1 / +2
Zauber <i>LEVTHANS FEUER</i>	-QS
Liturgie <i>ERREGENDER RAUSCH</i>	-2
Liebesküchlein gegessen	-QS/2 in Lebensmittelbearbeitung (Backen)
Verführer oder Verführter sprechen gemeinsame Sprache nicht auf Stufe III**	+1 pro Stufe unter III

*) Dieser Modifikator gilt zusätzlich zu dem allgemeinen Modifikator durch andere Kultur oder Spezies.

**) Es gilt nur der höchste Bonus, der durch eine der beiden Personen erreicht wird. Der Verführte kann die daraus entstehende Erleichterung freiwillig auch ignorieren.

SEX-REGELN



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



Gewöhnlicher Beischlaf und Liebesspiel

»Deinen Körper musst du ebenso geschmeidig halten wie deinen Geist. Rahja lehrt uns, dass die höchste Erfüllung nur derjenige erlangen kann, der beides in Einklang und auf höchstem Niveau hält. Das Alter mag beides beeinflussen, aber auch eine Fünfzigjährige kann dir ebensolche Freuden bereiten wie eine junge Priesterin. Radscha lehrt uns, dass es viele Wege der Liebe gibt.«

—Shifar der Prchtige, Rahjasutra-Meister aus dem Kloster Sidi Rajaschdi, 1029 BF

In diesem Abschnitt stellen wir dir ausführliche Regeln zum Thema Sex vor. Dabei unterscheiden wir zwei Arten: den gewöhnlichen Beischlaf und das Liebesspiel. Der *gewöhnliche Beischlaf* benötigt keine komplexen Regeln. Ein Aventurier kann auch beim Beischlaf einen Orgasmus erlangen, aber dieser ist noch weit von dem entfernt, was als die höchsten Wonnen Rahjas angesehen werden.

Beim *Liebesspiel* hingegen versuchen die Beteiligten ihr Bestes zu geben, um den Sex zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen und einen ekstatischen Höhepunkt

zu erreichen, ein Orgasmus von höchster Qualität. Hier kommt es auf Ausdauer, Geschick und Kreativität an, und je besser sich ein Held beim Liebesspiel anstellt, desto glücklicher und zufriedener wird er nach dem Höhepunkt sein. Dies äußert sich auch in Form einiger regeltechnischer Belohnungen, die der Held nur durch ein besonders gelungenes Liebesspiel erhalten kann.

Die Grundlage der Sex-Regeln ist der neue Zustand *Erregung*, den wir dir hier nun zunächst erläutern.

Alternative Eigenschaften bei Betören (Liebeskünste)

Optionale Regel

Bei den folgenden Proben auf Betören (Liebeskünste) ist es ratsam, auf die Optionalregel für **Alternative Eigenschaften bei Proben** aus dem **Regelwerk** auf Seite 23 zurückzugreifen. Statt die Probe auf MU/CH/CH abzugeben, kannst du hier MU/CH/KO oder MU/CH/GE verwenden, da der Liebesakt auch Stehvermögen und Geschick erfordert.

Glossar

Durchgang: Zeiteinheit während des Liebesspiels, maximal gibt es 12 Durchgänge; Dauer eines Durchgangs ist je nach Sexpraktik unterschiedlich

Belohnungsgrad: je nach Anzahl der durchgehaltenen Durchgänge eine bessere oder schlechtere Kategorie von verzauberten Belohnungen

Ekstatischer Höhepunkt: ein Orgasmus, nachdem eine verzauberte Belohnung vergeben werden kann (sofern eine Mindestanzahl an Durchgängen erreicht wurde)

Erregung: ein Zustand, der vor allem während des Liebesspiels zum Einsatz kommt; bei Stufe IV erlebt der Teilnehmer einen Orgasmus

Erregung erzeugen: ein Effekt beim Liebesspiel, um einen anderen Teilnehmer mit einer Probe auf Betören (*Liebeskünste*) 1 Stufe *Erregung* zu geben

Erregung halten: ein Effekt beim Liebesspiel, um Erregungsstufen eines anderen Teilnehmers durch eine Probe auf Betören (*Liebeskünste*) nicht zu verändern

Erregungsschranke: ein Mindestmaß an Erregungsstufen, die bei den Durchgängen 3, 6 und 9 erreicht werden muss, damit das Liebesspiel weitergeht

Gewöhnlicher Beischlaf: einfacher Sex ohne Regeln

Liebesspiel: Sex mit Regeln, deutlich fordernder, aber auch erfüllender als der gewöhnliche Beischlaf

Liebesspielvarianten: die drei Varianten des Liebesspiels sind *Vergnügen zu zweit* (siehe Seite 93), *Flotte Dreier und Orgien* (siehe Seite 96) und *Masturbation* (siehe Seite 98)

Orgasmus: ein sexueller Höhepunkt ohne verzauberte Belohnung

Orgien-Gruppe: eine Gruppe von mindestens drei Teilnehmern beim Liebesspiel

Position: eine bestimmte Position innerhalb einer Sexpraktik, die bestimmten Regeln folgt, meist in aktive und passive Position unterteilt (siehe Seite 94)

Sexpraktik: eine Praktik, die pro Durchgang beim Liebesspiel angewandt wird

Teilnehmer: Helden und Meisterpersonen, die sich am Liebesspiel beteiligen

Verführungshandlung: der Einsatz von Liebesspielzeug, Zaubern und Liturgien während des Liebesspiels

Verzauberte Belohnung: ein regeltechnischer Vorteil, den ein Teilnehmer durch einen ekstatischen Höhepunkt erhalten kann (sofern eine Mindestanzahl an Durchgängen erreicht wurde)

Erregung

Durch sexuelle Stimulation unterschiedlichster Art kann ein Held den Zustand *Erregung* erlangen. Während die ersten Stufen vor allem ablenkend wirken und sich der Held bei geistig fordernden Aufgaben nur noch schwer konzentrieren kann, sorgt die letzte Stufe für einen Orgasmus.

Der Zustand *Erregung* spielt keine Rolle bei der Ermittlung der 8 oder mehr Zustandsstufen, die akkumuliert die *Handlungsunfähigkeit* des Helden bedeuten (siehe **Regelwerk** Seite 32).

Erregung baut sich beim Liebesspiel am Ende eines Durchgangs um 1 Stufe ab, wenn keine oder nur unzureichende sexuelle Stimulation stattgefunden hat, also z. B. nicht der Effekt *Erregung* halten angewandt wurde (siehe Seite 95).

Außerhalb des Liebesspiels baut sich *Erregung* pro Minute um 1 Stufe ab.

Erregung

Erregungsstufen	Auswirkung
Stufe I	leichte Erregung; alle Teilproben auf KL bei Fertigkeiten sind um 1 erschwert
Stufe II	Erregung; alle Teilproben auf KL bei Fertigkeiten sind um 2 erschwert
Stufe III	starke Erregung; alle Teilproben auf KL bei Fertigkeiten sind um 3 erschwert
Stufe IV	Orgasmus; Erregung sinkt auf Stufe 0

Der gewöhnliche Beischlaf

Der gewöhnliche Beischlaf, gleich ob mit einem oder mehreren Partnern, oder gar allein, folgt keiner komplexen Regelung. Alle Beteiligten legen eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ab und geben die QS an, wie gut sie sich jeweils angestellt haben.

Beispiele für die Qualität des gewöhnlichen Beischlafs

QS	Ergebnis
Misslungen	schlecht
QS 1	passabel
QS 2	befriedigend
QS 3	gut
QS 4	erfüllend
QS 5	ausgezeichnet
QS 6	phantastisch

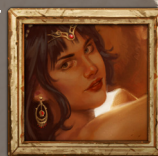
»Gibt es wirklich so gewaltige Unterschiede beim Liebesakt?«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Gibt es denn nicht auch zwischen der Schmiedekunst der Zwerge und der der Menschen gewaltige Unterschiede?«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihete



»Der Punkt geht an dich.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Das Liebesspiel

Das Liebesspiel unterscheidet zwischen drei verschiedenen Varianten: *Vergnügen zu zweit*, *Flotter Dreier* und *Orgien*, und *Masturbation*. Wir stellen dir diese Varianten nacheinander vor, wobei die Grundversion das *Vergnügen zu zweit* darstellt.

Ein Liebesspiel kann nur einmal alle 24 Stunden stattfinden. Weitere sexuelle Handlungen in dieser Zeit werden als gewöhnlicher Beischlaf behandelt und folgen keinen weiteren Fokusregeln.

Zunächst wollen wir dir einige Begriffe vorstellen, die bei allen Versionen des Liebesspiels relevant sind.

Teilnehmer

Helden und Meisterpersonen, die am Liebespiel teilnehmen, bezeichnen wir als Teilnehmer, gleich welcher Spezies oder welchem Geschlecht sie angehören.

Durchgänge

Ein Liebesspiel wird in Durchgängen gezählt. Maximal gibt es 12 Durchgänge und jeder kann unterschiedlich lange dauern, je nach eingesetzter Sexpraktik (siehe Seite 100).

Je mehr Durchgänge ein Held beim Liebesspiel durchhält, desto besser wird seine verführerische Belohnung ausfallen (siehe Seite 105). Allerdings darf er es auf keinen Fall versäumen, zu seinem ekstatischen Höhepunkt zu kommen (siehe Seite 105). Ohne diesen erhält er keine Belohnung.

Benötigt die Spielrunde eine Reihenfolge für die Teilnehmer innerhalb eines Durchgangs, z. B. um später die Ausführung der Proben zu bestimmen, kann wie in einem Kampf die INI der Teilnehmer bestimmt werden und die Teilnehmer handeln der Reihe nach (siehe **Regelwerk** Seite 226).

Erregungsschranken

Während des Liebesspiels muss ein einzelner Teilnehmer bei bestimmten Durchgängen eine gewisse Menge an Erregungsstufen vorweisen. Ansonsten endet für ihn das Liebesspiel. Es ist nur notwendig, exakt zu Beginn dieser Erregungsschranke, also am Anfang des genannten

Durchgangs, mindestens die angegebene Erregungsstufe aufzuweisen. Danach kann die Stufe zwischenzeitlich wieder ein niedrigeres Niveau aufweisen.

Erregungsschranken

Durchgang	Erregungsstufen
3	1 Stufe
6	2 Stufen
9	3 Stufen

Verführungshandlungen

Innerhalb eines Durchgangs können sogenannte Verführungshandlungen vorgenommen werden, etwa der Einsatz von Liebesspielzeug (siehe Seite 126), Zaubern (siehe Seite 176) oder Liturgien (siehe Seite 188). An bestimmten Stellen des Durchgangs kann man diese Verführungshandlungen einsetzen (siehe Seite 94/95). Andere Handlungen sind während eines Liebesspiels nicht vorgesehen und beenden es augenblicklich. Der Meister hat aber stets das letzte Wort, ob gewöhnliche Handlungen doch auch innerhalb einer Verführungshandlung stattfinden können. Jeder Teilnehmer verfügt maximal über zwei Verführungshandlungen pro Durchgang, die er jeweils nur an den vorgegebenen Stellen des Durchgangs einsetzen kann.

Das Ende des Liebesspiels

Das Liebesspiel endet entweder

- ☛ durch ein NEIN (siehe Seite 95),
- ☛ bei keiner Einigung bei Sexpraktiken und Positionen (siehe Seite 94),
- ☛ wenn 12 Durchgänge vorüber sind (siehe Seite 92),
- ☛ für einen einzelnen Teilnehmer, wenn er zu Beginn der Durchgänge 3, 6 und 9 die Erregungsschranke nicht erreicht hat (siehe Seite 92),
- ☛ für einen einzelnen Teilnehmer, spätestens drei Durchgänge nach Erreichen seines ekstatischen Höhepunkts, oder wenn Proben für das Durchhalten misslingen (siehe Seite 93),
- ☛ wenn alle Teilnehmer ihren ekstatischen Höhepunkt erreicht haben (siehe Seite 105),
- ☛ wenn bestimmte Situationen eintreten, die sich durch Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteile ergeben.
- ☛ bei einem Sexunfall (siehe Seite 109).
- ☛ Das Liebesspiel kann natürlich auch durch andere Unterbrechungen enden, etwa einem freiwilligen Abbruch eines Teilnehmers am Ende eines Durchgangs, durch den Beginn eines Kampfes oder andere Handlungen.

Durchhaltevermögen

Sollte ein Teilnehmer Erregungsstufe IV erreicht haben, kommt er zu einem Orgasmus, eventuell sogar zu einem ekstatischen Höhepunkt (siehe Seite 105). Dies führt bei Teilnehmern mit Penis dazu, dass das Stehvermögen ihres Glieds abnimmt. Der Teilnehmer kann eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen. Im ersten Durchgang nach

dem Orgasmus ist diese um 2 erschwert, im zweiten um 4 und im dritten um 6. Gelingt die Probe, können in diesem Durchgang weiterhin Sexpraktiken durchgeführt werden, für die ein erigierter Penis wichtig ist (z. B. Analverkehr (aktiv), Coitus (aktiv), Mammalverkehr (aktiv), Samenspiele (aktiv), Fellatio (passiv) und Fingerspiele (passiv)). Im Einzelfall entscheidet der Meister, was noch möglich ist und was nicht. Bei Misslingen ist das Liebespiel für den Teilnehmer zu Ende. Die Probe muss immer zu Beginn eines neuen Durchgangs abgelegt werden.

Proben auf *Betören (Liebeskünste)* sind für den Helden um den gleichen Betrag erschwert. Ausgenommen sind hierbei Sexpraktiken und Positionen, für die ein erigiertes Glied nicht notwendig ist. So kann z. B. immer noch die aktive Position beim Fellatio und Cunnilingus ohne Erschwernisse ausgeführt werden.

Für Personen mit Vagina gelten die gleichen Regelungen. Hier sind jedoch die Sexpraktiken Coitus (passiv), Cunnilingus (passiv), Faustverkehr (passiv) und Fingerspiele (passiv) betroffen und erschwert. Auch hier hat der Meister das letzte Wort.

Störungen ignorieren

Während des Liebesspiels kann es vorkommen, dass man gestört wird. Ist dies der Fall, beispielsweise, weil ein Unbeteiligter die ganze Zeit auf einen einredet oder ein Goblin die Liebenden mit Steinchen bewirft, müssen die abgelenkten Teilnehmer eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen. Bei Misslingen verlieren sie eine Stufe *Erregung*.

Maximaler Bonus bei Sexpraktiken

Durch Vorteile, Sonderfertigkeiten und Gegenstände kann ein Held bei bestimmten Sexpraktiken Boni erhalten. Diese Boni werden addiert, aber keine Kombination erlaubt mehr als eine Erleichterung von 3 oder +3 FP. Negative Modifikatoren können bei einer solchen Addition beliebig hoch sein.

Vergnügen zu zweit: Das Liebesspiel mit einem Partner

Diese Variante des Liebesspiels findet zwischen zwei Teilnehmern statt.

Ein Gefühl für Vorlieben und Abneigungen

Vor dem Liebesspiel können die Teilnehmer jeweils eine Probe auf *Menschenkenntnis (Vorlieben erspüren)* ablegen, um zu erahnen, welche sexuellen Vorlieben oder Abneigungen das Gegenüber hegt (siehe Seite 150/151). Diese Probe kann vor dem nächsten Liebespiel zwischen diesen Teilnehmern erneut abgelegt werden, um weitere Informationen zu erhalten.

Die QS gibt an, welche Hinweise der Meister dem Spieler geben kann. Diese Probe ist optional und muss nicht abgelegt werden. Sie ist natürlich auch nicht notwendig, wenn die Teilnehmer die Abneigungen und Vorlieben



ihres Gegenübers schon kennen oder sie vor dem Liebespiel darüber reden.

QS 1-2: Der Meister offenbart dem Held eine Abneigung des Gegenübers.

QS 3-4: Der Meister offenbart dem Held eine neutrale Sexpraktik.

QS 5-6: Der Meister offenbart dem Held eine Vorliebe des Gegenübers.



»Abneigungen? Da habe ich einige. Vor allem, wenn jemand glaubt, ich küsse gerne jemanden, der vorher Fisch gegessen hat.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Ich frage mich eher, auf was Rowena steht.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Kann ich dir sagen: auf Muschis.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Die Wahl der Sexpraktik

Am Anfang jedes Durchgangs müssen sich die Teilnehmer für eine Sexpraktik (siehe Seite 100) entscheiden. Die Spieler notieren für ihre Helden und der Spielleiter für Meisterpersonen die ausgewählte Praktik heimlich auf einen kleinen Zettel oder benutzen die Vorlagen von Seite 240. Danach wird gleichzeitig bekanntgegeben, für welche Praktik sich die Teilnehmer entschieden haben. Nun müssen sie sich auf die ausgewählten Praktiken einigen. Kommt es zu keiner Einigung, endet das Liebespiel. • ○ • • •

Einige Praktiken lassen sich miteinander kombinieren, insbesondere dann, wenn die jeweiligen Positionen der Praktik es erlauben. In diesem Fall können sich die Teilnehmer darauf einigen beide zu benutzen, wenn sie passende

Positionen übernehmen (z. B. Fellatio (aktiv) und Cunnilingus (aktiv)). Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Jeder Teilnehmer hat nach Bekanntgabe immer die Möglichkeit mit einem NEIN das Liebespiel zu beenden (siehe Seite 95).

Ein Wechsel der Sexpraktik ist nach jedem Durchgang möglich, wenn wieder die Wahl der Sexpraktik ansteht.

Die Wahl der Position

Nach der Wahl der Sexpraktik müssen die Teilnehmer die mögliche Position der Sexpraktik für sich wählen. Bei den Praktiken gibt es aktive und passive Positionen. Manchmal ist es jedoch auch möglich, dass beide Teilnehmer die aktive Position besetzen.

Jeder Teilnehmer hat nach Bekanntgabe immer die Möglichkeit mit einem NEIN das Liebespiel zu beenden (siehe Seite 95).

Ein Wechsel der Position ist mit dem Wechsel der Sexpraktik am Anfang eines jeden Durchgangs möglich. Vorteile, die einen FP-Bonus auf eine bestimmte Sexpraktik verliehen, gewähren diesen sowohl in der aktiven als auch der passiven Rolle.

Optionale Verführungshandlung I

Falls ein Teilnehmer einen passenden Gegenstand wie ein Liebespielzeug, einen Zauber oder eine Liturgie einsetzen möchte, dann kann er dies jetzt tun.

Liebeskünste einsetzen

Die Teilnehmer legen gleichzeitig eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ab. Gelingt die Probe, kann gewählt werden, welchen Effekt dies hat.

• Erregung erzeugen:

Der andere Teilnehmer erhält dadurch 1 Stufe Erregung.

• Das Ausdiskutieren findet in Aventurien sicherlich so nicht statt, sondern es handelt sich hierbei einfach nur um einen Regelmechanismus.

Ein Nein ist ein NEIN

Das Liebesspiel funktioniert nur, wenn alle Teilnehmer sich darauf einlassen. Ein Spieler kann mit einem ausgesprochenen NEIN das Liebesspiel seines Helden sofort beenden.

• **Erregung halten:** Die derzeitige Erregungsstufe des anderen Teilnehmers soll gehalten werden. Dies bedeutet, dass die Erregung am Ende des Durchgangs nicht sinkt, sondern auf der vorhandenen Stufe bleibt. Soll dieser Effekt verursacht werden, muss allerdings noch eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, die um die Erregungsstufe erschwert ist und ab Durchgang 3, 6 und 9 des Teilnehmers um jeweils einen weiteren Punkt. Als Erleichterung kann der die Erregung haltende Teilnehmer jedoch QS/2 aus der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* des anderen Teilnehmers nutzen.

Misslingt die Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, so kann keiner der beiden Effekte eingesetzt werden. Der Teilnehmer, der durch die Probe erregt werden sollte bzw. bei dem die Erregung gehalten werden sollte, verliert nach Ablauf des Durchgangs eine Erregungsstufe und es treten je nach eingesetzter Sexpraktik auch Nebeneffekte für die beiden Teilnehmer auf.

Misslungene Proben gelten hier nicht als Wiederholungsproben, sie werden also nicht immer schwieriger, es sei denn, eine Sexpraktik gibt dies explizit an.

Optionale Verführungshandlung II

Falls ein Teilnehmer einen passenden Gegenstand wie ein Liebesspielzeug, einen Zauber oder eine Liturgie einsetzen möchte, dann kann er dies jetzt tun.

Ereignisse während des Liebesspiels

Damit auch Störungen oder andere Ereignisse während des Liebesspiels bedacht werden und es nicht nur zu einer eintönigen Abfolge von Fertigkeitsproben verkommt, wird am Ende jedes Durchgangs auf die Tabelle **Ereignisse während des Liebesspiels** gewürfelt. • ○ • • •

• Es ist Absicht, dass die Tabelle so angelegt ist, dass in fast jedem Durchgang etwas passiert. Das Liebesspiel ist kein gewöhnlicher Beischlaf! Hier geht es ordentlich zur Sache und um verückende Belohnungen zu erhalten, muss man auch einige Hindernisse überwinden.

Die vorliegende Tabelle kommt bei allen Varianten zum Einsatz, auch bei der Masturbation. Hier muss eventuell berücksichtigt werden, dass es nur einen Teilnehmer gibt. Beachte auch, dass die Auswirkungen zu Beginn des nächsten Durchgangs eintreten (oder später, wenn bestimmte Proben modifiziert werden). Sie halten, sofern nicht anders angegeben, auch nur 1 Durchgang an.

Ereignisse während des Liebesspiels

Ergebnis (2W20)	Auswirkung
2-3	Üble Verletzung: Ein zufällig bestimmter Teilnehmer hat sich schwer verletzt. Der Teilnehmer erhält 1W3+1 SP, 1 Stufe Schmerz für 1 Stunde und seine Probe auf Willenskraft, um Erregung zu halten, ist um 1W3 erschwert.
4-5	Schwere Störung: Die Teilnehmer werden durch irgendetwas intensiv gestört. Jeder von ihnen muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) erschwert um 1W3-1 bestehen. Bei Misslingen verlieren sie einen Durchgang und damit eine Stufe Erregung.
6-8	Überhitzung: Das Liebesspiel hat die Körper der Liebenden erhitzt, was sie stark belastet. Jeder Teilnehmer erleidet für die nächsten 1W3 Durchgänge 1 Stufe Betäubung.
9	Ausgerutscht: Beim Liebesspiel geschieht ein kleines Unglück und die Teilnehmer rutschen aus. Alle Teilnehmer müssen eine Probe auf Körperbeherrschung erschwert um 1W3-1 ablegen. Bei Misslingen erleidet der Teilnehmer wahlweise 1 Stufe Betäubung, oder -1 Erregung, oder 1 SP.
10-11	Beflügelnder Lustschrei: Ein zufällig bestimmter Teilnehmer stößt einen Lustschrei aus. Dadurch kann er die nächste anstehende Erregungsschranke ignorieren.
12-13	Guter Rhythmus: Die Teilnehmer finden einen guten, gemeinsamen Rhythmus. Alle bekommen eine Erleichterung von 1 bei Proben auf Betören (Liebeskünste).
14-15	Abgelenkt: Irgendetwas lenkt einen zufällig bestimmten Teilnehmer ab. Alle seine Proben sind um 1 erschwert.
16	Beschädigung: Durch das Liebesspiel sind Gegenstände, Möbel oder andere Objekte in der Nähe beschädigt worden (der Meister kann hier bis zu 10 Strukturpunkte Schaden verteilen). Die Ablenkung sorgt dafür, dass alle Teilnehmer eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) erschwert um 1W3-1 bestehen müssen. Bei Misslingen verlieren sie einen Durchgang und damit eine Stufe Erregung.
17	Verschluckt: Ein zufällig bestimmter Teilnehmer hat sich verschluckt. Er kann in seinen nächsten Durchgang nicht handeln und somit keine Probe auf Betören (Liebeskünste) ablegen und keine Verführungshandlung ausführen (sehr wohl aber versuchen, seine Erregung zu halten).

18-19	Es flutscht nicht: Jeder Teilnehmer, der eine Probe auf Willenskraft ablegt, um die Erregung zu halten, muss eine Erschwer- nis von 1W3 hinnehmen. Die Erschwer- nis kann pro Anwendung Gleitmittel um 1 ge- senkt werden. Dies kostet 1 Verführungs- handlung, gleich wie viele Anwendungen eingesetzt werden.
20-22	Kein Ereignis
23-24	Übereifrig: Die Teilnehmer gehen ordent- lich zur Sache. Jeder Teilnehmer muss eine Probe auf Selbstbeherrschung erschwert um 1W3-1 bestehen, sonst erleidet er wahlweise 1 Stufe Betäubung, oder 2 SP.
25-26	Unangenehme Geräusche: Beim Liebes- spiel entstehen unangenehme, stören- de Geräusche. Alle Teilnehmer können im nächsten Durchgang lediglich die Er- regung eines anderen Teilnehmers halten, aber keine weitere Erregung erzeugen.
27-29	Starkes Abflauen: Die Erregung flaut ein wenig ab. Jeder Teilnehmer verliert 1 Stufe Erregung.
30	Schlechter Rhythmus: Die Teilnehmer fin- den keinen guten, gemeinsamen Rhyth- mus; Alle Teilnehmer erleiden eine Er- schwer- nis von 1 bei Proben auf Betören (Liebeskünste).
31-32	Störung: Die Teilnehmer werden durch irgendetwas gestört. Jeder von ihnen muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Stö- rungen ignorieren) bestehen. Bei Miss- lingen verliert der Teilnehmer einen Durchgang und damit eine Stufe Erregung.
33-34	Mit Feuereifer bei der Sache: Alles läuft gut, es könnte nicht besser sein. Jeder Teil- nehmer kann sich aussuchen, ob er 1 Er- regungsstufe erhält oder die Probe auf Willenskraft, um Erregung zu halten, um 1 erleichtert wird.
35-36	Verletzung: Ein zufällig bestimmter Teil- nehmer hat sich verletzt. Der Teilnehmer erhält 1W3+1 SP und seine Probe auf Willenskraft, um Erregung zu halten, ist um 1W3 erschwert.
37-38	Verrenkt: Ein zufällig bestimmter Teil- nehmer hat sich verrenkt. Er kann sich entscheiden: Entweder erhält er 1 Stufe Schmerz für 2 Stunden, oder für ihn sind bis zum Ende des Liebesspiels alle Proben auf Betören (Liebeskünste) um 1 erschwert.
39-40	Extreme Erregung: Die Teilnehmer des Liebesspiels werden durch irgendetwas extrem erregt. Alle Teilnehmer erhalten 1 Erregungsstufe.

Neuer Durchgang

Nach dem Auswürfeln beginnt ein neuer Durchgang.

*Beispiel: Rondriane hat ihren Angebeteten Alrik nun schon seit Wochen kleine Geschenke gemacht und mit ihm an-
gebändelt. Heute ist nun der Tag, an dem sie ihn endlich
verführen will. Alrik und sie haben sich in das Zimmer eines
Gasthauses zurückgezogen und fallen leidenschaftlich über-
einander her.*

*Zu Beginn müssen sie sich entscheiden, welche Sexpraktik sie
ausüben wollen. Rondrianes Spieler wollte eigentlich Fessel-
spiele ausprobieren, Alriks Spielerin war mehr für einen
klassischen Cunnilingus. Um nichts zu überstürzen einigen
sie sich auf den zweiten Vorschlag. Keine schlechte Ent-
scheidung, denn Alrik hätte Fesselspielen ablehnend gegen-
übergestanden (er hat den Nachteil Abneigung (Fessel-
spiele) II), was bei der bevorstehenden Probe zu einer
Erschwer-
nis von 2 geführt hätte.*

*Die beiden legen nun Proben auf Betören (Liebeskünste) ab.
Rondrianes Spieler erzielt dabei eine QS von 3 und Alriks Spie-
lerin eine von 2.*

*Beide entscheiden sich in diesem Durchgang dafür, die Er-
regung des Partners um eine Stufe zu steigern, denn ein Halten
der Zustandsstufe ergibt noch keinen Sinn. Beide haben nun
Erregungsstufe I. Ein Wurf auf die Ereignistabelle ergibt eine
22, also kein Ereignis.*

*Im zweiten Durchgang beschließen sie, die Praktik nicht zu
wechseln. Die Proben bringen das gleiche Ergebnis, Alriks
Spielerin beschließt jedoch den Zustand von Rondrianes Er-
regung nun zu halten. Dazu muss Rondrianes Spieler eine
Probe auf Willenskraft ablegen, die um die Erregungsstufe
(also 1), erschwert ist. Sie misslingt, sodass am Ende des 2.
Durchgangs Rondrianes Erregung von Stufe I wieder auf
0 sinkt.*

*Am Ende des Durchgangs würfelt der Meister nun auf
die Ereignistabelle und eine 28 - im nächsten Durchgang
müssen sich die Liebenden mit dem Abflauen ihrer Lust
auseinandersetzen.*

Flotte Dreier und Orgien: Das Liebes- spiel mit mehreren Beteiligten

Grundsätzlich folgt das Liebesspiel mit mehr als zwei
Teilnehmern den gleichen Regeln wie unter **Vergnügen
zu zweit** (siehe Seite 93) geschildert. Es gilt allerdings
ein paar Unterschiede zu beachten:

- Das Liebesspiel wird durch eine sogenannte Or-
gien-Gruppe durchgeführt. Bei dieser Variante ist
die Anzahl der Teilnehmer nicht auf zwei begrenzt,
es sind immer drei oder mehr Teilnehmer dabei,
dem Liebesspiel zu frönen.
- Die Probe auf *Menschenkenntnis* (Vorlieben erspüren)
kann ein Teilnehmer auf jeden anderen Teilnehmer
der Orgien-Gruppe anwenden. Dazu muss er aber
einzelne Proben würfeln.
- Nur drei Teilnehmer der Orgien-Gruppe können
die Probe auf *Betören* (Liebeskünste) ablegen. Die an-
deren Teilnehmer legen keine Probe ab. Welche



Teilnehmer Proben ablegen dürfen, müssen die Mitglieder der Orgien-Gruppe zu Beginn eines jeden Durchgangs entscheiden.

- Teilnehmer haben die Möglichkeit, einen Durchgang auszusetzen und keine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zu würfeln. Sie können bei der Wahl von Positionen sowohl aktive wie auch passive übernehmen, allerdings nur Positionen, die ihnen von den probenden Teilnehmern nach der Wahl der Sexpraktik angeboten werden. Sie profitieren nicht von Vorteilen einer Sexpraktik/Position, sehr wohl beeinflussen sie aber Nachteile und misslungene Proben. Ihre *Erregung* kann von einem anderen Teilnehmer aber wie üblich gehalten werden.
- Vor Beginn der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* muss jeder Teilnehmer des Liebesspiels festlegen, bei welchem Teilnehmer er mittels der Probe Erregung erzeugen will bzw. wessen Erregung er halten möchte.
- Wird ein Teilnehmer von mehreren anderen Teilnehmern für die Probe ausgewählt, so kann er von bis zu zwei Teilnehmern den Effekt Erregung erzeugen bekommen und so durch zwei gelungene Proben jeweils 1 Stufe *Erregung* erhalten. Weitere gelungene Proben von anderen Teilnehmern – sofern später durch Sonderfertigkeiten überhaupt erst möglich – haben keine weiteren Auswirkungen.
- Wer durch einen anderen Teilnehmer erregt wird, dessen *Erregung* kann nicht durch eine Probe auf *Willenskraft* gehalten werden bzw. ist dies nicht notwendig.
- Proben auf *Betören (Liebeskünste)* sind ab dem dritten Teilnehmer des Liebesspiels für alle um 1 erschwert. Diese Erschwernis steigt pro weiterem Teilnehmer jeweils um 1. Bei drei Teilnehmern sind Proben also um 1 erschwert, bei vier Teilnehmern um 2 usw.

- Der Meister muss bei der Konstellation der Orgien-Gruppe entscheiden, ob bestimmte Sexpraktiken und Positionen ausführbar sind oder nicht. So könnte sich beispielsweise Analverkehr mit einem passiven und vier aktiven Teilnehmern als nicht durchführbar herausstellen.
- der Festlegung der Positionen kann es aber durchaus sein, dass Teilnehmer sowohl eine aktive wie auch passive Position bei unterschiedlichen Teilnehmern und verschiedenen Sexpraktiken einnehmen können. So können bei einem *Flotten Dreier* zwei Männer jeweils die aktive Position bei Analverkehr und Coitus übernehmen und die Frau die beiden passiven Positionen der Sexpraktiken. In diesem Fall müssen sich die Teilnehmer an alle jeweiligen Regeltechniken und auch Auswirkungen von misslungenen Proben halten.
- Zu Beginn eines Durchgangs kann sich die Zusammenstellung der Teilnehmer ändern, falls sich in der unmittelbaren Nähe weitere Orgien-Gruppen, einzelne Teilnehmer oder Paare befinden und dazustoßen wollen, oder jemand die Orgien-Gruppe verlässt. In diesem Fall nehmen die Teilnehmer die Anzahl ihrer Durchgänge jeweils mit. Beachte hierbei, dass bei einer Orgie die Erschwernis nicht von der Zahl der Gäste abhängig ist, sondern nur von der Zahl der einzelnen Teilnehmer, die zusammen eine Orgien-Gruppe bilden. Es kann also bei einer Orgie verschiedene Orgien-Gruppen geben, die an unterschiedlichen Liebesspielen teilnehmen.

Beispiel: Alara, Balrik und Corim treffen sich auf einer al'anfanischen Orgie und vergnügen sich miteinander. Balrik entscheidet sich bei der Wahl der Sexpraktik, bei Alara einen Coitus auszuführen. Alara hingegen beschließt, Corim mit dem Mund zu verwöhnen. Die Meisterin lässt diese Kombination der Sexpraktiken Coitus und Fellatio zu. Alara ist beim Coitus

in der passiven Position, Balrik in der aktiven. Beim Fellatio übernimmt sie die aktive Position, Corim die passive.

Alle Teilnehmer legen nun die Proben auf Betören (Liebeskünste) ab und möchten die Erregung des ausgewählten Teilnehmers erhöhen. Alara ist in der Situation, dass sie sich entscheiden muss, bei welchem Teilnehmer sie die Erregung erhöhen möchte und entscheidet sich für Corim. Außerdem wird sie von den beiden Männern erregt, sodass sie bei gelungenen Proben der beiden in diesem Durchgang sogar jeweils 1 Erregungsstufe von beiden bekommen würde.

Da sie drei Teilnehmer sind, sind sie Proben von allen drei um jeweils 1 erschwert (sie sind unerfahrene Orgiengänger ohne Sonderfertigkeiten auf diesem Gebiet).

Sie haben sich ein wenig überschätzt, die Proben misslingen. Das Ergebnis auf die Ereignistabelle gibt zudem noch an, dass ihr Rhythmus schlecht ist (gewürfelte 30, im nächsten Durchgang Betören (Liebeskünste) -1).

Zu ihrem Glück stößt am Ende des Durchgangs Shantalla zum Trio, eine erfahrene Gruppensex-Veteranin. Mit ihrer Unterstützung gelingt es den Vieren, trotz aller Schwierigkeiten, es bis in Durchgang 9 zu schaffen. Alle erreichen ihren ekstatischen Höhepunkt und dürfen sich verzückende Belohnungen aus Belohnungsgrad Stufe III aussuchen.



»Davon träumen zwar viele, aber ich wette, kaum jemand hatte schon mal mehr als eine Liebhaberin auf einmal.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»In den Nächten, in denen wir Hexen Satuarua anbeten, kommt es schon mal vor, dass sich ein paar Schwestern zusammentun.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Bei Trivial Du auch?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Masturbation: Das Liebesspiel mit sich selbst

Auch ohne einen Partner kann man sich zur Ekstase bringen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie unter **Vergnügen zu zweit** (siehe Seite 93) geschildert, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

- ☛ Es ist nicht notwendig, sich auf eine Sexpraktik oder Position festzulegen. Im Regelfall ist es immer eine der Sexpraktiken Fingerspiele, Faustverkehr, Coitus (mit Dildo) oder Analverkehr (eventuell mit Dildo) und in Ausnahmefällen können auch Fesselspiele oder ein (Auto-)Fellatio zum Einsatz kommen.
- ☛ Wer masturbiert, muss keine Probe auf Betören (Liebeskünste) ablegen.
- ☛ In jedem Durchgang kann der Masturbierende entscheiden, ob er 1 Stufe *Erregung* hinzugewinnen, oder ob er die Stufe halten möchte, allerdings ist hierzu wie üblich die Probe auf Willenskraft erschwert um die Erregungsstufe notwendig.



- ☛ Es kommen keine negativen Auswirkungen durch misslungene Proben auf *Betören (Liebeskünste)* zum Einsatz, schließlich muss der Masturbierende darauf auch keine Proben ablegen. Sollte bei den Ereignissen während des Liebesspiels ein Ereignis gewürfelt werden, wo der Teilnehmer eine Erschwernis auf *Betören (Liebeskünste)* erhalten würde, erhält er stattdessen eine Erschwernis für *Willenskraft*.
- ☛ Ein Masturbierender kann keinen ekstatischen Höhepunkt erreichen. Er bekommt zwar bei *Erregungsstufe IV* einen Orgasmus, erhält aber keine verzückende Belohnung.
- ☛ Bei der Masturbation können Masturbationshilfen den Teilnehmer unterstützen (siehe Seite 141).
- ☛ Erreicht der Teilnehmer mindestens Durchgang 6, kann er 1 Stufe *Betäubung* oder *Furcht* abbauen, bei Durchgang 12 sogar von jedem der beiden Zustände 1 Stufe.

Beispiel: Khelbara liegt auf ihrem Bett und masturbiert. Ihre Spielerin muss keine Probe auf Betören (Liebeskünste) ablegen und entscheidet sich im ersten Durchgang für die Erhöhung der Erregung. Die Ereignistabelle ergibt eine 20, also findet im nächsten Durchgang kein Ereignis statt. In Durchgang zwei erhöht sie abermals ihre Erregung. Der Wurf auf die Ereignistabelle ergibt eine 34 (Mit Feuereifer bei der Sache). Sie entscheidet sich dafür, dass die Probe auf Willenskraft leichter wird.

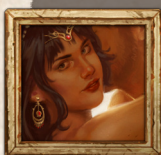
Khelbara hat keine Probleme mit der Erregungsschranke des dritten Durchgangs (da hätte sie nur Erregungsstufe I benötigt), aber sie ist jetzt schon dicht an ihrem Orgasmus dran und ihre Spielerin entscheidet sich erstmal dafür, die Erregung zu halten. Ihre Probe auf Willenskraft ist wegen der Erregungsstufe um 2 und wegen der Erregungsschranke zusätzlich um 1, also um 3 erschwert, aber durch das Ereignis aus Mit Feuereifer bei der Sache verringert sich die Erschwernis um 1, sodass die Probe insgesamt nur um 1 erschwert ist. Die Probe gelingt der Spielerin und so bleibt die Erregung auf Stufe II, bevor erneut auf die Ereignistabelle gewürfelt werden muss.

Einige Durchgänge später ist Khelbara bei der dritten Erregungsschranke angekommen, hat aber nur Erregungsstufe II, sodass das Liebesspiel endet. Da sie masturbiert hat, bekommt sie nur einen normalen Orgasmus, aber keinen ekstatischen Höhepunkt, aber immerhin kann sie 1 Stufe Betäubung oder Furcht abbauen. Beim nächsten Mal wird sie sich jemanden zum Liebesspiel dazuholen, denn mit einer Belohnung ist es doppelt so schön.



»Kann man davon krank werden? Ich habe von einem Freund in meiner Einheit gehört, dass man dadurch Handkrämpfe und Krätze bekommt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Du brauchst keine Angst zu haben. Wenn das so wäre, dann wären ich und meine Tempelgefährten ständig krank. Nichts ist gesünder, als die Freuden der Göttin zu genießen. Auch alleine, wenn es sein muss.«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



»Handkrämpfe sollen aber schon vorgekommen sein.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Wechsel der Liebesspielvarianten

Es ist möglich, zu Beginn eines Durchgangs die Liebesspielvariante zu wechseln. So kann sich jemand von einer Orgien-Gruppe zurückziehen und masturbieren. Aus einem Duo werden irgendwann drei oder mehr Teilnehmer oder zwei Teilnehmer ziehen sich zum masturbieren zurück. Dementsprechend gelten ab diesen Zeitpunkt die Regeln für die neue Variante, aber die bisherige Anzahl an Durchgängen übernimmt der

Teilnehmer von der alten Variante. Jeder Teilnehmer hat also seinen eigenen Durchgangszähler, der bei einem Wechsel der Variante nicht wieder von vorne beginnt. Wer masturbiert, kann bekanntlich keinen ekstatischen Höhepunkt erhalten. Sollte der Held aber nur einen Durchgang onanieren und sich dem Rest des Liebesspiels anderen Menschen zuwenden, kann er dennoch einen ekstatischen Höhepunkt erreichen und bei Erreichen des 6. bzw. des 12. Durchgangs auch Betäubung und/oder Furcht abbauen.

Reihenfolge beim Liebesspiel

- 0.) Optional, einmalig vor dem Liebesspiel: Probe auf Menschenkenntnis (Vorlieben erspüren), um Vorlieben oder Abneigungen zu erkennen. Bei Flotten Dreiern und Orgien erlaubt für jeden Teilnehmer; bei Masturbation unnötig.
- 1.) Nur bei Flotten Dreiern und Orgien: Auswahl der Personen, die Proben ablegen dürfen
- 2.) Sexpraktik wählen; bei Masturbation unnötig
 - 2a.) Auf Sexpraktik einigen; bei Masturbation unnötig
 - 2b.) Auf Positionen der Sexpraktik einigen; bei Masturbation unnötig
- 3.) Optionale Verführungshandlung I ausführen
- 4.) Liebeskünste mit Probe auf Betören (Liebeskünste) einsetzen; bei Masturbation unnötig
- 5.) Effekte wählen
 - 5a.) Erregung erzeugen (+1 Erregung beim erregten Teilnehmer) oder
 - 5b.) Erregung halten (erregter Teilnehmer darf Probe auf Willenskraft ablegen, bei Gelingen keine Steigerung oder Verlust von Erregungsstufen)
- 6.) Optionale Verführungshandlung II ausführen
- 7.) Tabelle Ereignisse während des Liebesspiels benutzen (Ereignisse treten im nächsten Durchgang ein).
- 8.) Nur bei Flotten Dreiern und Orgien: Orgien-Gruppe wechseln
- 9.) Liebesspielvariante wechseln
 - 10a.) Neuer Durchgang (weiter bei Abschnitt 1) oder
 - 10b.) Ende des Liebesspiels (weiter bei Abschnitt 11)
- 11.) verzückende Belohnungen wählen, wenn ekstatischer Höhepunkt erreicht und genug Durchgänge erzielt wurden

Sexpraktiken

An dieser Stelle führen wir beispielhaft einige der bekanntesten Sexpraktiken auf, die du für die Regeln des Liebesspiels verwenden kannst. Wir erheben hierbei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, wenn du also weitere Praktiken einführen willst, kannst du das gerne tun. Die bekanntesten Praktiken sind: Analverkehr, Coitus, Cunnilingus, Faustverkehr, Fellatio, Fesselspiele, Fingerspiele, Harte Gangart, Küssen & Lecken, Mammalverkehr, Reiben & Streicheln, Samenspiele, Verbalerotik und Wasserspiele.

Jede Praktik hat besondere Auswirkungen auf das Liebesspiel, die wir nachfolgend erläutern.

Regeltechnik: Hier sind die Ergänzungen zu den Regeln zum Liebesspiel aufgeführt. In den meisten Fällen muss vor dem Ablegen von Proben entschieden werden, welcher Teilnehmer bei der Sexpraktik die aktive und wer die passive Position übernimmt.

Dauer: Wie viele Minuten dauert etwa ein Durchgang dieser Sexpraktik? Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Voraussetzungen: Müssen Teilnehmer mit Vagina oder Penis beim Liebespiel anwesend sein, damit die Sexpraktik eingesetzt werden kann? Wie sieht es mit Liebesspielzeug als Ersatz aus? Oder gibt es andere Voraussetzungen für den Einsatz der Sexpraktik?

Misslungene Probe: Welche Auswirkungen hat eine misslungene Probe auf *Betören (Liebeskünste)*?

Rahjasutra-Stellungen

Auch wenn einzelne Sexstellungen keine Auswirkungen auf Proben haben, so sind die akrobatischen Stellungen des Rahjasutras von einer anderen Qualität. Wer über die Sonderfertigkeit *Rahjasutra-Kenntnisse* verfügt (siehe Seite 160), der kann ein einziges Mal während des Liebespiels, gleich bei welcher Sexpraktik, die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* durch eine Probe auf *Körperbeherrschung (Akrobatik)* ersetzen. Die hierbei erzielten FP werden verdoppelt (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Analverkehr

Analverkehr wird durch das Einführen eines Penis, von Fingern oder Liebesspielzeugs in den Anus eines anderen Teilnehmers ausgeführt.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Bei Analverkehr ist die Probe auf *Willenskraft* für den passiven Teilnehmer, um die Erregung zu halten, um 2 erleichtert.

Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist bei Analverkehr die Probe auf

Betören (Liebeskünste) für den aktiven Teilnehmer um 2 erschwert.

Führt der aktive Teilnehmer nur Finger in den Anus ein, so ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, nur um 1 erleichtert und die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* nur um 1 erschwert (mit Gleitmittel gar nicht erschwert).

Dauer: 1-15 Minuten

Voraussetzung: ein Teilnehmer mit Penis oder als Ersatz ein für Analverkehr nutzbares Liebesspielzeug (siehe Seite 126); bei analen Fingerspielen muss der aktive Teilnehmer nur über Finger verfügen, nicht über einen Penis oder Liebesspielzeug

Misslungene Probe: 1 Stufe *Schmerz* beim passiven Teilnehmer. Eine Stufe *Schmerz* hält 2 Stunden an. Außerdem erleidet der passive Teilnehmer 1W3+1 SP. Wenn nur Finger verwendet werden, endet 1 Stufe *Schmerz* nach 1 Stunde und es entstehen nur 1W3 SP.

Coitus

Beim Coitus handelt es sich um vaginale Stimulation durch einen Penis oder Liebesspielzeug.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Dauer: 1-15 Minuten



Voraussetzung: ein Teilnehmer mit Vagina, ein Teilnehmer mit Penis oder als Ersatz ein für den Coitus nutzbares Liebesspielzeug (siehe Seite 126)

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebesspiels machen die Probe also immer schwerer.

Cunnilingus

Als Cunnilingus wird die orale Stimulation des weiblichen Geschlechtsteils bezeichnet.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Bei gleichgeschlechtlichen Teilnehmern ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Beim Einsatz dieser Sexpraktik kann sich der aktive Teilnehmer, vor der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zwischen zwei Optionen entscheiden: Er erschwert sich die Probe um 2 und verschafft so dem passiven Teilnehmer bei Gelingen 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, oder die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für den anderen Teilnehmer um 1 erleichtert. Für den passiven Teilnehmer ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erschwert.

Übernehmen beide Teilnehmer die aktive und passive Position, dann haben sie beide oben aufgeführte Optionen, aber die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für beide um 1 erschwert. Bei Teilnehmern unterschiedlichen Geschlechts muss hierzu Cunnilingus mit Fellatio kombiniert werden.

Dauer: 1-20 Minuten

Voraussetzung: ein Teilnehmer mit Vagina

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Willenskraft* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebesspiels machen die Probe also immer schwerer.

Faustverkehr

Beim Faustverkehr wird eine ganze Faust oder zwei Hände in die Scheide oder den Anus eingeführt, im Gegensatz zu den Fingerspielen oder Analverkehr, wo nur Finger zum Einsatz kommen.

Dauer: 1-10 Minuten

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Bei Faustverkehr ist die Probe auf *Willenskraft* für den passiven Teilnehmer, um die Erregung zu halten, um 1 erleichtert.

Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist bei Faustverkehr die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erschwert.

Voraussetzung: Teilnehmer mit Vagina und/oder Anus

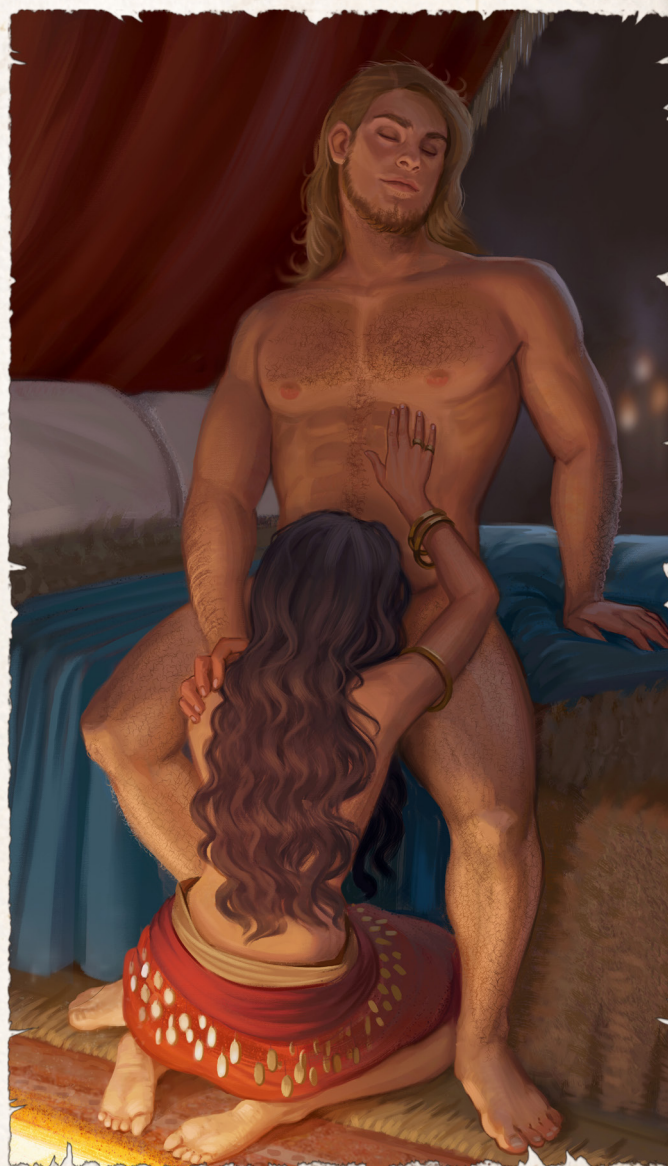
Misslungene Probe: 1 Stufe *Schmerz* beim passiven Teilnehmer. Eine Stufe *Schmerz* hält 2 Stunden an. Außerdem erleidet der passive Teilnehmer 1W6-1 SP.

Fellatio

Als Fellatio wird die Stimulation des männlichen Geschlechtsteils mit dem Mund bezeichnet.

Regeltechnik Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Bei gleichgeschlechtlichen Teilnehmern ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Beim Einsatz dieser Sexpraktik kann sich der aktive Teilnehmer vor der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zwischen zwei Optionen entscheiden: Er erschwert sich die Probe um 2 und verschafft so dem passiven Teilnehmer bei Gelingen 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, oder die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für den anderen Teilnehmer um 1 erleichtert. Übernehmen beide Teilnehmer die aktive und passive Position, dann haben



sie beide oben aufgeführte Optionen, aber die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für beide um 1 erschwert. Bei Teilnehmern unterschiedlichen Geschlechts muss hierzu Cunnilingus mit Fellatio kombiniert werden.

Dauer: 1-20 Minuten

Voraussetzung: ein Teilnehmer mit Penis

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Willenskraft* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebesspiels machen die Probe also immer schwerer.

Fesselspiele

Ob mit einem Fesselseil oder einem Seidentuch, Fesselspiele erfordern einen Partner, der bereit ist, sich ganz in die Hände des anderen zu begeben.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer legt eine Probe auf *Fesseln (Fesselungen)* ab. Bei Gelingen erhält er QS/2 Erleichterungen auf die Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, bei Misslingen ist sie hingegen um 2 erschwert und der passive Teilnehmer erleidet 2 SP.

Um sich aus der Fesselung selbst zu befreien, ist eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)*, 1 KR, 7 Versuche, erlaubt. Für jede QS der Probe auf *Fesseln (Fesselungen)* sinkt die Anzahl der erlaubten Versuche um 1.

Dauer: 5-30 Minuten

Voraussetzung: ein für Fesselspiele nutzbares Liebespielzeug (siehe Seite 127)

Misslungene Probe: In den nächsten beiden Durchgängen sind die Teilnehmer mit dem Entwirren beschäftigt und können keine Proben auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen. Dadurch verlieren sie auch 2 Stufen *Erregung*.

• Üblicherweise wird vor Fesselspielen ein Code ausgemacht, damit der Fesselnde weiß, dass der Gefesselte befreit werden will.



»Und sowas macht Spaß, ja?«
—Tjalva Garheldtdottir, Premier Hetja



»Nicht jeder muss alles mögen, Tjalva. Die einen trinken lieber Bier, die anderen Premier Feuer. Aber seinem Liebsten ausgeliefert zu sein, kann sehr erregend sein.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihete



Fingerspiele

Als Fingerspiele werden alle sexuellen Handlungen zusammengefasst, die auf eine manuelle Stimulation der Geschlechtsteile abzielen, mit Ausnahme des Faustverkehrs.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Sollten Fingerspiele in zwei aufeinander folgenden Durchgängen eingesetzt werden, so ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erleichtert, beim dritten aufeinanderfolgenden Durchgang sogar um 2. Weitere aufeinanderfolgende Durchgänge bringen keine weiteren Erleichterungen. Es muss erst ein Durchgang mit einer anderen Sexpraktik dazwischenliegen, bevor die Regelung durch Fingerspiele wieder von vorne beginnt.

Allerdings ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, um 1 erschwert.

Dauer: 1-15 Minuten

Voraussetzung: aktiver Teilnehmer verfügt über Finger

Misslungene Probe: Der passive Teilnehmer verliert 1 Stufe *Erregung* und die nächste Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für alle Teilnehmer um 1 erschwert.

Harte Gangart

Bei dieser Sexpraktik kommen Bestrafungsinstrumente wie Peitschen oder der berühmte Brabaker Rohrstock zum Einsatz. Meist wird diese Praktik auch als

Al'Anfanische Spiele bezeichnet. Es geht hier vor allem um die Lust, Schmerz zu empfinden und daran, ihn zuzufügen.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Statt eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* abzulegen, kann sich der aktive Teilnehmer auch dazu entscheiden das Talent *Einschüchtern (Drohen, Folter, Provizieren oder Verhör)* zu verwenden.

Diese Sexpraktiken verursacht bei dem passiven Teilnehmer 1 Stufe *Schmerz*, der pro Stufe 3 Stunden anhält. Gelingt ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)*, so bekommt er 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, sofern er dies will.

Dauer: 5-30 Minuten

Voraussetzung: ein für Harte Gangart nutzbares Liebespielzeug (siehe Seite 127); improvisiertes Spielzeug erschwert die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1; statt Spielzeug können auch Schläge eingesetzt werden.

Misslungene Probe: Ein Misslingen der Probe auf *Betören* oder *Einschüchtern* bedeutet, dass der passive Teilnehmer ernsthaft verletzt wurde und 1W6 SP erleidet.

Küssen & Lecken

Bei dieser Praktik wird eine Körperregion, außer der Intimbereich, durch Küsse oder die Zunge stimuliert, beispielsweise der Po oder die Brust. Diese Praktik deckt auch Zungenküsse ab.



Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Der aktive Teilnehmer kann bei einer gelungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entscheiden, dass er im nächsten Durchgang QS/2 davon für die nächste Probe auf *Betören (Liebeskünste)* verwendet, ohne eine Probe ablegen zu müssen. Hat er also 5 QS erzielt, wird die Probe im nächsten Durchgang so behandelt, als habe er automatisch eine QS von 3. Er kann auch eine andere Sexpraktik wählen. Nach dem neuen Durchgang muss er aber Küssen & Lecken wieder einsetzen und den gleichen Vorteil zu erlangen.

Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist um die Stufe der *Erregung* des passiven Teilnehmers erschwert.

Bei gegenseitiger Stimulation durch Küssen & Lecken sinkt der Bonus von QS/2 auf 1 QS für beide Teilnehmer.

Dauer: 1-20 Minuten

Voraussetzung: keine

Misslungene Probe: Im nächsten Durchgang kann der Effekt *Erregung* halten nicht gewählt werden.

Mammalverkehr

Bei dieser Sexpraktik wird der Penis an oder zwischen den Brüsten der zumeist weiblichen Teilnehmerin gerieben.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer kann die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* nur dazu benutzen, um beim anderen Teilnehmer die *Erregung* zu halten.

Der passive Teilnehmer erhält bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* eine Erleichterung von 1.

Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist für Mammalverkehr die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erschwert.

Dauer: 1-10 Minuten

Voraussetzung: ein Teilnehmer mit Penis

Misslungene Probe: Alle Teilnehmer verlieren 1 Stufe *Erregung*.

»Noch nie gehört. Bei uns im Bornland nennt man das einfach Brustfi ...«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Mein Kind, bitte nicht solche Wörter in den Mund nehmen.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Ich glaube, Mammal ist irgendein bosparanisches Wort, was so viel wie Säugetier heißt. Passt also.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Reiben & Streicheln

Ob mit seinem ganzen Körper, einem Fuß oder den Händen, mit dieser Sexpraktik stimuliert man Körperregionen des Partners. Diese Praktik regelt nicht Faust- und Fingerspiele, sehr wohl aber das Aneinanderreiben der Geschlechtsteile der Teilnehmer.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Die Probe auf *Willenskraft*, um Erregung zu halten, ist bei Reiben & Streicheln für den passiven Teilnehmer um 1 erleichtert.

Diese Sexpraktik muss zwei aufeinanderfolgende Durchgänge eingesetzt werden, um 1 Stufe *Erregung* zu erzeugen.

Dauer: 1-15 Minuten

Voraussetzung: keine

Misslungene Probe: Alle Teilnehmer verlieren 1 Stufe *Erregung*.

Samenspiele

Manche Liebenden empfinden besondere Freude beim Anblick von Samenflüssigkeit und mögen es, damit zu spielen.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Ein aktiver Teilnehmer mit Penis muss in diesem Durchgang Erregungsstufe IV erreicht haben. Falls dies nicht der Fall ist, setzen die Teilnehmer einen Durchgang aus und verlieren 1 Stufe *Erregung*. Gelinkt dem aktiven Teilnehmer die Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, kann er bei der Wahl der verführerischen Belohnung so tun, als ob er 1 Durchgang länger durchgehalten hätte, als es am Ende des Liebesspiels der Fall ist und so eventuell eine bessere Belohnung auswählen. Gleiches gilt für den passiven Teilnehmer.

Kein Teilnehmer kann durch diese Sexpraktik mehr als 1 Durchgang „geschenkt“ bekommen. Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für den passiven Teilnehmer bis zum Ende des Liebesspiels außer bei Samenspielen um 1 erschwert.

Dauer: 1-5 Minuten

Voraussetzung: ein Teilnehmer, der zur Ejakulation fähig ist

Misslungene Probe: Der passive Teilnehmer erleidet für den nächsten Durchgang -1 auf alle Proben, da er sich verschluckt hat oder seine Augen brennen.

Verbalerotik

Bei der Verbalerotik raunen sich die Teilnehmer des Liebesspiels erotische Worte entgegen, um sich so zu erregen. Anschaulich werden sexuelle Handlungen und Empfindungen geschildert. Bisweilen kommen auch explizite Kraftausdrücke und Beschimpfungen vor. Diese Sexpraktik ist in der Regel nur selten mit körperlichem



Kontakt verbunden und manchmal redet man auch einfach nur miteinander.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Die Probe auf *Willenskraft*, um Erregung zu halten, ist bei Verbalerotik für den passiven Teilnehmer um 1 erleichtert. Diese Sexpraktik muss zwei aufeinanderfolgende Durchgänge eingesetzt werden, um 1 Stufe *Erregung* zu erzeugen.

Dauer: 1-15 Minuten

Voraussetzung: aktiver Teilnehmer darf nicht den Nachteil *Stumm* haben oder durch ein Liebespielzeug wie einen Ballknebel oder ein Seidentuch geknebelt sein (siehe Seite 127).

Misslungene Probe: Die nächsten zwei Durchgänge muss eine andere Sexpraktik gewählt werden.

Wasserspiele

Wasserspiele, von den Zwölfgöttergläubigen oft auch Efferdspiele genannt, sind eine Sexpraktik, bei der ein Teilnehmer des Liebesspiels auf den anderen uriniert.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer kann bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* keine *Erregung* ansammeln, aber wenn ihm die Probe gelingt, erhält der passive Teilnehmer eine Erleichterung von QS/2 für die Probe auf *Willenskraft*, um die *Erregung* zu halten.

Wasserspiele können von einem aktiven Teilnehmer nicht unbegrenzt oft während des Liebesspiels gewählt werden. Nach dem ersten Mal muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-2 ist es ab der nächsten Handlung nicht mehr möglich, diese Praktik einzusetzen. Nach dem nächsten Einsatz bei 1-4, spätestens aber nach dem dritten Mal ist die Blase vollständig entleert und muss erst in den nächsten Stunden durch die Aufnahme von Flüssigkeit wieder aufgefüllt werden.

Im Durchgang nach dem Einsatz dieser Sexpraktik sind alle Sexpraktiken außer Wasserspiele um 1 erschwert. Dies gilt explizit nur für den aktiven Teilnehmer.

Dauer: 1-5 Minuten

Voraussetzung: aktiver Teilnehmer muss genug Flüssigkeit zu sich genommen haben

Misslungene Probe: In den nächsten zwei Durchgängen kann der aktive Teilnehmer keine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen und beide Teilnehmer verlieren alle Erregungsstufen.



»Wer macht sowas?«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische
Feuermagierin

Gleichzeitiger Einsatz von zwei Sexpraktiken

Optionale Regel

Üblicherweise gehen die Sex-Regeln nicht von dem Einsatz von zwei Sexpraktiken gleichzeitig aus, auch wenn dies sicherlich möglich ist. Mit dieser Optionalregel kannst du auch zwei Praktiken gleichzeitig zulassen. In diesem Fall gilt:

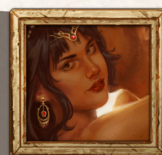
- Der Teilnehmer kann nur zwei Sexpraktiken gleichzeitig durchführen, wenn er jeweils die aktive Position übernimmt. Andere Teilnehmer können bei ihm aber eventuell weitere Sexpraktiken durchführen und er übernimmt dabei die passive Position.
 - Der aktive Teilnehmer würfelt nur eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)*. Diese ist um 2 erschwert und die erzielte QS gilt für beide Praktiken.
 - Es kommen alle regeltechnischen Auswirkungen zum Tragen, auch die Folgen misslungener Proben.
 - Bei einer gelungenen Probe kann der aktive Teilnehmer dem passiven Teilnehmer eine zusätzliche Erregungsstufe verschaffen.
 - Der aktive Teilnehmer erleidet selbst 1 Stufe Betäubung am Ende des Durchgangs.
 - Für die Dauer des Durchgangs gilt die höhere von beiden Sexpraktiken.
 - Diese Regel gilt nicht bei der Masturbation.
- Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein gleichzeitiger Einsatz von zwei Sexpraktiken möglich ist.

Ekstatischer Höhepunkt

Sollte ein Teilnehmer *Erregung* IV erreicht haben, so erlebt er einen Orgasmus und kann eine Belohnung für seinen Helden wählen, wenn er einen entsprechenden Belohnungsgrad durch die Anzahl der überstandenen Durchgänge erreicht hat (siehe Seite 106). Diese Art von Orgasmus wird auch als ekstatischer Höhepunkt bezeichnet.

Sollte nur einer der Teilnehmer des Liebesspiels den ekstatischen Höhepunkt erleben, der oder die andere/n aber noch nicht soweit sein, so kann das Liebesspiel dennoch weitergehen (siehe Seite 93).

»Wenn man Rahjas höchste Wonnen erreicht hat, hat man stets das Gefühl, dass man die Welt verändern kann.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



»Ich werde eher müde und schlaf ein.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Verzückende Belohnungen

Der ekstatische Höhepunkt hat große Auswirkungen auf die regeltechnische Belohnung eines Teilnehmers. Ist der ekstatische Höhepunkt erreicht (Erregungsstufe IV und mindestens 3 Durchgänge durchgehalten), kann der Teilnehmer unter den aufgeführten Belohnungen in der Tabelle **Verzückende Belohnungen** eine wählen. Entscheidend für die Qualität ist die Anzahl der Durchgänge, die ein Teilnehmer beim Liebesspiel durchgehalten hat. Je länger man seine *Erregung* halten und den Höhepunkt

hinauszögern konnte, umso wertvollere Belohnungen können gewählt werden. Ein Teilnehmer kann auch eine Belohnung wählen, die einem niedrigeren Belohnungsgrad entspricht als der Belohnungsgrad, den er erreicht hat. Sollte ein Teilnehmer durch Sonderfertigkeiten oder Vorteile mehr als eine Belohnung auswählen können, so kann er nicht die gleiche Art von Belohnung mehrfach wählen. Er kann die Belohnung frühestens wiederwählen bzw. durch ein Liebesspiel erhalten, wenn deren Wirkung endet.

Verzückende Belohnungen

Belohnungsgrad	Mindestens erreichte Durchgänge	Belohnung
Stufe I	ab 3 Durchgänge	Glücksgefühle, Stressabbau, Tsas Segen, Tatendrang
Stufe II	ab 6 Durchgänge	Anhaltende Erregung, Seeliger Schlaf, Wohlbefinden
Stufe III	ab 9 Durchgänge	Inbrünstiges Vertrauen, Liebreiz
Stufe IV	12 Durchgänge	Göttlicher Sinnesrausch*, Rahjas Euphorie

*Diese Belohnung ist nur durch die Liturgie HEILIGER HÖHEPUNKT und die Liturgieerweiterung *Göttlicher Sinnesrausch* zu erreichen (siehe Seite 193).

Belohnungen

Glücksgefühle (Stufe I): Eine ausgewählte Eigenschaft erhält einmal während der nächsten 24 Stunden für eine Probe einen Bonus von 1. Der Teilnehmer muss vor dem Würfeln der Probe ankündigen, dass er den Bonus einsetzt.

Stressabbau (Stufe I): Der Teilnehmer kann direkt nach dem Liebespiel 1 Stufe *Betäubung* abbauen.

Tatendrang (Stufe I): Eine beliebige gelungene Probe auf eine Fertigkeit erhält einmal während den nächsten 24 Stunden +1 FP. Der Teilnehmer muss vor dem Würfeln der Probe ankündigen, dass er den Bonus einsetzen möchte.

Tsas Segen (Stufe I): Die Wahrscheinlichkeit einer Zeugungs- und Empfängnisprobe ist um 10 % erhöht (siehe Seite 111).

Anhaltende Erregung (Stufe II): Der Teilnehmer hat für die nächsten 48 Stunden eine anhaltende Erregung (*Erregung* Stufe I). Er kann dafür aber die Auswirkungen der nächsten misslungenen Probe bei einer Sexpraktik in diesem Zeitraum ignorieren.

Seeliger Schlaf (Stufe II): Der Teilnehmer schläft nach dem Sex so entspannt, dass er in dieser Regenerationsphase nach Wahl, +1 LeP, AsP oder KaP regeneriert.

Wohlbefinden (Stufe II): Für die nächsten 24 Stunden sind alle Teilproben auf CH bei Gesellschaftstalenten um 1 erleichtert.

Inbrünstiges Vertrauen (Stufe III): Der Teilnehmer kann beliebig viele seiner Schicksalspunkte an die Teilnehmer des Liebespiels übertragen. Kein Teilnehmer kann so mehr Schips erhalten, als sein Maximum zulässt.

Liebreiz (Stufe III): Alle Proben des Teilnehmers auf Gesellschaftstalente sind für die nächsten 24 Stunden um 1 erleichtert.

Rahjas Euphorie (Stufe IV): Alle Fertigungsproben des Teilnehmers sind in den nächsten 24 Stunden um 1 erleichtert.

Göttlicher Sinnesrausch (Stufe IV): Diese nur durch liturgische Mittel zu erreichende Belohnung sorgt dafür, dass für die nächsten 24 Stunden alle Proben auf *Sinnesschärfe* um 2 erleichtert sind, der Held alle Stufen *Furcht* und *Schmerz* bis auf Stufe IV ignorieren kann, und eine karmale Macht ihn schützt. Immer, wenn der Held körperlichen Schaden erleidet, fängt der karmale Schutzschild, der ihn umgibt, diesen ab. Dieser Schutzschild verfügt über eine Stärke von 12 Punkten, der mit jedem Treffer um die erlittenen SP reduziert wird. Erst wenn dieser aufgebraucht ist, erleidet der Held Schaden in Höhe der überzähligen SP. Der Schild schützt nicht vor Schaden, der nicht körperlich ist (beispielsweise durch einen FULMINICTUS). Nach diesen 24 Stunden erhält der Held 2 Stufen *Betäubung*.



Modifikatoren der Sex-Regeln

Menschenkenntnis (Vorlieben erspüren)

Art	Modifikator
Der Held begegnet dem Teilnehmer zum ersten Mal	-4
Der Held kennt den Teilnehmer nur flüchtig	-2
Der Held und der Teilnehmer kennen sich	+/-0
Der Held und der Teilnehmer kennen sich gut	+2
Teilnehmer hat dem Helden seine Vorlieben und Abneigungen offenbart	Probe unnötig
Anwendungsgebiet <i>Vorlieben erspüren</i> nicht vorhanden	-3

Betören (Liebeskünste)

Art	Modifikator
Liebende gehören einer anderen Spezies an*	
Gleiche Spezies	+/-0
Mensch / Elf oder Zwerg	-1
Mensch, Elf oder Zwerg / Ork oder Goblin	-2
Mensch, Elf oder Zwerg / exotische Spezies (z. B. Achaz)	-3
Mensch, Elf oder Zwerg / sehr exotische Spezies (z. B. Krakonier)	-4
Mensch, Elf oder Zwerg / extrem exotische Spezies (z. B. Norkosh)	-5
Liebende gehören einer anderen Kultur an*	
Gleiche oder sehr ähnliche Kultur (z. B. Mittelreicher / Andergaster, Bornländer oder Horasier)	+/-0
leichte, kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Aranier, Mhanadistani, oder Thorwaler)	-1
mittlere kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Maraskaner, Novadis oder Nivesen)	-2
starke kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Fjarninger, Gjalsker oder Mohas)	-3
Angewandte Sexpraktik	
Vorteil <i>Vorliebe</i> (siehe Seite 150)	+1 pro Stufe der Vorliebe
Neutral	+/-0
Nachteil <i>Abneigung</i> (siehe Seite 151)	-1 pro Stufe der Abneigung

Nach Orgasmus

1. Durchgang nach Orgasmus	-2
2. Durchgang nach Orgasmus	-4
3. Durchgang nach Orgasmus	-6
Sonderfertigkeit <i>Standhaftigkeit</i> I-III (siehe Seite 161)	+1 pro Stufe
Vorteile/Nachteile	
Vorteil <i>Erotische Stimme</i> (siehe Seite 148)	+1 (nur bei Verbalerotik)
Vorteil <i>Wohlgeformte Brüste</i> (siehe Seite 151)	+1 (nur bei Mammalverkehr)
Nachteil <i>Fixierung</i> (siehe Seite 151)	-2 (wenn Fixierungsgegenstand nicht vorhanden ist)

Nachteil <i>Frigide</i> (siehe Seite 152)	-3
Nachteil <i>Impotent</i> (siehe Seite 152)	-5
Nachteil <i>Unerotische Stimme</i> (siehe Seite 154)	-1 (nur bei Verbalerotik)
Nachteil <i>Verstümmelt</i> (Eunuch I / II) (siehe Seite 154)	-1 / -2

Orgien

Jeder Teilnehmer ab dem dritten je -1

Willenskraft

<i>Betören (Liebeskünste)</i> des anderen Teilnehmers	+QS/2
Erregung	-Stufe der Erregung
Durchgänge 3-5	-1
Durchgänge 6-8	-2
Durchgänge 9+	-3
Sonderfertigkeit <i>Gute Technik (Sexpraktik)</i> (siehe Seite 159)	+1 (anderer Teilnehmer muss SF besitzen, addiert sich bei mehr Teilnehmern)

Selbstbeherrschung

1. Durchgang nach Orgasmus	-2
2. Durchgang nach Orgasmus	-4
3. Durchgang nach Orgasmus	-6
Vorteil <i>Potent</i> (siehe Seite 150)	+1
Sonderfertigkeit <i>Standhaftigkeit</i> I-III (siehe Seite 161)	+1 pro Stufe

*) Die Modifikatoren der beiden Kategorien addieren sich nicht, es gilt immer nur der größte Malus.

Kritische Erfolge und Patzer beim Liebesakt

»Es brennt! Oh Rahja, es brennt!«

—gehört auf einer Orgie der al'anfanischen Grandenfamilie Karinor, neuzeitlich

Wie bei allen Fertigkeitsproben kann es während des Liebesspiels zu Kritischen Erfolgen und Patzern kommen, wenn Proben auf *Betören (Liebeskünste)* gewürfelt werden. Kritische Erfolge fassen wir unter dem Begriff *Rahjawonnen* zusammen. Sie führen zu positiven Effekten. Dagegen sind Patzer *Sexunfälle*, die zu Problemen führen und grundsätzlich zum Ende des Liebesspiels. Die Auswirkungen von Sexunfällen kann man mithilfe von weiteren Proben beheben oder abmildern.

Du kannst als Meisterin bestimmen, welche Rahjawonne oder welcher Sexunfall nach einem Kritischen Erfolg oder einem Patzer angewandt wird, oder dies durch die Tabellen *Rahjawonnen* und *Sexunfälle* auf Seite 110 zufällig bestimmen. Einige Rahjawonnen und Sexunfälle können nicht bei Masturbation auftreten. Der Meister hat hier das letzte Wort.

Rahjawonnen und Sexunfälle beim gewöhnlichen Beischlaf

Die vorliegenden Beispiele für Rahjawonnen und Sexunfälle sind auf das Liebesspiel angepasst. Der gewöhnliche Beischlaf folgt weniger komplexen Regeln: Eine Doppel-1 bedeutet, dass die FP um 2 steigen, bei einer Dreifach-1 sogar um 4 (je bis zu einem Maximum von 18 FP). Eine Doppel-20 sorgt für 1W3 SP, eine Dreifach-20 für 1W6 SP.

Rahjawonnen als Option für Schicksalspunkte

Optionale Regel

Wenn du möchtest, kannst du Rahjawonnen auch als einzelne, neue Optionen für den Einsatz von Schicksalspunkten zulassen. Die Probe auf *Betören* muss gelungen sein, damit die Option gewählt werden kann. Doppel-1 kostet 1 Schip, Dreifach-1 hingegen 2 Schips. Das Spiel wird dadurch etwas komplexer.

Rahjawonnen

Dauerhaft Geil

Die Heldin kann nach ihrem Orgasmus einfach weitermachen, da ihre Lust noch lange nicht gestillt ist.

Doppel-1: Die Heldin bekommt so viele Stufen *Erregung*, dass sie Stufe IV erreicht. Das Liebesspiel endet aber danach automatisch erst nach 6 weiteren Durchgängen. Zudem sind Proben beim Durchhaltevermögen um 2 erleichtert.

Dreifach-1: Die Heldin bekommt so viele Stufen *Erregung*, dass sie Stufe IV erreicht. Das Liebesspiel endet aber danach nicht automatisch nach 3 weiteren Durchgängen, sondern kann bis Durchgang

12 durchgeführt werden. Zudem sind Proben beim Durchhaltevermögen um 4 erleichtert.

Erogene Zone

Jeder Mensch besitzt Stellen am Körper, die besonders erregbar sind und die bei der richtigen Stimulation die Lust ins Unermessliche steigern können.

Doppel-1: Die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für diesen und die nächsten beiden Durchgänge für den Helden um 2 erleichtert.

Dreifach-1: Die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für diesen und die nächsten beiden Durchgänge für den Helden um 5 erleichtert und er kann einem einzigen der Teilnehmer des Liebesspiels, auch sich selbst, sofort 1 Stufe *Erregung* geben, wenn er dies möchte.

»Ich mag es am liebsten, wenn man mir sanft die Spitzen meiner Ohren reibt. Und meine feyana.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Was hast du da gerade gesagt?«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Göttliche Erregung

Wer von Rahjas Wonnen erfasst wird, der fühlt die Göttin in sich und wird zu einer begnadeten Liebhaberin.

Doppel-1: Für dieses Liebesspiel sind alle Proben der Heldin auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erleichtert.

Dreifach-1: Für dieses Liebesspiel sind alle Proben der Heldin auf *Betören (Liebeskünste)* um 3 erleichtert.

Levthanischer Trieb

Als Levthanische Triebe bezeichnet man hemmungsloses Lustspiele, die sich über einen kurzen Zeitraum erstrecken und zu einem gewaltigen Orgasmus führen.

Doppel-1: Der Held und alle übrigen Teilnehmer des Liebesspiels können die Erregungsschranken ignorieren und wandern 1W3 Durchgänge auf dem Durchgangszähler weiter.

Dreifach-1: Der Held und alle übrigen Teilnehmer des Liebesspiels können die Erregungsschranken ignorieren und wandern 1W6+1 zusätzliche Durchgänge auf dem Durchgangszähler weiter.

Meisterlicher Orgasmus

Die Heldin hat eine extrem erregbare Körperstelle so berührt, dass ein gewaltiger Orgasmus ausgelöst wird.

Doppel-1: Der Held kann für sich oder seinen Partner / seine Partner eine zusätzliche verückende Belohnung wählen (*Göttlicher Sinnesrausch* nur mit karmaler Unterstützung). Dies ist auch möglich, wenn er keine verückende Belohnung erhalten würde, z. B., weil er das Liebesspiel zu früh beendet hat.

Dreifach-1: Der Held kann für sich oder seinen Partner / seine Partner zwei zusätzliche verzückende Belohnung wählen, eine davon darf auch die Belohnung *Göttlicher Sinnesrausch* sein, selbst wenn es keine karmale Unterstützung gab. Dies ist auch möglich, wenn er keine verzückende Belohnung erhalten würde, z. B., weil er das Liebesspiel zu früh beendet hat.

Prickelnde Lust

Prickelnde Lust überkommt eine Heldin, indem sie die Erregung ihres Liebhabers in sich aufnimmt oder ihre eigene Lust auf jemanden überträgt.

Doppel-1: Der Held kann 1 Stufe *Erregung* von sich auf den anderen Teilnehmer des Liebesspiels übertragen, oder ihm 1 Stufe nehmen und sich selbst gutschreiben. Außerdem sind bei der Anwendung einer ausgewählten Sexpraktik alle Proben des Helden auf *Willenskraft* für den Rest des Liebesspiels um 1 erleichtert.

Dreifach-1: Der Held kann bis zu 2 Stufen *Erregung* von sich auf den anderen Teilnehmer des Liebesspiels übertragen, oder ihm bis zu 2 Stufen nehmen und sich selbst gutschreiben. Außerdem sind bei der Anwendung einer ausgewählten Sexpraktik alle Proben des Helden auf *Willenskraft* für den Rest des Liebesspiels um 2 erleichtert.

Sexunfälle

Blähungen

Blähungen können beim Liebespiel äußerst ablenkend und irritierend sein.

Doppel-20: Proben auf *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft* beim Liebespiel sind für 24 Stunden um 2 erschwert (und zusätzlich um 1, wenn die Sexpraktik Analverkehr zum Einsatz kommt).

Dreifach-20: Proben auf *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft* beim Liebespiel sind für 12 Stunden um 4 erschwert (und zusätzlich um 2, wenn die Sexpraktik Analverkehr zum Einsatz kommt).

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Krankheiten* kann die Blähungen auf 2 Stunden reduzieren. Eine solche Probe dauert 15 Minuten.

Brennendes Geschlechtsteil

Wer aus Versehen statt einem Rahjaicum eine scharfe Paste aufgetragen, oder einen verdorbenen Standhaftigkeitstrunk getrunken hat, dessen Geschlechtsteil juckt und brennt.

Doppel-20: 2 Stufen *Schmerz* für eine Stunde, danach noch 1 Stufe *Schmerz* für eine halbe Stunde.

Dreifach-20: 3 Stufen *Schmerz* für zwei Stunden, danach noch 2 Stufen *Schmerz* für eine Stunde, danach noch 1 Stufe *Schmerz* für eine halbe Stunde.

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* kann die Zeit, in der die einzelnen Schmerzustufen wirken halbieren. Eine solche Probe dauert 15 Minuten.

»Ein Freund aus meiner Einheit hatte sich aus Versehen eine maraskanische Gewürzsauc auf seinen Schwängel geschmiert. Brannte wie Feuer. Was kann man dagegen tun?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Beten, mein Junge. Beten.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Dauererektion

Durch zu viel Potenzmittel oder ein falsches Elixier kann es zu einer Dauererektion des Geschlechtsteils kommen.

Doppel-20: 1W3 SP, 1 Stufe *Schmerz* und 1 Stufe *Erregung* (die sich innerhalb des Wirkungszeitraums weder abbauen, noch steigern lässt). Der Wirkungszeitraum beträgt 4 Stunden.

Dreifach-20: 1W6 SP, 2 Stufen *Schmerz* und 2 Stufen *Erregung* (die sich innerhalb des Wirkungszeitraums weder abbauen, noch steigern lässt). Der Wirkungszeitraum beträgt 8 Stunden.

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Krankheiten* kann die Wirkungszeit halbieren. Eine solche Probe dauert 15 Minuten.

Festsitzender Gegenstand

Die Heldin ist auf die Idee gekommen, sich einen Gegenstand in eine Körperöffnung einzuführen, hat aber unterschätzt, dass man dabei Vorsicht walten lassen muss. Nun sitzt dieser Gegenstand fest oder ist komplett in den Körper eingedrungen.

Doppel-20: 1W3 SP und 1 Stufe *Schmerz*. Alle 24 Stunden, in denen der Gegenstand im Körper der Heldin verbleibt, richtet er 1W3 SP an.

Dreifach-20: 1W6 SP und 2 Stufen *Schmerz*. Alle 24 Stunden, in denen der Gegenstand im Körper der Heldin verbleibt, richtet er 1W3 SP an.

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* erschwert um 1 sorgt dafür, dass der Gegenstand entfernt werden kann. Eine solche Probe dauert 15 Minuten. Ohne eine solche Probe, verbleibt der Gegenstand im Körper. Ein Außenstehender kann diese Probe ebenfalls ablegen, sie ist dann nicht erschwert.

Penisbruch und Scheidenkrampf

Kein anderer Sexunfall ist so gefürchtet wie der Penisbruch und der Scheidenkrampf. Beides kann während des Liebesaktes geschehen und führt zu niederhöllischen Schmerzen.

Doppel-20: 1W6+2 SP, 4 Stufen *Schmerz*. Jede Schmerstufe baut sich nach 24 Stunden ab, die letzte verbleibt bis zum Ende der Woche.

Dreifach-20: 2W6+4 SP, 4 Stufen *Schmerz*. Jede Schmerstufe baut sich nach 48 Stunden ab, die letzte verbleibt bis zum Ende des Monats.

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* kann die Zeit, in der die einzelnen Schmerzstufen wirken halbieren. Eine solche Probe dauert 15 Minuten.

Verknotet

Manchmal überschätzt man seine Beweglichkeit. Der Held und mindestens eine weitere Person haben sich beim Ausprobieren von Rahjasutra-Stellungen so ineinander verknotet, dass sie sich nicht mehr voneinander befreien können.

Doppel-20: Beide Verknoteten erhalten den Status *Fixiert* und erleiden 1W3 SP.

Dreifach-20: Beide Verknotete erhalten den Status *Fixiert* und erleiden 1W6 SP.

Problemlösung: Eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* reicht aus, um sich zu befreien. Alle 15 Minuten ist eine solche Probe erlaubt und sie muss jedem Beteiligten gelingen. Misslingt sie auch nur einem Beteiligten, gilt der Versuch als gescheitert. Zusätzlich kann eine Person von außen es ebenfalls probieren, die Verknoteten zu befreien. Dazu muss ihr eine Probe auf *Körperbeherrschung (Ziehen & Zerren)* gelingen. Diese Probe ist um 1 erleichtert, aber ein Misslingen verursacht zusätzlich 1W3 SP bei den Verknoteten. Auch diese Probe kann nur alle 15 Minuten abgelegt werden.

Rahjawonnen

1W6	Rahjawonne
1	Dauerhaft Geil
2	Erogene Zone
3	Göttliche Erregung
4	Levthanische Triebe
5	Meisterlicher Orgasmus
6	Prickelnde Lust

Sexunfälle

1W6	Sexunfall
1	Blähungen
2	Brennendes Geschlechtsteil
3	Dauererektion
4	Festsitzender Gegenstand
5	Penisbruch und Scheidenkrampf
6	Verknotet



ZEUGUNG UND EMPFÄNGNIS



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



»Sag mal, Mutti: Wie kommen die Säuglinge zu uns?«

»Der Perainestorch oder die Große Eidechse bringt sie, Klein-Uriel«

—Ifirnjescha, Leibeigene aus der Notmarker Gegend zu ihrem Sohn Uriel, 1030 BF

Am Ende eines Liebesaktes, gleich ob durch einen gewöhnlichen Beischlaf oder beim Liebesspiel, kann es passieren, dass ein Held ein Kind zeugt oder eine Abenteuerin eines empfängt.

Um herauszufinden, ob eine Frau ein Kind empfängt, müssen zwei Proben abgelegt werden: die *Zeugungsprobe* und die *Empfängnisprobe*. Diese Proben werden nur beim Sex zwischen Mann und Frau angewandt. Bei gleichgeschlechtlichen Partner entfällt die Probe.

Hat eine Frau mit mehreren Männern gleichzeitig geschlafen, so darf jeder Mann für die Zeugung würfeln. Derjenige, der am niedrigsten gewürfelt hat, ist der potenzielle Vater des Kindes / der Kinder.

Diese Regeln gelten in vollem Umfang für Menschen. Besonderheiten zur Zeugung, Empfängnis und Schwangerschaft bei nichtmenschlichen Spezies sind im Abschnitt auf Seite 113 ausgeführt.

Sexpraktiken und Schwangerschaft

Die Regeln zur Schwangerschaft werden beim Liebespiel nur angewandt, wenn Sexpraktiken ausgeübt wurden, von denen eine Frau auch schwanger werden kann (im Regelfall Coitus).

Selbstverständlich können sich die Partner beim gewöhnlichen Beischlaf darauf einigen, nur Praktiken einzusetzen, bei denen die Frau nicht schwanger werden kann. In diesem Fall entfällt ebenfalls die Zeugungs- und Empfängnisprobe.

Zeugung

Zu Beginn legt der Mann nach dem Sex eine Zeugungsprobe ab. Nur wenn diese gelungen ist, muss auch die Frau eine Empfängnisprobe ablegen. Fällt die Wahrscheinlichkeit der Zeugung durch Modifikatoren auf 0 % oder weniger, gilt die Zeugungsprobe automatisch als misslungen. Bei 100 % oder mehr ist sie automatisch gelungen.

Zeugung

Wahrscheinlichkeit (1W20)	Auswirkungen
60 % (1-12)	Zeugung (möglicherweise) gelungen, Frau muss auf die Tabelle Empfängnis würfeln
40 % (13-20)	Zeugung misslungen, Frau braucht nicht auf die Tabelle Empfängnis zu würfeln

Modifikatoren für die Zeugung*

Art	Modifikator
Für jeweils volle 5 Jahre über dem 35. Lebensjahre	-5 %
Verzückende Belohnung Tsas Segen (siehe Seite 106)	+10 %
Vorteil Fruchtbar (siehe Seite 148)	+10 %
Vorteil Levthangeküss I / II (siehe Seite 150)	+5 % / +10 %
Nachteil Unfruchtbar (siehe Seite 154)	Probe gilt immer als misslungen, es kommt zu keiner Zeugung



Liturgie Empfängnisverhütung (siehe Seite 188)	Probe gilt immer als misslungen, es kommt zu keiner Zeugung
Zeremonie Fruchtbarkeit / Liturgieerweiterung Hohe Wahrscheinlichkeit (siehe Aventurisches Götterwirken Seite 146)	+30 % / +60 %
Mann hat keine Erregungsstufe IV beim Liebesspiel erreicht	-5 %
Fruchtbarkeitstrunk (siehe Seite 132)	+5 % pro QS
Verhütungsmittel (siehe Seite 113)	unterschiedlich

*) Jeweils 5 % entsprechen beim W20-Wurf einer Erhöhung oder Senkung von 1 Punkt.

Empfängnis

Sollte die Zeugungsprobe des Mannes gelungen sein, so muss die Frau nun eine Empfängnisprobe ablegen. Bei Gelingen ist sie schwanger. Fällt die Wahrscheinlichkeit der Empfängnis durch Modifikatoren auf 0 % oder weniger, gilt die Empfängnisprobe automatisch als misslingen. Bei 100 % oder mehr ist sie automatisch gelungen.

Fruchtbare Tage

Die Wahrscheinlichkeit hängt insbesondere von den fruchtbaren Tagen der Frau ab.

Um diese Tage zu bestimmen, können entweder von der Spielerin der Heldin fünf aufeinanderfolgende Tage eines Monats bestimmt werden, oder es wird einfach angenommen, dass der Geburtstag der Heldin und die vier vorherigen Tage die fruchtbaren Tage darstellen. Diese Tage sind dann, der Einfachheit halber, jeden Monat die gleichen.

Empfängnis

Wahrscheinlichkeit (1W20)	Auswirkungen
An fruchtbaren Tagen	
30 % (1-6)	Empfängnis gelungen, Frau ist schwanger
70 % (7-20)	Empfängnis misslungen, Frau nicht schwanger
An unfruchtbaren Tagen	
5 % (1)	Empfängnis gelungen, Frau ist schwanger
95 % (2-20)	Empfängnis misslungen, Frau nicht schwanger

Modifikatoren für die Empfängnis*

Art	Modifikator
Für jeweils volle 5 Jahre über dem 30. Lebensjahr	-10 %
1. / 2. / 3. / 4. / 5. fruchtbarer Tag des Mondes	-20 % / -15 % / -10 % / -5 % / +/-0 %
Verzückende Belohnung Tsas Segen (siehe Seite 106)	+10 %
Vorteil Fruchtbar (siehe Seite 148)	+10 %
Nachteil Unfruchtbar (siehe Seite 154)	Probe gilt immer als misslungen, es kommt zu keiner Empfängnis
Liturgie Empfängnisverhütung (siehe Seite 188)	Probe gilt immer als misslungen, es kommt zu keiner Empfängnis
Zeremonie Fruchtbarkeit / Liturgieerweiterung Hohe Wahrscheinlichkeit (siehe Aventurisches Götterwirken Seite 146)	+30 % / +60 %
Fruchtbarkeitstrunk (siehe Seite 132)	+5 % pro QS
Verhütungsmittel (siehe Seite 113)	unterschiedlich

*) Jeweils 5 % entsprechen bei dem W20-Wurf einer Erhöhung oder Senkung von 1 Punkt.

Kinder

Sollte es zu einer Schwangerschaft kommen, kannst du folgende Tabelle verwenden, um zu bestimmen, mit wie vielen Kindern die Frau schwanger ist und welches Geschlecht sie haben werden. Für jedes Kind muss einmal auf die Tabelle **Geschlecht** gewürfelt werden.

Kinderanzahl*

1W20	Anzahl
1-17	1
18-19	2
20	1W3+2

Modifikatoren für die Kinderanzahl

Spezies	Auswirkungen
Elf	-2
Zwerg	+16

Geschlecht

1W20	Geschlecht
1-10	männlich
11-20	weiblich

Modifikatoren für das Geschlecht

Spezies	Auswirkungen
Zwerg	-5

*) Bei jedem Kind wird mit 2W20 gewürfelt. Bei gleicher Augenzahl ist es magisch begabt. Bei Elfen ist jedes Kind magisch begabt, bei Zwergen müssen bei 3W20 alle Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Diese Probe stellt keine statistische Wahrscheinlichkeit für Magiebegabte in Aventurien dar, sondern ist nur ein Mechanismus für diese Würfeltabelle.

Schwangerschaften von Nichtmenschen

Elfen: Elfen können ihre Empfängnis willentlich kontrollieren, wenn sie mit einem Angehörigen ihrer eigenen Spezies verkehren. Sie können also in einem solchen Fall nach einer erfolgreichen Zeugungsprobe selbst entscheiden, ob sie schwanger werden wollen oder nicht. Das Alter hat für sie grundlegend keine Auswirkung auf Zeugung oder Empfängnis.

Zwerge: Zwerge sind deutlich weniger fruchtbar als Menschen. Sowohl bei der Zeugungsprobe, als auch bei der Empfängnisprobe erhalten sie einen Abzug von 20 %. Die Geburt eines Zwergenmädchens ist äußerst selten. Dafür kommt es bei männlichen Nachkommen fast ausschließlich zu Mehrlingsgeburten. Modifikatoren aufgrund des Alters können ignoriert werden.

Halbelfen: Für Halbelfen gelten keine Besonderheiten.

Orks, Goblins und andere: Orks bekommen einen Bonus von 10 %, Goblins einen von 20 % auf Zeugungs- und

Schwangerschaften zwischen Angehörigen unterschiedlicher Spezies

Nicht jede Spezies ist mit jeder anderen fruchtbar. Die Dauer der Schwangerschaft richtet sich in der Regel nach der Spezies der Mutter, aber es kann auch Ausnahmen geben, insbesondere bei magischen Wesen.

- Orks, Affenmenschen und Menschen können miteinander Kinder zeugen und empfangen. Der Fruchtbarkeitsbonus der Orks gilt auch hier.
- Elfen und Menschen können miteinander Kinder zeugen und empfangen. In diesem Fall können Elfen ihre Empfängnis jedoch nicht willentlich kontrollieren und es gelten für sie die Modifikatoren für Menschenfrauen (außer Altersmodifikatoren, diese können sie weiterhin ignorieren).
- Alle anderen aventurischen kulturschaffenden Spezies sind nach bisherigen Kenntnissen nicht miteinander fruchtbar, sieht man von göttlichen oder magischen Manipulationen ab. Es gibt aber durchaus Chimären- oder Feenwesen, die sich mit Menschen fortpflanzen können, etwa Harpyien (ausschließlich weiblich) oder Minotauren (ausschließlich männlich).

Empfängnisproben. Andere Spezies haben in den meisten Fällen eine mit Menschen vergleichbare Fruchtbarkeit.

»Ich hoffe nicht, dass das bedeutet, ihr Menschen seid mit diesen Schwarzpelzen verwandt.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied.



»Interessante These. Widerlich, aber interessant.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin.



Verhütungsmittel

Um eine Schwangerschaft zu verhindern, gibt es verschiedene Mittel. Wir stellen dir an dieser Stelle die bekanntesten Methoden vor. Sie senken die Wahrscheinlichkeit von Zeugungs- oder Empfängnisproben. Verhütungsmittel können kombiniert werden und addieren so ihre Prozentangaben. 5 % entsprechen einer Veränderung von 1 auf dem W20.

Coitus interruptus

Um einen Coitus interruptus auszuführen, also den Liebesakt zu unterbrechen noch bevor größere Mengen Samen austreten, muss es mindestens einem der Teilnehmer gelingen, alle erforderlichen Proben zu bestehen. Zunächst muss eine Probe auf Willenskraft (Betören widerstehen) gelingen. Hierbei ist die Stufe der Erregung auch gleichzeitig die Erschwernis.

Jeder Teilnehmer, dem diese Probe gelungen ist, kann anschließend eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen, um rechtzeitig zu reagieren.

Zeugungswahrscheinlichkeit: -20 %

Preis: gratis

Levthansmorchel

Während das bekanntere Rahjalieb die Empfängnis für Frauen verhindert, kann eine Salbe aus der Levthansmorchel, einer wohlschmeckenden Pilzart, kurzzeitig die Zeugungswahrscheinlichkeit bei Männern verhindern. Der Pilz wächst vor allem im Horasreich, ist vereinzelt aber in ganz Aventurien anzutreffen.

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: +1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3



Wirkung: Roh gegessen verursacht der Pilz 1 Stufe *Erregung*. Mehrfacher Genus innerhalb der Dauer der *Erregung* bringt keine weiteren Stufen ein.

Eine Salbe aus Levthansmorchel auf das Glied des Mannes aufgetragen verhindert 2 Stunden lang, dass er Kinder zeugen kann. Weder ist seine Manneskraft dabei eingeschränkt, noch hat dies eine Senkung seiner *Erregung* zur Folge. Im Gegenteil: Auch als Salbe erzeugt die Levthansmorchel 1 Stufe *Erregung*.

Ist in die Salbe zusätzlich eine Anwendung Gulmond beigemischt worden, erhält der Anwender eine zusätzliche Stufe *Erregung* und für die nächsten 2 Stunden ist seine KL um 4 gesenkt und seine KO um 2 erhöht. Die übrigen Auswirkungen der Salbe bleiben erhalten.

Die Wirkung der Levthansmorchel ist auf Personen mit Penis beschränkt.

Zeugungswahrscheinlichkeit: sinkt auf 0 %

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Präservativ

Ein übergestülptes Präservativ aus dünnem Leder, Tierdarm, Fischblase (oft auch „Thorwaler“ genannt) oder einem gewachsenen Tuch, gilt als ein Mittel, um die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft drastisch zu senken. Bei der Benutzung eines Präservativs entfällt der Wurf auf *ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten* bei Geschlechtskrankheiten (siehe Seite 116).

Zeugungswahrscheinlichkeit: –45 %

Preis: 2 Silbertaler



»Thorwaler? Ein besserer Name ist euch nicht eingefallen, wie?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Horasische Lümmeltüte, Sveltitaler Regenmantel, Zwergenstollen. Es gibt viele Varianten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Rahjalieb

Rahjalieb, welches gelegentlich auch Levthanstreu genannt wird, ist eine in ganz Aventurien südlich von Festum wachsende Pflanze. Das petersilienartige Gewächs mit den roten Blüten wächst in kleinen Gruppen im Schatten von Bäumen und ist bei Aventuriern sehr begehrt, da die Blattspitzen nicht nur zur Luststeigerung dienen können, wenn man sie richtig zubereitet, sondern als Tee auch eine empfängnisverhütende Wirkung für Personen mit Vagina aufweist.

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: +1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Rahjalieb sorgt 1W3+1 Tage für eine empfängnisverhütende Wirkung.

Mittels einer Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Backen, Braten & Sieden oder Brauen) erschwert um 2, kann man daraus ein zusätzlich luststeigerndes Lebensmittel herstellen, dass 1 Stufe *Erregung* erzeugt. Von der Rahjaliebspeise können bis zu QS Personen essen.

Die Wirkung von Rahjalieb ist auf Personen mit Vagina beschränkt.

Empfängniswahrscheinlichkeit: sinkt auf 0 %

Preis: 1 / 1,5 Silbertaler

Schwämmchen mit Essenzen

Das von Frauen einsetzbare Schwämmchen wird vor dem Verkehr in die Scheide eingeführt. In alchimistische Substanzen wie Essig, zerstoßenes Alaun, Kräutersud oder Honig getränkt, kann es ebenfalls die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft senken, indem es dem Samen des Mannes eine Befruchtung erschwert.

Empfängniswahrscheinlichkeit: –5 %

Preis: 0,5 Silbertaler



Ekstatischer Höhepunkt bei der Zeugung

»Ich habe noch nie jemanden getroffen, der so oft kann wie du. Wie ist das nur möglich?«

—eine Schankmagd aus Havena nach einer Liebesnacht mit einem nicht näher genannten Adligen aus Winhall, 988 BF

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Proben auf *Be-tören*. Diese Fokusregel setzt voraus, dass mit der Fokusregel *Zeugung und Empfängnis* und *Sex-Regeln* spielt.



In vielen Sagen Aventuriens ist von einer rahjagefälligen Zeugung einer Heldin die Rede und in der Tat sind

Kinder, die durch einen ekstatischen Höhepunkt gezeugt wurden, oftmals vom Schicksal begünstigt.

☞ Sollte es einem Helden / einer Heldin gelingen, ein Kind mit einem ekstatischen Höhepunkt zu zeugen / empfangen, kann es eine Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit erhalten.

☞ Sollten Mutter und Vater beide einen ekstatischen Höhepunkt erreicht haben, kann das Kind zwei Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten erhalten.

☞ Du als Spieler kannst bei der Heldenerschaffung selbstverständlich festlegen, ob deine Heldin eine oder zwei dieser Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten wählen darf.

Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Auserwählte der Liebe



In der Kirche der Rahja gibt es Legenden, die besagen, dass es Auserwählte der Göttin gibt, die dazu in der Lage sind, Schmerzen in Lust umzuwandeln.

Regel: Erleidet die Heldin eine Stufe *Schmerz*, kann sie diese mit 1 Verführungshandlung in 1 Stufe *Erregung* umwandeln. Außerdem erhöht sich dadurch bei ihrer nächsten Regenerationsphase ihre LeP-Regeneration um 2 pro Zustandsstufe, die sie umgewandelt hat (und falls vorhanden, auch die AsP- und KaP-Regeneration). Sie kann dies nur bei Zustandsstufen erreichen, die sie beim Liebesspiel erlitten hat.

Diese Fähigkeit kostet 1 Schip pro Einsatz.

Voraussetzungen: Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Einfühlsamkeit



Manche Helden sind besonders einfühlsam beim Liebesakt und können sich und ihre Partner leichter erregen oder den Höhepunkt hinauszögern.

Regel: In einem einzigen Durchgang während des Liebesspiels kann sich der Held für eine der folgenden Optionen entscheiden, wenn er 1 Verführungshandlung dafür aufwendet:

- ☛ Alle Proben auf *Betören* und *Willenskraft* eines Durchgangs, die der Held ablegen muss, gelten automatisch als mit QS 6 gelungen.
- ☛ Ein anderer Teilnehmer des Liebesspiels kann die Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) oder die Probe auf *Willenskraft* wie unter dem Einsatz der Schicksalspunkte-Option *Neuer Wurf* noch mal ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 30).

Diese Fähigkeit kostet 1 Schip pro Einsatz.

Voraussetzungen: Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Meisterin des Liebesspiels



Eine Meisterin des Liebesspiels ist erfindungsreich und weiß sich auf jede Situation einzustellen. Sie kann

jederzeit ihre Partnerin überraschen und auch mit Fähigkeiten glänzen, die man ihr nicht zugetraut hätte.

Regel: Die Heldin kann sich unter Aufwendung von 1 Verführungshandlung eine beliebige Sex-Sonderfertigkeit aussuchen (siehe Seite 156). Sie muss die erforderlichen AP ausgeben, erhält diese aber am Ende der Wirkung dieser Fähigkeit wieder zurück. Die Wirkung hält 24 Stunden an.

Diese Fähigkeit kostet 1 Schip pro Einsatz.

Voraussetzungen: Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Unerschöpfliche Lust



In den meisten Fällen gewähren Rahja oder andere Mächte der Liebe ihre verführerischen Belohnungen nur sehr sparsam, doch einige Sterbliche sind in der Lage, diese glückseligen Momente viel öfter zu erleben als andere.

Regel: Der Held kann während den nächsten 24 Stunden so oft ein Liebesspiel beginnen, wie er möchte.

Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Schip.

Voraussetzungen: Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Unwiderstehlich



Die Heldin wirkt unwiderstehlich auf ihre Mitmenschen und hat einen unvergleichlichen Charme.

Regel: Die Heldin muss sich 4 Aktionen lang konzentrieren, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sie bekommt eine Erleichterung von 1 auf *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede*), *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) und *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*). Die Wirkung hält 24 Stunden an.

Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Schip.

Voraussetzungen: Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Auserwählte der Liebe	Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt	15 AP
Einfühlsamkeit	Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt	15 AP
Meisterin des Liebesspiels	Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt	15 AP
Unerschöpfliche Lust	Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt	20 AP
Unwiderstehlich	Zeugung durch ekstatischen Höhepunkt	15 AP

GESCHLECHTS- KRANKHEITEN



Die nachfolgenden Krankheiten ergänzen die vorhandenen Krankheiten aus dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach**. Sie sind jedoch explizit Geschlechtskrankheiten, sodass einige Anmerkungen nur auf sie zutreffen.

»Perainehilf! Erst die Schamläuse und nun auch noch Juckfieber! Was strafen mich die Götter so, Schwesterlein? Dem Kriechgetier, das ich ganz sicher dem umtriebigen Rondravio verdanke, war glücklicherweise leicht beizukommen. Aranisch trage ich es jetzt untenrum. Das ist mir persönlich etwas zu nackt, aber gut, wenn es sein muss. Keine Woche später juckte es wieder, bloß diesmal nicht im Schritt. Stattdessen war meine zarte Alabasterhaut rot befleckt und ich muss mich seither überall scheuern. Fieber kam auch noch dazu, und das bei der Hitze! Seit ich am Anatomischen Institut war, um mir meine Leiden lindern zu lassen, weiß es zudem jeder, weil die liederliche ya Carelli mich gesehen hat. Welche Schmach, Schwesterherz! Den Sommerball beim Comto kann ich in diesem Jahr getrost vergessen ...«

—aus einem Brief der Dulcinea della Caranda an ihre Schwester, Vinsalt, 1031 BF

Auch wenn die Heilmöglichkeiten für viele Krankheiten dank unterstützender Magie, Alchimie und dem Wirken der Geweihten ganz ausgezeichnet stehen, kann einen Aventurier doch im Laufe seines Lebens das ein oder andere Leiden befallen. Der Liebesakt ist für viele Erkrankungen eine hervorragende Gelegenheit sich auszubreiten, könnte der Kontakt zweier Wesen doch kaum inniger ein.

An dieser Stelle möchten wir eine Auswahl an Krankheiten vorstellen, die sich unter anderem auch durch den geschlechtlichen Umgang übertragen. Es gelten die üblichen Regeln zu Krankheiten, die du ab Seite 343 im **Regelwerk** nachlesen kannst. Alles über den Status *Krank* erfährst du auf Seite 36 im **Regelwerk**. Im regeltechnischen Sinn gelten diese Krankheiten als sogenannte Geschlechtskrankheiten (siehe Seite 116).

Efferdsbrennen

Der Legende nach soll Efferd diese Krankheit jenen geschickt haben, die das Wasser meiden wie die Dämonen einen Tempel und sich nie säubern. Die Krankheit überträgt sich aber auch beim Liebesspiel und sorgt für ein unangenehmes Brennen beim Wasserlassen.

Stufe: 5

Verlauf: Während der gesamten Dauer der Krankheit hat der Erkrankte Schmerzen beim Wasserlassen, die sich wie ein heftiges Brennen anfühlen.

Krankheiten als Spielelement

Krankheiten sind heimtückische Gegner im Spiel, wenn in der Gruppe nicht ein erfahrener Heiler vorhanden ist, der sich mit Heilkunde Krankheiten auskennt. Noch dazu muss er außerdem über die Mittel verfügen, um einer Erkrankung angemessen begegnen zu können, und nicht immer ist das passende Heilkraut in der Region vorhanden, in der die Helden gerade unterwegs sind.

Wahrscheinlich haben die wenigsten Gruppen Spaß daran, wenn ihre gesamte Heldengruppe sich nach jedem zweiten Bordellbesuch mit Schamläusen plagt oder aufgrund von mangelnder Hygiene das Efferdsbrennen einfängt. Wir raten daher dazu, Krankheiten hauptsächlich aus dramaturgischen Gesichtspunkten zu verwenden. Um Spannung im Spiel zu erzeugen sowie als Leidens- oder Motivationsgrund für einen NSC oder Helden können sie, sparsam eingesetzt, jedoch durchaus eine Bereicherung sein. Auch für einen heilkundigen Helden kann der Kampf gegen eine solche Krankheit eine echte Herausforderung sein.



Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1 Stufe *Schmerz* nach dem Wasserlassen für 10 Minuten / 1 Stufe *Schmerz* nach dem Wasserlassen für 5 Minuten

Dauer: 10 Tage / 5 Tage

Ursachen: halbes Jahr lang nicht im Schambereich gewaschen (1-5 auf W20, 25 %), längerer Aufenthalt in schmutzigem oder verseuchtem Wasser (1-4 auf W20, 20 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-12 auf W20, 60 %)

Behandlung: Eine gründliche Säuberung mit Seife und Kräuteresenzen (Kosten: 10 S) verkürzt die Krankheitsdauer um 2 Tage.

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um das Efferdsbrennen zu stoppen

»Lass es mich so sagen: Es wird dich, Peraine sei Dank, nicht umbringen. Aber das sollte dir eine Lehre sein! Wasch dich öfter mal, mein Sohn. Das riecht dann nicht nur gleich weniger streng, du verärgerst auch den Herrn Efferd nicht, dass er dich solche Schmerzen leiden lässt.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Horasierkrankheit

Die Horasierkrankheit, im Horasreich auch Al'Anf-ner Krankheit genannt, ist eine gefährliche und ansteckende Pestilenz, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Brabaker Schweiß aufweist.

Stufe: 6

Verlauf: Am ersten Tag ist die Körperstelle, wo es zur Übertragung der Krankheit gekommen ist, gerötet und eine wässrige Flüssigkeit tritt aus. Ab dem zweiten Tag kommt ein leichtes Fieber hinzu, ab dem dritten Tag Hautausschlag und kleine, kupferfarbene Knötchen. In vielen Fällen bricht die Krankheit alle 1W6+2 Monate erneut aus (1-10 auf W20, 50 %). Wenn dies geschieht, muss die Krankheit erneut eine Krankheitsprobe ablegen. Sie kehrt dann solange alle 1W6+2 Monate wieder, bis das Gegenmittel verabreicht wurde.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 3 Tage

Schaden: am ersten Tag 1W3+1 SP, am zweiten Tag 2W3+2 SP, am dritten Tag 3W3+3 SP; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird / am ersten Tag 1W3 SP, am zweiten Tag 2W3 SP, am dritten Tag 3W3 SP; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird

Bei schwerem Verlauf senken der Ausschlag und die Knötchen das Aussehen des Erkrankten um eine Stufe (z. B. von normal auf *Hässlich I* oder von *Gutaussehend II* auf *Gutaussehend I*).

Beim 13. Krankheitsausbruch verbleibt die Stufe *Verwirrung* permanent. Danach erhält der Erkrankte jedes Mal bei einem weiteren Ausbruch 1 permanente Stufe *Verwirrung*. Bei 4 permanenten Stufen verstirbt er.

Dauer: 13 Tage / 7 Tage

Ursachen: Moskitostiche (1 auf W20, 5 %), Pflege eines Erkrankten (1-3 auf W20, 15 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-15 auf W20, 75 %)

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)

Gegenmittel: Eine Salbe aus Donf, Rahjalieb, Sansaro und Traschbart verhindert den Wiederausbruch der Horasierkrankheit. Den aktuellen Verlauf kann die Salbe aber nicht aufhalten.

Juckfieber

Diese eher lästige als tödliche Krankheit kommt manchmal als Folgekrankheit anderer Krankheiten vor. Insbesondere beim Liebesspiel kann man sich jedoch besonders schnell anstecken.

Stufe: 3

Verlauf: Am ersten Tag bekommt der Kranke einen fleckigen Ausschlag, der unangenehm juckt. Zusätzlich beginnt ab dem zweiten Krankheitstag ein leichtes Fieber.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 5 Tage

Schaden: 1W3 SP pro Tag, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird / 1 SP pro Tag, ab dem zweiten Tag 1

Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird

Dauer: 5 Tage / 3 Tage

Ursachen: Nachfolgekrankheit bei Dumpfschädel (1-2 auf W20, 10 %), Nachfolgekrankheit bei Schamlausbefall (1-4 auf W20, 20 %), Pflege eines Erkrankten (1 auf W20, 5 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-15 auf W20, 75 %)

Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag, bis zu einem Minimum von 0 SP)

Gegenmittel: frische oder getrocknete und wieder aufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer -1 Tag)

Krätze

Bei der Krätze handelt es sich um kleine Parasiten, die sich vor allem an den Genitalien, aber auch dem Gesäß, den Achseln oder dem Bauchnabel einnisten. Die winzigen, kaum sichtbaren Parasiten bohren sich unbemerkt unter die Haut und sorgen dadurch für juckende Entzündungen.

Stufe: 4

Verlauf: Ab dem ersten Tag der Krätze ist der Betroffene von einem starken Juckreiz befallen, der es ihm schwer macht, sich auf etwas anderes als das Jucken zu konzentrieren. Jeden Tag muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen. Am ersten Tag ist sie nicht erschwert, am zweiten um 1, am dritten um 2 usw.

Misslingt die Probe, muss sich der Erkrankte so heftig kratzen, dass er dabei seine Haut aufkratzt und 1W6 SP erleidet. Nach dem Misslingen muss keine weitere Probe auf *Selbstbeherrschung* für das Jucken abgelegt werden. Am Ende der Dauer verlassen die Parasiten den Erkrankten wieder.



Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 2 SP pro Tag, 1 Stufe *Betäubung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird / 1 SP, 1 Stufe *Betäubung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut

Dauer: 7 Tage / 4 Tage

Ursachen: längerer Aufenthalt in einer/m schäbigen Unterkunft/Bordell (Q1: 1-2 auf W20, 10 %, Q2: 1 auf W20, 5 %), längerer Aufenthalt in unhygienischer Umgebung (1-6 auf W20, 30 %), Pflege eines Erkrankten (1-2 auf W20, 10 %), ungeschützter (sexueller) Kontakt mit Erkrankten (1-5 auf W20, 25 %)

Behandlung: chirurgisches Entfernen der Parasiten (Probe auf *Heilkunde Wunden* -2, 7 SP - QS, Dauer 1 Stunde)

Gegenmittel: tägliches Einreiben mit Sansarosalbe (Dauer -2 Tage)

Schamlausbefall

Die Schamlaus nistet sich nur im behaarten Schambereich ein und sorgt dort für einen unangenehmen Juckreiz.

Stufe: 2

Verlauf: Einen Tag, nachdem sich das Opfer die Schamläuse eingefangen hat, beginnt es die Auswirkungen zu spüren. Ein ständiges Jucken und Beißen im Schambereich sorgt für eine dauerhafte Ablenkung. Am Ende der Dauer verlassen die Parasiten den Erkrankten wieder.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: keiner, aber das Opfer der Schamläuse erleidet bis zum Ende der Dauer eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben / keiner, aber das Opfer der Schamläuse erleidet eine Erschwernis von 1 auf alle Teilproben von GE bei Fertigkeitsproben

Dauer: 10 Tage / 5 Tage

Ursachen: längerer Aufenthalt in einer/m schäbigen Unterkunft/Bordell (Q2: 1 auf W20, 5 %; Q1: 1-2 auf W20, 10 %), längerer Aufenthalt in unhygienischer Umgebung (1-4 auf W20, 20 %), Pflege eines Erkrankten (1-4 auf W20, 20 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-10 auf W20, 50 %)

Besonderheiten: Bei Schamlausbefall besteht die Gefahr sich als Nachfolgekrankeheit das Juckfieber zuzuziehen

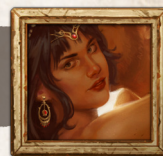


(1-4 auf W20, 20 %). Das Opfer der Krankheit erleidet nicht den Status *Krank*. Personen ohne Schamhaar können nicht von Schamläusen befallen werden.

Behandlung: tägliches Waschen des befallenen Bereichs mit Wasser und Seife (Dauer -2 Tage), Intimrasur (Läuse verbleiben noch 1 Tag, bevor sie vom Opfer ablassen)

Gegenmittel: Einreiben des betroffenen Bereichs mit Egelschrecksalbe (sofortiges Läusesterben und Ende der Krankheit)

»Der aranische Schnitt hat eben gewisse Vorteile.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihete



Sexpraktiken und Geschlechtskrankheiten

Generell kann man sich bei ungeschütztem sexuellen Kontakt mit einem Kranken Geschlechtskrankheiten zuziehen. Bei einigen Sexpraktiken ist dies aber nicht möglich oder das Risiko sehr gering: Durch Verbalerotik kann man sich nicht anstecken, bei Faustspielen, Fesselspielen, Harte Gangart, Mammalverkehr und Reiben & Streicheln ist das Risiko um 10 % gesenkt. Dies gilt aber jeweils nur, wenn ausschließlich diese Sexpraktiken eingesetzt werden. Sollte Verbalerotik irgendwann in Mammalverkehr übergehen, gelten nur noch die 10 % Senkung, bei einem Übergang z. B. zum Coitus die normale Ansteckungswahrscheinlichkeit.

GESCHLECHTS- MERKMALE



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Aussehen. Diese Fokusregel setzt voraus, dass mit der Fokusregel *Sex-Regeln* gespielt.



»Ob ich große Titten mag oder lieber kleine? Ist mir doch egal, Hauptsache ihre Fotze ist schön eng.«

—Vagnar, Pirat aus Charypso, 1036 BF

Anhand der folgenden Tabellen lassen sich die Ausmaße der fürs Liebesspiel nicht ganz unwichtigen Vorzüge einer Heldin oder eines Helden bestimmen.

Wir sind der Meinung, dass alle Größen eines Körperteils Vorzüge haben. Aus diesem Grund haben wir alle mit individuellen Vorzügen ausgestattet. Stärkere Vorzüge werden durch eine regeltechnische Einschränkung ausgeglichen.

Wir werden nicht mit Zahlen angeben, ab wann ein Geschlechtsmerkmal als groß oder klein gilt, aber wir liefern dir Informationen zu Durchschnittsgrößen und den ungefähren maximalen und minimalen Größenbereichen.

Je nachdem, wie du solche Maße im Spiel handhaben möchtest, solltet sich eure Gruppe auf eine von drei möglichen Methoden einigen, um diese zu bestimmen.

- ☛ **Durchschnittswert:** Wenn du für deinen Helden keine andere Wahl triffst, so hat er automatisch den Durchschnittswert, der in den Tabellen angegeben ist.
- ☛ **Frei wählen:** Die Maße dürfen frei anhand der Tabelle bestimmt werden.
- ☛ **Zufallswerte:** Du kannst auch den Zufall bestimmen lassen, wie groß der Penis des Helden oder die Brüste deiner Abenteurerin sind und folgt den Anweisungen der Würfeltabellen.

Vorzüge und Einschränkungen

Die unterschiedlichen Größen der Geschlechtsmerkmale weisen teilweise Vorzüge und Einschränkungen auf. Zusätzliche FP oder Erschwernisse gelten immer für die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* des Teilnehmers, wenn eine bestimmte Sexpraktik und Position mit dem entsprechenden Körperteil ausgeführt wird (alternativ *Körperbeherrschung* beim Bonus kleiner oder sehr kleiner Brüste).

Penisgröße

Mit dieser Tabelle lässt sich die Penisgröße eines Helden bestimmen.

Penistabelle

3W6	Penisgröße	Vorzüge/Einschränkungen
<3-5	sehr klein	+2 FP bei Sexpraktik Analverkehr (aktiv) und Fellatio (passiv); Erschwernis -1 / -2 bei großer / sehr großer Vagina bei der Sexpraktik Coitus (aktiv)
6-8	klein	+1 FP bei Sexpraktik Analverkehr (aktiv) und Fellatio (passiv); Erschwernis -1 bei sehr großer Vagina bei der Sexpraktik Coitus (aktiv)
9-12	mittel	keine (Durchschnittswert)
13-15	groß	+1 FP bei Sexpraktik Coitus (aktiv); Erschwernis -1 bei sehr kleiner Vagina bei der Sexpraktik Coitus (aktiv)
16-18>	sehr groß	+2 FP bei Sexpraktik Coitus (aktiv); Erschwernis -1 / -2 bei kleiner / sehr kleiner Vagina bei der Sexpraktik Coitus (aktiv)

Wenn du möchtest, kannst du an dieser Stelle Modifikatoren für die Größe des Penis verwenden. Je nach Vorliebe kannst du hier Helden nach willkürlichen Kriterien, die du gut findest, Abzüge geben oder Boni verleihen. Beides sollte sich im Rahmen von +/-3 bewegen.

Penislänge

Die durchschnittliche Länge eines Penis bei Menschen beträgt im Normalzustand 10 cm, im erregten Zustand 14 cm. Üblicherweise bewegt sich die Penisgröße im Normalzustand zwischen 5 und 20 cm, bei einer Erektion zwischen 8 und 23 cm.

Penisumfang

Der Penisumfang eines Menschen liegt üblicherweise zwischen 7 und 12 cm (Ø 9 Halbfinger). Bei Elfen ist das Glied üblicherweise etwas schlanker, bei Zwergen eher dicker ausgeformt, insbesondere im Bereich der Eichel.

Brustgröße

Mit dieser Tabelle kann die Größe der Brust bestimmt werden. Bei Meisterpersonen wird die Brustgröße bei Personen mit einem Penis nur angegeben, wenn sie sich von der erwarteten Größe sehr klein unterscheidet.

Brusttabelle

3W6	Brustgröße	Vorzüge/Einschränkungen
<3-5	sehr klein	+2 FP, wenn Rahjasutra-Stellungen eingesetzt werden (siehe Seite 100); -2 FP bei Sexpraktik Mammalverkehr (passiv)
6-8	klein	+1 FP, wenn Rahjasutra-Stellungen eingesetzt werden (siehe Seite 100); -1 FP bei Sexpraktik Mammalverkehr (passiv)
9-12	mittel	keine (Durchschnittswert)
13-15	groß	+1 FP bei Sexpraktik Mammalverkehr (aktiv); -1 FP, wenn Rahjasutra-Stellungen eingesetzt werden (siehe Seite 100)
16-18>	sehr groß	+2 FP bei Sexpraktik Mammalverkehr (aktiv); -2 FP, wenn Rahjasutra-Stellungen eingesetzt werden (siehe Seite 100)

Wenn du möchtest, kannst du an dieser Stelle Modifikatoren für die Größe der Brüste verwenden. Je nach Vorliebe kannst du hier Heldinnen nach willkürlichen Kriterien, die du gut findest, Abzüge geben oder Boni verleihen. Beides sollte sich im Rahmen von +/-3 bewegen.

Brustumfang

Der Brustumfang selbst ist kein sehr aussagekräftiger Wert, da dieser in großem Maße von Körpergröße und -umfang ihrer Trägerin abhängt. Der Brustumfang ist der maximale horizontale Umfang, gemessen unter den Achseln und über der Brusterhebung.

Körbchengröße

Der Brustumfang und der Unterbrustumfang können zwar ungefähr angeben, welche Körbchengröße vorhanden ist, aber der menschliche Körper ist so individuell, dass die Körbchengröße nicht immer exakt durch den Brustumfang abgeleitet werden kann. Die durchschnittliche Körbchengröße bei Menschen liegt zwischen B und C. Zwerginnen haben meist eher eine Größe von C oder D, während Elfen eher zu kleineren Brüsten als Menschenfrauen neigen, aber auch unter ihnen gibt es Individuen mit größeren Körbchengrößen.



Vaginagröße

Diese Würfeltabelle gibt Auskunft über die Größe und gefühlte Enge einer Vagina.

Vaginatablelle

3W6	Vagina-größe	Vorzüge/Einschränkungen
<3-5	sehr klein	+2 FP bei Sexpraktik Coitus (passiv); Erschwernis -1 / -2 bei großem / sehr großem Penis bei der Sexpraktik Coitus (passiv) und Faustverkehr (passiv)
6-8	klein	+1 FP bei Sexpraktik Coitus (passiv); Erschwernis -1 bei sehr großem Penis bei der Sexpraktik Coitus (passiv) und Faustverkehr (passiv)
9-12	mittel	keine (Durchschnittswert)
13-15	groß	+1 FP bei Sexpraktik Faustverkehr (passiv); Erschwernis -1 bei sehr kleinem Penis bei der Sexpraktik Coitus (passiv) und Faustverkehr (passiv)
16-18>	sehr groß	+2 FP bei Sexpraktik Faustverkehr (passiv); Erschwernis -1 / -2 bei kleinem / sehr kleinem Penis bei der Sexpraktik Coitus (passiv) und Faustverkehr (passiv)

Wenn du möchtest, kannst du an dieser Stelle Modifikatoren für die Größe der Vagina verwenden. Je nach Vorliebe kannst du hier Heldinnen nach willkürlichen Kriterien, die du gut findest, Abzüge geben oder Boni verleihen. Beides sollte sich im Rahmen von +/-3 bewegen.

Vaginagröße

Die Größe einer Vagina steht nicht unbedingt in einem Verhältnis zur Körpergröße. Das Gefühl, ob eine Vagina eng ist, hat häufig damit zu tun, wie kräftig die Muskulatur im Genitalbereich ist und nicht mit der tatsächlichen Größe.

Schamhaar

Ein glattrasierter Intimbereich ist vor allem bei den Tulamiden und den Horasiern verbreitet. In den Tulamidenlanden ist die Entfernung des Schamhaars oftmals ein Relikt der ertulamidischen Verehrung der Gottheit Ankhatep, der man Haare opferte. Heute wird die Intimrasur aber meist aus ästhetischen Gründen betrieben.

Die Güldenländer brachten diese Art der Schönheitspflege ebenfalls nach Aventurien mit, aber sie ist, abgesehen vom Horasreich, nicht sehr weit verbreitet. Selbst dort war sie über Jahrhunderte in Vergessenheit geraten, bis sie in den letzten Jahrzehnten wieder in Mode gekommen ist.

Die Rahjakirche vertraut bei der Frage, ob man sich rasieren sollte oder volles Schamhaar göttergefällig ist, voll und ganz dem persönlichen Geschmack des Trägers.

Als Rasurwerkzeug kommt entweder eine feine Klinge oder eine Salbe zur Haarentfernung zum Einsatz. Aus Thorwal stammt der Brauch, eine klebrige Honig-Zucker-Masse zur Haarentfernung zu verwenden, während im Horasreich stattdessen warme Wachsstreifen benutzt werden.

- Die Mittelreicher, Andergaster, Bornländer, Svelltaler und Zyklopäer lassen üblicherweise ihr Schamhaar wuchern und rasieren sich nicht. Es gibt immer wieder Ausnahmen, sei es, weil es jemand gerne glatt mag, vor kurzem von Schamläusen befallen war oder sich bei anderen Kulturen diesen Brauch abgeschaut hat.
- Die Intimrasur wird in Nostria immer häufiger angewandt. Als Grund geben die Nostrier an, dass man sich vom wilden Andergaster abheben möchte.
- In Aranen sind Scham- und Körperhaare ein Zeichen für ungepflegtes Auftreten. Deshalb entfernen Angehörige beiderlei Geschlechts sich die Haare und lassen höchstens einen kleinen Streifen oberhalb des Schambereichs stehen.
- Bei den Novadis ist die Praxis hingegen eher ungewöhnlich und wird am ehesten noch von Novadi-Frauen praktiziert.
- Im Rest der Tulamidenlande kommt es stark auf die jeweiligen Vorlieben der Person an, aber eine Rasur

im Intimbereich ist deutlich häufiger anzutreffen als bei den Mittelländern.

- Die Horasier sind nicht nur Freunde hinreißender Frisuren auf dem Kopf, sondern im Lieblichen Feld gibt es sogar Schamhaarfriseure, die ihren Kundinnen ausgefallene Muster stutzen, beispielsweise magische Zeichen oder Göttersymbole.
- In Meridiana trägt man untenherum auch lieber nichts. In der Praxis sind es aber meist die Wohlhabenden, die sich regelmäßig rasieren, während die Ärmeren oftmals weder die Zeit, noch die Geduld haben, dem wuchernden Urwald mit einer Klinge zu Leibe zu rücken.
- Elfen und Zwerge rasieren sich so gut wie nie, aber aus unterschiedlichen Gründen. Während Elfen so gut wie nie Scham- und Körperhaar wächst und sie sich deshalb erst gar nicht damit beschäftigen müssen, wächst das Haar bei Zwergen recht schnell und sie machen sich nicht die Mühe, es zu schneiden. Zudem ist Zwergen gemeinhin unwohl bei dem Gedanken, Haare zu entfernen.

Schamhaartabelle

3W6	Schamhaarmenge
<3-5	kein Schamhaar
6-8	wenig
9-12	mittel
13-15	viel
16-18>	Dschungel

Wenn du möchtest, kannst du an dieser Stelle Modifikatoren für die Schamhaarmenge verwenden. Je nach Vorliebe kannst du hier Helden nach willkürlichen Kriterien, die du gut findest, Abzüge geben oder Boni verleihen. Beides sollte sich im Rahmen von -12 bis +3 bewegen.

Schamhaarfrisur

1W20	Frisur
1-5	Aranischer Schnitt (glattrasiert)
6-7	Streifen
8-9	Dreieck
10	Rondrablitz
11	Buchstabe (z. B. T für Thorwal)
12	Hesindeschlange
13	Pentagramm
14	Bart (Kaiserbart, Zwergenbart)
15	anderes Symbol
16-20	unbehandelt

GENITAL- UND BRUSTTREFFER



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

Diese Fokusregel setzt voraus, dass mit der Fokusregel Sex-Regeln spielt.



Die vorgestellte Fokusregel ergänzt den Abschnitt Besonders empfindliche Treffer anvisieren im Aventurischen Kompendium. Du benötigst nicht die gesamten Regeln für Trefferzonen, um mit der Regel für Genital- und Brusttreffer zu spielen, aber sie sind vollständig kompatibel.

»Ein unverschämter Bursche, dieser Vagnar. Seine Ausdrucksweise ließ sehr zu wünschen übrig und er versuchte mich und meine Gefährtin Lariella die ganze Zeit im Kampf mit seinen schändlichen Beleidigungen zu provozieren. Ich denke, es war in Rahjas und Rondras Sinne, dass ich ihn in Borons Hallen befördert habe. Und es tut mir leid, dass ihr mitansehen musstet, wie ich ihm mein Rapier in die Weichteile stach. Aber es musste sein.«

—Esquirio Refardeon della Rochas, 1036 BF

Komplexität

Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese Komplexitäten geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, sie herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

Primitive Gegenstände benötigen nur das Herstellungstalent.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet.

Komplexe Gegenstände benötigen in jeden Fall ein Berufsgeheimnis. In Klammern steht der AP-Wert des Berufsgeheimnisses.

Ergänzungen zu den Ausrüstungswerten

Rüstungseigenschaften und Komplexität sind eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Rüstungseigenschaften

Die hier vorgestellten Rüstungen verfügen nicht nur über die bereits bekannten Werte aus dem Regelwerk, sondern auch über Rüstungseigenschaften. Dabei handelt es sich um spezielle Vor- und Nachteile für Rüstungen, die nur zum Tragen kommen, wenn du mit der Fokusregel spielst. Diese Vor- und Nachteile wiegen sich auf, sodass die Rüstung nicht besser oder schlechter wird. Aber durch die Rüstungseigenschaften kommen die individuelleren Merkmale einer Rüstung besser zur Geltung und dadurch wird das Spiel deutlich komplexer.

Besonders empfindliche Stellen anvisieren (Genitalien und Brüste)

Das Anvisieren von bestimmten Körperstellen kann dabei helfen, empfindliche Stellen von Humanoiden anzugreifen. Es gibt Zonen, an denen ein Treffer ausgesprochen schmerzhaft ist.

Je nach Größe der Stelle, aber auch je nach Erreichbarkeit für den Helden, sind diese Zonen mehr oder weniger schwer zu treffen. Die Erschwernisse der AT liegen in einem Bereich von -4 bis -8. Sollte es dem Helden gelingen, die empfindliche Stelle zu treffen, so tritt nicht nur wie gewohnt Schaden durch den Angriff auf, sondern es kommt noch sofort der Folgeschaden dazu (je nach Ort des Treffers).

„Dieser Folgeschaden ist unabhängig von eventuellen Wundeffekten, falls du mit der Fokusregel zu Trefferzonen aus dem Aventurischen Kompendium spielst.“



Erschwernisse beim Anvisieren von Genitalien und Brüsten

Humanoid, Größenkategorie klein bis groß

Zone	Erschwernis auf AT	Folgeschaden
Brüste	-4	+1W3 SP
Vagina	-8	1 Stufe Schmerz für 1 Minute
Penis	-6	1 Stufe Schmerz für 5 Minuten

Rüstungsausstattung

Die hier vorgestellte Rüstungsausstattung ist nicht für jede Rüstung geeignet. Unter dem Punkt *Rüstungen* ist aufgeführt, welche Rüstungsart mit der Ausrüstung ausgestattet werden kann. Das letzte Wort darüber, ob es möglich ist, die Rüstung damit auszustatten, hat der Spielleiter. Der Punkt *Kosten* führt auf, welchen Preis die Ausstattung hat. Die Regeln beschreiben, wie sich die Ausrüstung

spielt. Als Größe der Geschlechtsmerkmale gilt: Stufe I / II / III / IV / V entspricht sehr klein / klein / mittel / groß / sehr groß

..... ☐ spielt. ☒ spielt. ☐ spielt.

Brustschalen I/II

Bei Brustschalen handelt es sich um zwei Leder- oder Metallschalen, die ähnlich einem Büstenhalter getragen werden und eine Kämpferin besser vor Brusttreffern schützen sollen.

Regel: Brustschalen verschaffen ihrer Trägerin zusätzlichen Schutz für den Brustbereich. Bei einem Brusttreffer kann der RS um 1 (Stufe I) bzw. 2 (Stufe II) erhöht werden.

Kosten: 3 Silbertaler x Stufe der Brustgröße (Stufe I) / 6 Silbertaler x Stufe der Brustgröße (Stufe II)

Rüstungen: alle Rüstungen bis auf Plattenrüstungen

Suspensorium I/II

Beim Suspensorium handelt es um eine verstärkte Unterhose oder einen vergleichbaren Schutz für den

Genitalbereich. Meist wird er von Männern getragen, aber es gibt auch Varianten für Frauen.

Regel: Ein Suspensorium verschafft seinem Träger zusätzlichen Schutz für den Genitalbereich. Bei einem Treffer im Genitalbereich (gleich ob die Vagina oder der Penis anvisiert wurden), kann der RS um 1 (Stufe I) bzw. 2 (Stufe II) erhöht werden.

Kosten: 3 Silbertaler x Stufe der Penisgröße (Stufe I) / 6 Silbertaler x Stufe der Penisgröße (Stufe II) oder 1 Silbertaler x Stufe der Vaginagröße (Stufe I) / 2 Silbertaler x Stufe der Vaginagröße (Stufe II)

Rüstungen: alle Rüstungen bis auf Plattenrüstungen

»Kann ich nur empfehlen. Hat mir schon oft geholfen. Auch wenn die passende Größe für mich teuer ist.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Kettenhemdbikini

»Was ist ein Bikini?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Das stammt aus einem mohischen Dialekt und heißt leichte Kleidung.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Ich bin keine Rüstungsexpertin, aber ich glaube nicht, dass dieser Kettenhemdbikini besonders gut schützt.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Doch, doch. Probier ihn einfach mal an, ich bin sicher, die Schutzwirkung wird unterschätzt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Kettenhemdbikini					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Kettenhemdbikini	1	0	-1 GS, -1 INI	2 Stn	100 S
Anmerkung	Der Kettenhemdbikini ist eine Variante der Schweren Kleidung. Die Trägerin muss alle 4 Stunden 1 Anwendung Gleitmittel oder Massageöl einsetzen, sonst verdoppeln sich die zusätzlichen Abzüge auf INI und GS. Auch Männer können den Kettenhemdbikini tragen, erleiden dadurch aber eine Erschwernis von 2 auf alle Gesellschaftstalente (bis auf <i>Menschenkenntnis</i> und <i>Willenskraft</i>).				

Rüstungsvorteil: Jeder am Geschlecht und Spezies der Trägerin interessierte Kulturschaffende muss bei ihrem Anblick eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen erhält er 1 Stufe *Erregung*, falls die Erregungsstufe bisher 2 oder niedriger betrug. Diese Probe muss nur alle 24 Stunden abgelegt und die Trägerin muss dann auch wieder zu sehen sein.

Rüstungsnachteil: Wird die Trägerin eines Kettenhemdbikinis getroffen, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1-4 liegt der RS der getroffenen Stelle bei 0, bei 5 bei 1 und bei 6 liegt er bei 4.

Sexualmoral II: Nacktheit

»Also ... normalerweise ist mir ja gleich, was da so an Weiblichkeit ins Badehaus wankt. Hab schon so viele Leute nackt gesehen, da schaust du halt irgendwann nicht mehr so hin. Und wenn doch, dann ist ja nichts weiter dabei, ne? Aber diese Eilif damals, ja, die Thorwalerin, die hatte die größten Dinger, die ich je gesehen hab! Die Kürbisse, die Helmjew feilbietet, waren ein Dreck dagegen! Da konntest du nur starren und alles andere ... naja. Mach's gut meine Teuerste, bis nächste Woche.«

—gehört in einem Badehaus in Festum, 1020 BF

Sieht man genauer hin, hat Nacktheit eine recht lange Tradition in **Das Schwarze Auge**, dessen Hintergrundbeschreibung stets einen recht ungezwungenen Umgang mit dem eigenen Körper vermittelt hat. Die Liste der Begegnungen in Spielhilfen und vor allem Abenteuern ist lang. Heldinnen und Helden konnten bereits im allerersten Soloabenteuer **Nedime – die Tochter des Kalifen** (1984) einen hocherotischen Schleiertanz bewundern oder in **Die Göttin der Amazonen** (1985) halbnackte Reckinnen bei der Waffenreinigung bestaunen. In anderen Bänden konnte man barbusigen Dryaden oder Neckern begegnen, Pärchen beim Schäferstündchen überraschen und über die Vorzüge knackiger Waldmenschenmänner und -frauen sinnieren. Nicht immer, aber durchaus häufiger, spielte dabei das Bad als Schauplatz eine Rolle. Es gab Gelegenheit, Amazonen heimlich beim Planschen zuzuschauen, den legendären Kaiser Hal im Bade zu überraschen, und mit dem Orgienabenteuer **Namenlose Nacht** (2014) spielte ein Abenteuer mit explizitem Text- und Bildmaterial gleich ganz in den Thermen.

Die meisten Aventurier haben ein recht entspanntes Verhältnis zur Nacktheit, das eher mit den Ansichten der irdischen Antike vergleichbar ist, als mit denen des Hoch- und Spätmittelalters. Der Rahmen, in dem man als Aventurier sicher die größten Chancen hat, jemand anderen unbekleidet zu sehen, ist während eines gemeinsamen Bades, aber auch abseits von Thermen, See und Badezuber stehen die Chancen in vielen Regionen nicht schlecht, einen Blick auf nackte Haut zu erhaschen.

Bei einigen älteren und zeitgenössischen Darstellungen der Zwölfe begegnet man wie selbstverständlich Nacktheit. Besonders tut sich hier selbstverständlich die Liebesgöttin Rahja hervor, deren freizügige Statuen und Gemälde man in vielen Tempeln und Schreinen oder Kunstwerken finden kann. Aber auch Praios und Bōron werden gelegentlich nackt porträtiert oder in Stein gemeißelt.

Bei den Elfenvölkern ist die Körperkultur so natürlich und selbstverständlich, dass es sogar schwierig wird,

längere Zeit unter ihnen zu leben, ohne jemanden nackt zu sehen. Die Zwerge halten es da etwas traditioneller, und auch wenn sie kein Problem mit Nacktheit haben, beschränken sie sich dabei gern auf einen familiären Rahmen. Aufgrund der Tatsache, dass Frauen unter den Angroschim recht selten sind, bekommen viele Zwergenmänner ihren Lebtage jedoch keine nackte Zwergenfrau zu Gesicht.

Die Menschen begegnen dem Thema Nacktheit je nach Heimatregion sehr unterschiedlich, aber auch der Stand ist oft ein entscheidender Faktor. Auf dem Land leben Familien oder ganze Sippen gemeinsam, und man begegnet sich im Alltag des Öfteren unbekleidet. Gebadet wird häufig gemeinsam in Bächen und Flüssen, was nicht nur für viele Landbewohner, sondern auch für manche reisende Abenteurergruppe gilt. In den Städten gibt es, abseits der eng belegten Mietskasernen, zumeist etwas mehr Raum für Privates, aber auch hier begegnen sich Bürgerliche häufig in einem der Badehäuser. Diese stehen in den meisten Regionen beiden Geschlechtern gegen Entgelt offen, und man dampft oder badet wie selbstverständlich gemeinsam. Ausnahmen bilden beispielsweise sehr traviatfromme Regionen, aber auch die Offenheit eines Gastgebers mag ausschlaggebend sein, ob Männer und Frauen getrennt baden.

An Adelshöfen hingegen kann es ebenfalls sehr unterschiedlich sein, als wie schicklich Nacktheit wahrgenommen wird. Die meisten Damen und Herren von Stand sind es jedoch durchaus gewohnt, dass ihnen eine Zofe oder ein Diener beim Ankleiden zur Hand geht. Während bornische Bronnjaren auch gemeinsam ein Schwitzbad nehmen und sich anschließend in Schnee oder See abkühlen, wird auf vielen Burgen in den Nordmarken oder in Darpatien schon deutlich zurückgezogener gebadet. Die Herrschaften lassen sich oder ihren Gästen meist einen Zuber befüllen, jedoch ist es auch hier nicht unüblich, dass die Dienerschaft beim Baden zur Hand geht.

In den Tulamidenlanden geht es bis auf Diener und Sklaven schon deutlich privater zu. Hier badet man deutlich häufiger nach Geschlechtern getrennt, wenn man sich nicht gerade den Luxus eines eigenen Harems gönnen kann, in dem jedoch der Zugang für alle Männer außer dem Hausherrn streng reglementiert ist.

Gänzlich unbefangen gehen die Waldmenschenstämme des Tiefen Südens mit Nacktheit um, empfiehlt es sich doch schon aufgrund der feuchtwarmen Witterung in Meridiana und auf den Waldinseln nur das notwendigste zu bedecken.

HILFSMITTEL DER LIEBE

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung. Diese Fokusregel setzt voraus, dass mit der Fokusregel *Sex-Regeln* spielt.

Gegenstandsvorteile und *Komplexität* ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.

»Ein Meisterwerk. Glatt, rund, perfekt. Und ziemlich schwer. Der lässt sich sogar als Knüppel einsetzen. Wir gravieren das edle Stück noch mit deinen Initialen und setzen das Zeichen der lieblichen Göttin dazwischen. Wirklich, ein Meisterwerk.«
—der Liebesspielzeughersteller Ulwig zu seiner Kundin Alena, nach der Herstellung eines großen Olisbos aus Meteoreisen, neuzeitlich

Regeltechnik bei Gegenständen

Alle Gegenstände des Kapitels weisen einen Eintrag zur Regeltechnik auf. Dabei handelt es sich um eine Fokusregel, die dem Benutzer kleine Vorteile in bestimmten Situationen verschafft, wenn er die Gegenstände benutzt. Nachteile hat ein Spieler durch die Benutzung dieser Fokusregel nicht, allerdings ist dadurch die Verwendung eines Gegenstandes deutlich komplexer. Der Einsatz von Liebesspielzeug, Rahjaica und den meisten anderen Gegenständen benötigt 1 Verführungshandlung. Modifikatoren gelten immer für den aktiven und passiven Teilnehmer, es sei denn, es wird extra erwähnt, dass es nur für eine Position gilt.

Spiel ohne Regeltechnik für Gegenstände

Solltest du die Fokusregel für die Regeltechnik der Gegenstände weglassen wollen, so kannst du sie wie jede Fokusregel ignorieren. In diesem Fall kannst du als Spielleiter einfach in der passenden Situation darüber entscheiden, ob ein Gegenstand irgendwelche Boni verleiht oder ein grundlegendes Werkzeug darstellt.

Gegenstandsvorteile

Neben der Erklärung der regeltechnischen Werte fassen wir für dich an dieser Stelle einige häufig auftretende Regeltechniken der Gegenstände zusammen, auf die du während der Lektüre von **Wege der Vereinigungen** immer wieder stoßen wirst. Wenn du diesen Detailgrad nicht nutzen möchtest, dann kannst du wie immer die Fokusregeln ignorieren.

Erleichterungen

Bei den Gegenständen wird unter dem Abschnitt Regeltechnik öfters angegeben, dass die Eigenschaft einer bestimmten Teilprobe einen Bonus erhält. Jede Fertigkeitsprobe besteht aus drei aufeinanderfolgenden Teilproben (siehe **Regelwerk** Seite 22). Beispielsweise wird bei dem Talent *Betören* auf MU/CH/CH geprobt. Die erste Teilprobe wäre somit Mut, die zweite Teilprobe Charisma und die dritte Teilprobe ebenfalls.

Komplexität

Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese Komplexitäten geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, sie herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

Primitive Gegenstände benötigen nur das Herstellungstalent.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet.

Komplexe Gegenstände benötigen in jeden Fall ein Berufsgeheimnis. In Klammern steht der AP-Wert des Berufsgeheimnisses.

Viele Gegenstände gewähren einen Bonus auf eine Eigenschaft bei einer Teilprobe, d. h., dass der Held bei der Benutzung des Gegenstands bei der entsprechenden Fertigkeitsprobe den Eigenschaftswert der Teilprobe modifiziert und somit einen besseren effektiven Eigenschaftswert erhält. Sollte eine Eigenschaft mehrmals in einer Fertigkeitsprobe vorkommen, so entscheidet der Spieler vor dem Würfeln, welche Teilprobe den Bonus bekommt (es sei denn, der Gegenstand gibt etwas Anderes vor). Einige Gegenstände gewähren auch Erleichterungen für die komplette Probe. Auch dies ist dann jeweils bei dem Gegenstand genannt, kommt aber deutlich seltener vor.

Beispiel: Rahjamanda hat sich im Intimbereich einen Schmuckring einsetzen lassen. Sie und ihre Geliebte Sulvina lieben sich in einer Nische des Rahjatempels und führen beidseitig die Sexpraktik Cunnilingus aus. Da der Körperschmuck anregend für beide ist und diese Praktik durch seine Regeltechnik unterstützt, können sie beide beliebige Teilprobe bei Betören (Liebeskünste) um 1 erleichtern. Rahjamanda verfügt über Mut 13 und CH 14, sie entscheidet sich, die zweite Teilprobe zu erleichtern. So muss sie nun auf 13/15/14 würfeln. Sulvina erleichtert sich die Mut-Teilprobe. Sie hat Mut 12 und Charisma 14, sodass sie nun auf 13/14/14 würfeln muss.

FP/QS-Bonus

Eine andere Art von Bonus durch Gegenstände ist der FP/QS-Bonus. Dieser erhöht bei der Nutzung des Gegenstandes und der dazugehörigen Fertigkeit bei Gelingen der Probe die FP um 1 oder 2. Sehr mächtige Gegenstände erhöhen die FP gelungener Proben sogar um 3 FP, was direkt durch eine zusätzliche QS angegeben wird. Voraussetzung für diesen Bonus ist aber ein

Gelingen der Probe. Auf eine misslungene Probe hat der FP/ QS-Bonus keine Auswirkung.

Beispiel: Alwene benutzt einen Olisbosgürtel bei Alrik. Sie führt die Sexpraktik Analverkehr bei ihm durch und kann laut der Beschreibung des Olisbosgürtels zwischen zwei Optionen entscheiden. Sie wählt die Option, dass sie +1 FP bei der Probe auf Betören (Liebeskünste) erhält.

Liebesspielzeug

»Rahjas Gaben? Ich weiß, die meisten denken dabei an gutes Aussehen und die Liebe, aber es wird schnell vergessen, dass Rahja uns auch die Kreativität und einen Sinn für das Schöne geschenkt hat. Über all die Jahrhunderte haben Geweihte und Gläubige ersonnen, wie man seinen Körper lieben und anderen große Freude schenken kann. Liebesspielzeug ist so alt wie der Mensch selbst und ich bin mir sicher, wir werden eines Tages den mechanischen Olisbos, der Ingerimms Hammer genannt wird, noch verbessern. Vielleicht müssen wir ihn dann gar nicht mehr aufziehen und er läuft von selbst. Jeder sollte so ein schmuckvolles Ding bei sich haben. Für einsame Stunden und für den Spaß zu zweit oder zu dritt.«

—Nahema, Rahjageweihte aus Al'Anfa, 1039 BF

Unter dem Begriff Liebesspielzeug sind alle Hilfsmittel aufgeführt, die beim Liebesspiel eine Verwendung haben und die dabei helfen können, die Lust zu steigern.

Dildos

Die aventurischen Dildos werden üblicherweise *Olisbos* oder *Phallus* genannt. Es sind Liebesspielzeuge in Penisform, die vor allem zur vaginalen oder analen Stimulation eingesetzt werden.

Der *Phallusstab* ist ein langer *Olisbos*, der besonders große Befriedigung verschafft, aber auch von zwei Personen gleichzeitig verwendet werden kann.

Der *Olisbosgürtel* wird üblicherweise von einer Frau getragen. Es handelt sich dabei um einen Gürtel mit *Olisbos* in der Mitte, der es der Trägerin beim Liebesspiel ermöglicht, beide Hände freizuhaben und dennoch ihre Partnerin oder ihren Partner mit dem Dildo zu verwöhnen.

Eine relativ neue Errungenschaft unter den Liebesspielzeugen ist *Ingerimms Hammer*, ein mechanischer Dildo, der nach kurzem Aufziehen für einigen Minuten vibrierende Bewegungen macht. Er wurde von einem Zwerg für die Rahjakirche erschaffen, die Ingerimms Hammer mittlerweile durch menschliche Mechaniker nachbauen lässt.

Dildos

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Ingerimms Hammer	2 Stn	15 StP	300 S	komp (1 AP)
Olisbos	0,5 Stn	8 StP	10 S	einf
Olisbosgürtel	0,75 Stn	10 StP	15 S	einf
Phallusstab	1,25 Stn	12 StP	30 S	einf

Regeltechnik:

Dildos sind grundsätzlich für Analverkehr und Coitus nutzbare Liebesspielzeuge, die einen Penis ersetzen können (siehe Seite 100/101).

Beim Masturbieren ist die Probe auf Willenskraft, um die Erregung zu halten, beim Einsatz von allen Dildos bis auf den *Olisbosgürtel* um 1 erleichtert.

Ingerimms Hammer – Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erleichtert.

Olisbos – Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erleichtert.

Olisbosgürtel – Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* um 2 erleichtert oder der Teilnehmer erhält einen Bonus von + 1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Er hat vor der Probe die Wahl zwischen beiden Optionen.

Phallusstab – Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 2 erleichtert. Alternativ können zwei Teilnehmer mit Vagina bei der Sexpraktik Coitus sowohl die aktive wie auch die passive Position übernehmen.

Ein *Olisbos* und ein *Phallusstab* lassen sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 233).



»Ingerimms Hammer? Das ist weder eine Waffe, noch ein Hammer. Wofür soll das Ding gut sein?«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Mein liebster Arbosch. Ich werde es dir beizeiten erklären, was es damit auf sich hat. Nur so viel: Dieses zwergische Meisterwerk hat sehr viele Menschen sehr glücklich gemacht.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



»Freilich. Zwergische Arbeit macht immer glücklich.«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

Fesselinstrumente

Bei der Sexpraktik Fesselspiele kommen Liebesspielzeuge zum Einsatz, die man für das Knebeln und Verschnüren von Personen benötigt.

Ein **Ballknebel** ist ein Knebeltuch mit einem Bällchen aus Metall oder Holz, das in den Mund einer Person eingeführt wird, damit sie kaum noch sprechen kann.

Das **Seidentuch** wird dagegen häufig verwendet, um als Augenbinde zu fungieren. Sie kann aber auch als Fessel oder Knebel Verwendung finden.

Das **Fesselseil** hingegen ist der zentrale Bestandteil von Fesselspielen und kommt in unterschiedlichsten Varianten vor.

Handschellen werden üblicherweise von Gardisten benutzt, aber man kann die eisernen Fesselinstrumente ebenso beim Liebesakt verwenden.

Folterinstrumente

Einige Folterinstrumente können als Liebesspielzeuge für die Sexpraktik Harte Gangart dienen.

Am bekanntesten dürfte das **Brabaker Rohr** sein. Es handelt sich dabei um einen Rohrstock, der sich



auch in der Hand einer strengen Nandusgeweihten gut machen würde, um unaufmerksame Schüler zu maßregeln.

Mit der **Folterkerze** kann man heißes Wachs auf den Körper seiner Partnerin träufeln und ihr so wohlthuende Schmerzen bereiten. Der Einsatz anderer Kerzen ist auch möglich, aber Folterkerzen duften nach anregenden Essenzen, was die Erregung allgemein steigert.

Fesselinstrumente

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Ballknebel	0,25 Stn	4 StP	22 S	komp (1 AP)
Handschellen	1 Stn	120 StP	12 S	komp (1 AP)
Fesselseil, Leder, pro Schritt	0,25 Stn	5 StP	0,4 S	einf
Seidentuch	0,10 Stn	1 StP	20 S	komp (1 AP)

Regeltechnik:

Fesselinstrumente sind grundsätzlich für Fesselspiele nutzbare Liebesspielzeuge, die Voraussetzung für den Einsatz der Sexpraktik sind (siehe Seite 102).

Ballknebel – Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*), um eine mit einem Ballknebel geknebelte Person sprechen zu hören bzw. zu verstehen, sind um 2 erschwert. Beim Einsatz der Sexpraktik Fesselspiele ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Fesselseil – Bei einer gelungenen Probe auf *Fesseln* (*Fesselungen*) steigen die FP um 2 (bis zu einem Maximum von 18) und das Seil fügt bei Befeuchtung dem Opfer nach der Fesselung einmalig 1W3 SP zu.

Seidentuch – Bei einer gelungenen Probe auf *Fesseln* (*Fesselungen*) steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*), um eine mit einem Seidentuch geknebelte Person sprechen zu hören bzw. zu verstehen, sind um 1 erschwert. Wer das Seidentuch als Augenbinde tragen muss, erleidet den Status *Blind*.

Beim Einsatz der Sexpraktik Fesselspiele ist eine beliebige Teilprobe auf *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Für den Lustgewinn werden häufig auch *Klammern* für Brustwarzen oder intimere Bereiche eingesetzt.

Da viele Menschen kitzlig sind, kann eine *Streichelfeder* dazu dienen, sie zu foltern, aber auch auf eine schmerzfreie und manchmal sogar liebevolle Art, die man nicht mit einer Harten Gangart verbinden würde.

Die *Lustpeitsche* dient einem ähnlichen Zweck wie das Brabaker Rohr. Beim Liebesspiel ist sie bestens geeignet, um jemanden den Hintern zu versohlen und ihm ein paar Striemen beizubringen, aber nicht, um ihn ernsthaft zu verletzen.

Die *Neunschwänzige*, die gerne auch von Sklavenaufsehern benutzt wird, wird ebenfalls recht häufig beim Liebesspiel verwendet. Während sachte Schläge mit der neunschwänzigen Peitsche kaum zu spüren sind, sind heftige Hiebe bestens dazu geeignet, rote Stellen zu hinterlassen, oder die Haut aufzureißen.

Das *Paddel* ist bei den härteren Spielarten der Liebe nicht zur Fortbewegung eines Bootes gedacht, sondern zum Schlagen eines devoten Partners.

Mit der *Reitgerte* schließlich lassen sich nicht nur Pferde abrichten, sondern auch Liebhaber der Unterwürfigkeit und des Schmerzes.

Gleitmittel & Massageöle

In Aventurien gibt es eine große Auswahl an *Gleitmitteln*. In den meisten Fällen werden Öle verwendet. Alchimisten stellen für wohlhabende Kunden manchmal Gleitmittel mit ungewöhnlichen Geruchs- und Geschmackskombinationen her.

Auch *Massageöle* kann man als Gleitmittel benutzen, sie haben aber auch noch die Funktion, dass man sie hervorragend zum gemeinsamen Entspannen benutzen kann.

Manchmal reicht statt Gleitmittel auch einfach *Spucke* aus.

Keuschheitsgürtel

Keuschheitsgürtel werden gerne in traviagefälligen Gegenden für junge Männer oder Frauen angefertigt, damit sie sich ihre Jungfräulichkeit lange erhalten. Zwar mag es stimmen, dass der Intimbereich vor erotischer Eroberung geschützt ist, aber Rahja und die Verehrer einer Keuschheitsgürtelträgerin finden auch andere Wege, sie zu lieben.



Rahjagefällige Kleidung

Diverse Kleidungsstücke haben eine erotische Ausstrahlung, vor allem, wenn sie von jemanden getragen werden.

Das *Korsett* ist für viele Menschen der Inbegriff eines rahjagefälligen Kleidungsstücks, dass man auch öffentlich in Kombination mit anderer Kleidung tragen kann.

Folterinstrument

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Brabaker Rohr	1,5 Stn	20 StP	10 S	einf
Folterkerze	0,1 Stn	1 StP	1 S	einf
Klammer	0,2 Stn	3 StP	2 S	einf
Lustpeitsche	1,5 Stn	8 StP	14 S	einf
Neunschwänzige	2 Stn	9 StP	18 S	einf
Paddel	1 Stn	5 StP	5 S	prim
Reitgerte	0,75 Stn	4 StP	10 S	einf
Streichelfeder	0,3 Stn	2 StP	3 S	prim

Regeltechnik:

Folterinstrumente sind grundsätzlich für Harte Gangart nutzbare Liebesspielzeuge, die Voraussetzung für den Einsatz der Sexpraktik sind (siehe Seite 102).

Beim Einsatz der Sexpraktik Harte Gangart ist eine beliebige Teilprobe auf *Betören* (Liebeskünste) durch die Verwendung eines beliebigen Folterinstruments um 1 erleichtert.

Folterkerze – Mit der Folterkerze hält der bei der Sexpraktik Harte Gangart verursachte Schmerz nur bis zum Ende des nächsten Durchgangs an, dafür ist aber eine potenzielle Probe auf *Einschüchterung* um 1 erschwert.

Klammer – Wer mit einer Klammer versehen wurde, für den ist eine beliebige Teilprobe, um mit *Willenskraft* die Erregung zu halten um 1 erleichtert.

Streichelfeder – Bei der Streichelfeder wird statt *Schmerz* der Zustand *Betäubung* bei der Sexpraktik Harte Gangart verursacht.

Das Brabaker Rohr, die Lustpeitsche, die Neunschwänzige, das Paddel und die Reitgerte lassen sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 233).

Reizwäsche hingegen wird man selten sichtbar auf der Straße tragen. Sie kann aus Seidenstrümpfen, durchsichtigen Schleiern oder Spitzenunterwäsche bestehen. Die *Ledermontur* wird vor allem von Auspeitscherinnen oder Personen getragen, die gefährlich und verführerisch zugleich aussehen wollen. Sie bietet im Gegensatz zur restlichen Kleidung der Verführungskünste sogar im Kampf einen gewissen Schutz.

Körperschmuck

Fast alle Kulturen verwenden Schmuck, um den eigenen

Körper zu verzieren. Bei den Thorwalern und Seeleuten sind Tätowierungen sehr beliebt. Die Hautbilder werden mit Nadeln und Farbe unter die Haut gestochen – eine sehr schmerzhaftes Prozedur.

Was für die Thorwaler Körperschmuck ist, war früher für die Bosparaner ein Zeichen für

Barbarentum und fand kaum Beachtung. Ausnahme bildete die Rahjakirche, die schon sehr früh in den Verzierungen rahjagefällige Schönheit erkannte. Im Laufe der Zeit entwickelten die Geweihten nicht nur eine ganz besondere Kunstfertigkeit, sondern auch eine Tinte, die

Gleitmittel & Massageöle

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Gleitmittel, 1 Anwendung	0,1 Stn	–	5 S	prim
Massageöl, 1 Anwendung	0,2 Stn	–	10 S	einf
Spucke, 1 Anwendung	–	–	gratis	–

Regeltechnik:

Gleitmittel – Bei den Sexpraktiken Analverkehr, Faustverkehr und Mammalverkehr hilft Gleitmittel dabei, die Erschwernisse der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* des aktiven Teilnehmers zu verringern (siehe Seite **101/102/103**).

Beim Einsatz der Sexpraktiken Coitus ist eine beliebige Teilprobe auf *Betören (Liebeskünste)* bei der Verwendung von Gleitmittel um 1 erleichtert.

Die Wirkung hält üblicherweise 1 Liebesspiel lang an.

Massageöl – Bei den Sexpraktiken Analverkehr, Faustverkehr, Mammalverkehr und Reiben & Streicheln hilft Massageöl dabei, die Erschwernisse der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* der Teilnehmer zu verringern (siehe Seite **100/101/103/104**). Außerdem unterstützt es Massage (siehe Seite **157/161**).

Die Wirkung hält 1 Durchgang lang an.

Spucke – Beim Einsatz der Sexpraktiken Coitus ist eine beliebige Teilprobe auf *Betören (Liebeskünste)* bei der Verwendung von Spucke um 1 erleichtert. Der Einsatz kann aber durchaus zu unvorhergesehenen Reaktionen des anderen Teilnehmers führen.

Die Wirkung hält 1 Durchgang lang an.

Keuschheitsgürtel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Keuschheitsgürtel	4 Stn	100 StP	100 S	einf

Regeltechnik:

Einige Sexpraktiken und Positionen lassen sich nicht ausführen, wenn man den Gürtel trägt. Dies gilt insbesondere für Coitus, Cunnilingus (passiv), Faustverkehr (passiv), Fellatio (passiv), Fingerspiele (passiv) und Samenspiele (aktiv)

Rahjagefällige Kleidung

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Korsett	1,25 Stn	6 StP	150 S	komp (2 AP)
Ledermontur	1,5 Stn	12 StP	60 S	einf
Reizwäsche	0,5 Stn	8 StP	50 S	einf

Regeltechnik:

Jeder am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessierte Kulturschaffende muss bei ihrem Anblick eine Probe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* ablegen. Bei Misslingen erhält er 1 Stufe *Erregung*, falls die Erregungsstufe bisher 2 oder niedriger betrug. Diese Probe muss nur alle 24 Stunden abgelegt werden und die Trägerin muss dann auch wieder zu sehen sein.

Korsett – Das Korsett erleichtert Proben auf *Betören (Anbändeln)* um 1, sofern das Gegenüber am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessiert ist.

Ledermontur – Die Ledermontur gilt als schwere Kleidung (siehe **Regelwerk** Seite **374**).

Reizwäsche – Reizwäsche erschwert Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* um 1 für das Gegenüber, sofern es am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessiert ist.



es Tätowierern ermöglicht, Kunstwerke von außergewöhnlicher Schönheit und Lebendigkeit zu erschaffen.

Die Rosentätowierungen der Priester ändern sich im Laufe der Zeit. So mag eine Blüte zunächst geschlossen sein, öffnet sich aber einige Wochen später und erblüht in satten Farben. Die Rahjakirche kennt eine Liturgie, mit der sie die Farben mit göttlicher Kraft versehen kann, um somit die besondere Intensität der Tätowierungen der Geweihten zu ermöglichen (siehe Seite 194).

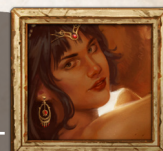
Bei den Araniern und anderen Tulamiden hingegen sind kleine Schmuckringe häufig vorzufinden. Dabei wird ein Loch in Zunge, Brustwarze, Bauchnabel, Intimbereich oder eine andere Stelle des Körpers gestochen,

damit dort der Ring (oder die Kette, oder ein Schmucksteinchen) platziert werden kann.

Liebesperlen

Bei den Liebesperlen handelt es sich meist um zwei, manchmal auch nur eine oder sogar drei und mehr kleine Kugeln aus Stein, Holz oder sogar Metall, welche mit einer Schnur und einem Rückholfaden miteinander verbunden sind. Sie können beim Liebesspiel in die Vagina oder den Anus eingeführt werden. Oft werden sie auch davor getragen, um die entsprechende Körperregion zu trainieren.

»Die kann ich euch allen nur empfehlen.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



»Ich glaube kaum, dass wir Männer etwas damit ... oh, nein!«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Penisring

Ein Penisring ist eine Ringkonstruktion aus Metall, die über den Penis gezogen wird. Er soll dabei helfen, den Orgasmus hinauszuzögern und so die Lust steigern. Einige Penisringe weisen Verzierungen und Stacheln auf, die aber keine weitere Wirkung haben.

»Ich weiß, was ich Geron zum Tsatag schenke!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Körperschmuck

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Schmuckringe- und Steine	0,025 Stn	5 StP	10 S	einf
Rosentätowierung	–	–	250 S	komp (2 AP) + Zeremonie LIEBESTÄTOWIERUNG
Tätowierung	–	–	15 S	komp (1 AP)

Regeltechnik:

Gegenüber am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessierte Kulturschaffenden, die gleichzeitig den getragenen Körperschmuck mögen, erhält die Trägerin eine Erleichterung auf eine beliebige Teilprobe auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*). Diese Erleichterung wird nicht durch mehr Körperschmuck erhöht.

Rosentätowierung – Rosentätowierungen erschweren eine beliebige Teilprobe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) um 2 für das Gegenüber, sofern es am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessiert ist.

Beliebige, hier nicht aufgeführte Schmuckringe – Beim Einsatz der Sexpraktiken Küssen & Lecken und Reiben & Streicheln ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Schmuckringe für die Brustwarzen – Beim Einsatz der Sexpraktiken Harte Gangart, Küssen & Lecken und Mammalverkehr ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Schmuckringe für den Intimbereich – Beim Einsatz der Sexpraktiken Cunnilingus, Fellatio und Fingerspiele ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Tätowierung – Tätowierungen erschweren eine beliebige Teilprobe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) um 1 für das Gegenüber, sofern es am Geschlecht und der Spezies der Trägerin interessiert ist.

Schmuckringe für die Zunge – Beim Einsatz der Sexpraktiken Cunnilingus, Fellatio und Küssen & Lecken ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*) um 1 erleichtert.

Po-Stöpsel

Po-Stöpsel sind meist aus Holz oder Metall gefertigt, aber es gibt sie auch in anderen Materialien. Sie werden in den Anus gesteckt, um zum einen Lust zu bereiten, zum anderen auch um auf den Analverkehr vorzubereiten. An manchen Po-Stöpseln wird auch ein *Tierschwanz* befestigt, der einige Liebende besonders erregt.

Potenztalisman & erotische Statuette

Mumifizierte Penisse von Rindern, Widderhörner oder ein kleiner Anhänger-*Olisbos* einer *Rahjageweihten* – alle diese Gegenstände können als *Potenztalisman* dienen. *Erotische Statuetten* hingegen zeigen meist eine nackte Person oder ein kopulierendes Paar. Die Statuetten können aus Holz, Stein oder wertvollen Materialien wie Marmor, Jade oder Elfenbein gefertigt sein

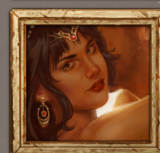
»Wer benutzt einen Po-Stöpsel mit Tierschwanz?«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Über die generelle Benutzung eines Po-Stöpsels machst du dir keine Gedanken?«
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Die Vorlieben der Sterblichen sind genauso unergründlich wie der Wille Rahjas.«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjagewehte



Liebesperlen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Liebesperlen	0,2 Stn	10 StP	5 S	prim

Regeltechnik:

Werden die Liebesperlen mindestens 1 Stunde vor dem Liebesspiel getragen, kann die Trägerin entscheiden, ob sie bereits im ersten Durchgang mit 1 Stufe *Erregung* beginnt.

Während des Liebesspiels gilt: Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr, Coitus, Cunnilingus und Fingerspiele ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* um 1 erleichtert.

Penisring

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Penisring	0,1 Stn	7 StP	8 S	prim

Regeltechnik:

Ein getragener Penisring sorgt bei einem Teilnehmer mit Penis während des Liebesspiels dafür, dass Proben auf *Willenskraft*, um seine Erregung zu halten, um 1 erleichtert sind.

Po-Stöpsel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Po-Stöpsel	0,25 Stn	10 StP	8 S	prim
Po-Stöpsel mit Tierschwanz	0,5 Stn	10 StP	25 S	prim

Regeltechnik:

Wird ein Po-Stöpsel mindestens 1 Stunde vor dem Liebesspiel getragen, erleichtert er dem aktiven Teilnehmer bei den Sexpraktiken Analverkehr und Faustverkehr (sofern dieser anal stattfindet) die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1, und der passive Teilnehmer erleidet maximal 1 Stufe *Schmerz* bei Analverkehr. Gleiches gilt für den Po-Stöpsel mit Tierschwanz. Dieser kann zusätzlich bestimmte *Fixierungen* bedienen (siehe Seite 151)

Potenztalisman & erotische Statuette

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Erotische Statuette	1 Stn	10 StP	12 S	prim
Potenztalisman	0,2 Stn	3 StP	3 S	prim

Regeltechnik:

Wer einen Potenztalisman oder eine erotische Statuette mit sich führt und an seine Wirkung glaubt, der kann einmal während eines Liebesspiels eine misslungene Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* wiederholen. Danach muss der Held der Gottheit, von der er glaubt, dass sie ihm beigestanden hat, eine größere Spende zukommen lassen (etwa 5 Dukaten), damit der Potenztalisman erneut diese Wirkung entfalten kann.

Rahjaica & Potenzmittel

»Kochen kann man damit natürlich auch, keine Frage! Seine wahre Kraft entfaltet der Ingrim jedoch beim Liebesspiel. Ihr schält die Wurzel sorgfältig, und dann ab in den Allerwertesten damit! Jetzt schaut mich doch nicht so entsetzt an, Euer Hochwohlgeboren. Es mag ein wenig brennen, aber die wohlige Wärme, die Ingerimms Erdgabe in euch hervorruft, wird die Flammen der Lust hernach umso höher lodern lassen. Nur keine falsche Scheu! Ihr könnt aber auch Euer bestes Stück damit einreiben, sodass Euer Sozius auch etwas davon hat.«
—belauscht in einem horasischen Salon, 1035 BF

Die aventurische Flora hat unzählige Gewächse hervorgebracht, die anregende oder luststeigernde Wirkung entfalten können. Findige Alchimisten können diese Sumusfrüchte verarbeiten, um die Fruchtbarkeit zu erhöhen oder sogar die ungewünschte Empfängnis von Nachkommen zu verhindern. Aber auch erfahrene Trankbrauerinnen und Pflanzenkundige kennen so manches Rahjaicum, das Lust empfinden und Potenz zu steigern vermag.

Eine kleine Auswahl der nützlichsten Gewächse und Rezepte stellt dieser Abschnitt vor.

Alchimica

Fruchtbarkeitstrunk

Fast jeder Alchimist ist in der Lage, einen Fruchtbarkeitstrunk herzustellen. Er erhöht die Chancen einer Frau, ein Kind zu empfangen oder bei einem Mann, eines zu zeugen. Die Steigerung der Fruchtbarkeit erhöht sowohl die Werte der Empfängnis- als auch den der Zeugungsprobe (siehe Seite 111/112).

Typische Ingredienzien: Eidechsenchwänze, Erdbeeren, Kirschblüten, Opalstaub, Quallen, Straußeneier, Wiesentraumkraut

Kosten der Ingredienzienstufen: 20 Silbertaler pro Stufe

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +1

Qualitätsstufen

- 1: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 5 %.
- 2: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 10 %.
- 3: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 15 %.
- 4: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 20 %.
- 5: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 25 %.
- 6: Die Fruchtbarkeit des/der Anwender/in steigt für 7 Tage um 30 %.

Standhaftigkeitselixier

Dieser Trunk erzeugt bei Mann und Frau sexuelle Erregung und bei besonders guter Qualität Ausdauer beim Liebesspiel. Neben der Herstellung als Elixier kann dieses alchimistische Erzeugnis auch in Form von Pillen hergestellt werden.

Liebes- und Orgasmusküchlein

Wer den Blütenstaub einer Lulanie (siehe **Regelwerk** Seite 346) mit Katzenmilch vermengt, kann dies zu einem Teig weiterverarbeiten und daraus mit einer Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Backen) ein Liebesküchlein backen.

Das Liebesküchlein erschwert dem Esser eines Stücks alle Proben auf *Willenskraft* (Betören widerstehen) um QS/2. Wer einen halben Kuchen isst, erhält zudem 1 Stufe *Erregung*, bei einem ganzen Kuchen sogar 2 Stufen. Die Wirkung hält jeweils 24 Stunden an.

Eine Variante des Liebesküchleins ist das Orgasmusküchlein. Statt Katzenmilch wird Levthansmorchel und Stutenmilch verwendet. Ein Stück des Küchleins löst sofort einen Orgasmus wie unter Erregungsstufe IV aus, der mindestens 10 Sekunden anhält. Durch das Küchlein kann kein ekstatischer Höhepunkt entstehen.

Dieses Berufsgeheimnis um die Küchlein ist nur den aventurischen Hexen bekannt, die dies an Ausstehende nicht weitergeben.

Sollte die Erregungsstufe während des Liebesspiels auf 0 fallen, verfügt der Held zu Beginn des neuen Durchgangs wieder über Erregungsstufe I.

Typische Ingredienzien: Gulmond, Lavendel, Levthansmorchel, Lulanie, Muscheln, Perlen, Späne eines erloschenen Magierstabs, zerriebenes Horn eines Widders

Kosten der Ingredienzienstufen: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: –1

Qualitätsstufen

- 1: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 30 Minuten.
- 2: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 30 Minuten. Alle Proben beim Durchhaltevermögen (siehe Seite 93) sind um 1 erleichtert.



Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Fruchtbarkeitstrunk	Alchimie 2	2
Liebesküchlein	Lebensmittelbearbeitung 4, Tradition (Hexen)	2
Orgasmusküchlein	Lebensmittelbearbeitung 6, Tradition (Hexen)	3
Standhaftigkeitstrunk	Alchimie 8	3
Tharvun-Parfüm	Alchimie 4	2

3: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 1 Stunde.
 4: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 1 Stunde.
 Alle Proben beim Durchhaltevermögen (siehe Seite 93) sind um 1 erleichtert.

5: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 4 Stunden.

6: Der Anwender bekommt 1 Stufe *Erregung* für 4 Stunden. Alle Proben beim Durchhaltevermögen (siehe Seite 93) sind um 1 erleichtert.



»Sei bloß vorsichtig mit dem Zeug, Geron! Damals in Belhanka war ich gezwungen, die Feier des Comtos auszulassen, weil seine eifersüchtige Mätresse mir davon in den Wein gegeben hat. Unglücklicherweise war die

Hosenmode damals sehr ... körperbetont ...«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Tharvun-Parfüm

Nicht jedem ist es vergönnt, trotz intensiver Versuche, das Interesse seines Angeboteten zu wecken. Für die Hoffnungslosen oder die Salonlöwin, die ihre Wirkung auf andere Menschen noch unterstreichen will, haben die Alchimisten das Tharvun-Parfüm kreiert. Auf die Haut aufgetragen verstärkt es eine Zeit lang die angenehmen Seiten des natürlichen Geruchs und macht so Personen, die an dem Geschlecht und der Spezies des Anwenders interessiert sind, leichter für Betörungsversuche empfänglich.

Betroffen sind ausschließlich Personen, die sich länger als 1 Minute am Stück in einem Radius von 3 Schritt um den Anwender aufhalten.

Typische Ingredienzien: Amethyst, Hexenspucke, 1 Gran Blut eines Rosendschinn, Pferdeschweiß, Rosenblüten, Spiegelsplitter (bei wenig rechtschaffenden Alchimisten auch Dornrosen)

Kosten der Ingredienzienstufen: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: 0

Qualitätsstufen

1: Die erste CH-Teilprobe bei *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) ist um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.

2: Beide CH-Teilproben bei *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.

3: Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.

4: Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 1 Stunde.

5: Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) sind um 2 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.

6: Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) sind um 2 erleichtert. Die Dauer beträgt 1 Stunde.

Pflanzen

Eunuchenkraut

Die im südlichen Aranien, Mhanadistan und den Wüstenrandgebieten wachsende, unauffällige, grasähnliche Pflanze hat ihren Namen zu recht verdient. Sie kann für kurze Zeit jegliche Erregung unterdrücken und wird von Dieben, die in einen Harem eindringen müssen, ebenso verwendet wie von Novadis, die sich auf eine Begegnung mit ungläubigen Frauen vorbereiten.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen:

1/1/1/2/2/3

Wirkung: Als Salbe verarbeitet und auf Stirn und Geschlechtsteil aufgetragen, verhindert Eunuchenkraut 2 Stunden lang, dass der Anwender Erregungsstufen erhält.

Preis: 3 / 5 Silbertaler



Ingrimwurzel

Diese vor allem auf Maraskan gezüchtete Wurzel schmeckt zugleich sauer, bitter und scharf. Neben ihrer Funktion als Lebensmittel kann die Ingrimwurzel auch zur Vorbereitung für das Liebesspiel verwendet werden, da das durch ihr verursachte Brennen die Durchblutung und somit auch sexuelle Reize erhöht.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Zurechtgeschnitten und in Körperöffnungen eingeführt oder als Öl verwendet, verursacht Ingrimwurzel einen leichten, lustvollen Schmerz (1 Stufe Schmerz für 1 Minute; wird in dieser Zeit 1 Stufe *Erregung* beim Anwender verursacht, so baut sich diese Stufe nur halb so schnell wieder ab, wie dies ursprünglich der Fall wäre).

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Erregende Rauschmittel

Die nachfolgenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für Rauschmittel.



Bei Levthaniern, aber auch bei anderen Personen, sind zur Steigerung des sexuellen Verlangens, der Potenz oder anderer angenehmer Effekte diverse erregende Rauschmittel äußerst beliebt. An dieser Stelle wollen wir dir eine Auswahl der bekanntesten dieser luststeigernden Mittel vorstellen. Grundsätzlich funktionieren Drogen regeltechnisch wie Gifte, allerdings mit ein paar Ausnahmen. Neben den herkömmlichen Spielwerten von Giften sind noch einige weitere für Rauschmittel ergänzt worden:

- **Einnahme:** Wie wird die Droge konsumiert?
- **Alternativnamen:** Hier sind alternative Bezeichnungen für das Rauschmittel aufgeführt und in Klammern, welcher Name in welcher Region am gebräuchlichsten ist.
- **Nebenwirkungen:** Neben der herkömmlichen Wirkung gibt es auch eine Reihe von Nebenwirkungen die eintreten, gleich ob die volle oder die abgeschwächte Wirkung zu Tragen kommt
- **Überdosierung:** Nimmt der Held noch eine weitere Anwendung der Droge innerhalb des Wirkungszeitraums ein, kann dies positive wie auch negative Folgen haben. Es muss keine weitere Giftprobe gewürfelt werden.
- **Sucht:** Bei einer bestimmten Anzahl von Anwendungen muss der Held der Anweisung unter dem Stichpunkt Sucht folgen, um zu überprüfen, ob er nach der Droge süchtig wird. Hier ist auch angegeben, wie oft er bei einer Sucht das Rauschmittel nehmen muss, falls er keine Entzugserscheinungen erleiden will (siehe Seite 135).
- **Legalität:** Unter diesem Eintrag ist aufgeführt, ob die Droge legal ist oder ob ihr Besitz, ihr Verkauf und ihre Einnahme unter Strafe steht. Je nach Region kann sich dies unterscheiden, wir gehen hier vom Standpunkt der meisten mittel- und nordaventurischen Länder aus.

Drogen-Regeln im Detail

- Immer wenn ein Held eine Anwendung einer Droge zu sich genommen hat, muss der Spieler eine Probe auf *Zechen* (Vermeidung von *Betäubung* durch Rauschmittel) ablegen.
- Die QS bei *Zechen* geben an, wie viele Punkte der Held für die Giftprobe des Rauschmittels an ZK hinzugewinnt. Eine QS entspricht einem zusätzlichen Punkt ZK. Eine misslungene Probe bedeutet, dass er 1 Punkt von seiner ZK für die Probe verliert.

- Nach der Probe auf *Zechen* muss eine Giftprobe für das Rauschmittel abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 341).

• Es können, je nach Droge, auch andere Anwendungsgebiete vorkommen.

- Der Held kann auf die Probe auf *Zechen* verzichten und automatisch die volle Wirkung der Droge hinnehmen.
- Der Held erleidet durch Rauschmittel nicht den Status *Vergiftet* und kann dementsprechend normal regenerieren.
- Sollte ein Held mehr als 4 Stufen *Betäubung* durch Rauschmittel ansammeln, verdoppelt sich für jede Stufe über 4 der Zeitraum, in der er eine Stufe des Zustands abbauen kann. Erleidet der Held mehr als 4 Stufen *Berauscht*, so werden jeweils 4 Stufen davon in 1 Stufe *Betäubung* umgewandelt, die restlichen Stufen *Berauscht* verbleiben.

Berauscht

Damit ein Held nicht gleich nach dem Genuss jedes Rauschmittels Zustandsstufen von *Betäubung* erhält, gibt es den neuen Zustand *Berauscht*. Ist Zustandsstufe IV erreicht, erhält der Held eine Stufe *Betäubung* und 4 Stufen *Berauscht* werden gestrichen. Die restlichen Stufen *Berauscht* bleiben bestehen. *Berauscht* baut sich nach 2 Stunden um 1 Stufe ab, vorausgesetzt der Held nimmt keine weiteren Rauschmittel ein.

Berauscht

Berauschtstufe	Auswirkungen
Stufe I	Proben auf <i>Zechen</i> sind um 1 erschwert.
Stufe II	Proben auf <i>Zechen</i> sind um 2 erschwert.
Stufe III	Proben auf <i>Zechen</i> sind um 3 erschwert.
Stufe IV	Held erleidet eine Stufe <i>Betäubung</i> , 4 Stufen <i>Berauscht</i> werden gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands <i>Berauscht</i> bleiben bestehen.

Beispiel: Mirhiban leidet an 3 Stufen Berauscht und erhält 2 weitere Stufen hinzu. Damit kommt sie auf insgesamt 5 Stufen. Ab Stufe IV werden 4 Stufen Berauscht in 1 Stufe Betäubung umgewandelt. Sie hat also aktuell 1 Stufe Betäubung und noch 1 verbleibende Stufe Berauscht.

Beschaffung

Die Beschaffung von Rauschmitteln ist je nach Region unterschiedlich schwer und hängt davon ab, ob sie legal sind oder auf dem Codex Wehrheimium stehen, ob in der Region die jeweilige Pflanze angebaut wird, ob gerade Erntezeit ist usw.

Grundsätzlich kann ein Spielleiter davon ausgehen, dass zur Beschaffung eines *illegalen* Rauschmittels beim ersten Mal in einer Stadt eine Probe auf *Gassenwissen* abgelegt werden muss, die um die Hälfte der Stufe des Rauschmittels erschwert ist. Gelingt die Probe, dann hat der Held einen Hehler gefunden. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Held 6 Stunden Zeit verschwendet hat.

Legale Rauschmittel können auf Märkten, Basaren und bei speziellen Händlern gekauft werden, ohne dass dafür Proben notwendig sind.

Sucht

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

Sucht von einem Rauschmittel wird als komplexe Krankheit angesehen und regeltechnisch wie eine solche behandelt.

Lustverändernde Mittel

Bhurkhesch-Sekret

Das Sekret der Dämonenkröte Bhurkhesch (siehe Seite 227) wird oft von Levthaniern verwendet, die sich vor oder während einer Orgie einem besonders starken Rauscherlebnis hingeben wollen. Das Sekret ist äußerst suchterregend und beim Ablecken der Kröte überträgt der Levthanier zudem einen Teil seiner Lebenskraft an Bhurkhesch.

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Das Sekret wird von Bhurkheschs Zunge, Speichel oder Augen abgeleckt.

Alternativnamen: Dar-Klajids Hauch (Tulamidenlande), Krötenkuss (Mittelaventurien)

Wirkung: 3 Stufen *Berauscht*, 2 Stufen *Erregung*, Vorteil *Begabte/r Aufreißer/in**, Nachteil *Untreu II*** / 2 Stufen *Berauscht*, 1 Stufe *Erregung*, Nachteil *Untreu II***

Nebenwirkung: Verlust von 1W3 LeP, absolute Erschöpfung nach der Wirkungsdauer (3 Stufen *Betäubung*), Durchgang 12 beim Liebesspiel kann nicht erreicht werden

Überdosierung: 1 Stufe *Berauscht*, Verlust von zusätzlich 1W6+2 LeP

Beginn: 1 Minute

Dauer: 13 Stunden

Sucht: 1-10 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Legalität: illegal

Kosten: 400 Silbertaler

Besonderheiten:

*) Wenn der Vorteil schon vorhanden, dann sind Proben auf *Betören (Liebeskünste)* zum Abschleppen von mehreren Personen um 1 weniger erschwert (bis zu einem Minimum von +/-0).

**) Wenn der Nachteil schon vorhanden, dann sind Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* zusätzlich um 1 erschwert.

»Abscheulich! Wer kommt auf die Idee, so etwas zu benutzen?«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweichte



Cheriacha

Das aus dem getrockneten Kaktusfleisch des Cheria-Kaktus gewonnene Rauschmittel Cheriacha verschafft dem Anwender zunächst eine wohlige Lethargie, die etwa die erste Hälfte des Rausches mit leichten Halluzinationen in Form von Farben und Gerüchen verbunden ist. Regelmäßiger Konsum über einen zu langen Zeitraum führt jedoch zu Apathie und zeitweiliger Impotenz.

Stufe: 4

Art: Atem- und Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Cheriacha wird in einer Wasserpfeife geraucht.

Alternativnamen: Bunter Eunuch (Horasreich, Meridiana), Cheriacha (Tulamiden), Novadikraut (Mittelaventurien)

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht* / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: bei Sucht am Ende der Wirkungsdauer Apathie (1 Stufe *Paralyse*) und zeitweilige Impotenz (Nachteil *Impotent* für 1W3 Tage)

Überdosierung:

keine Auswirkungen

Beginn: 30 KR

Dauer: 15 Minuten

Legalität: legal

Kosten: 20 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20

(Probe bei jeder 5. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W6 Tage



Ilmenblatt

Ilmenblatt ist ein leichtes Rauschmittel, das mit dem Hanf verwandt ist und leicht beruhigend und euphorisierend wirkt. Es ist zudem Zutat für viele Alchimica und der Rauch von Ilmenblatt kann sogar Berserker besänftigen.

Stufe: 3

Art: Atem- und Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Ilmenblatt wird mit Pfeifenkraut zusammen geraucht oder über heißen Steinen erwärmt und der Rauch eingeatmet.

Alternativnamen: Alphana (Meridiana), Batonga (Mohas)

Wirkung: 1 Stufe *Berauscht*, außerdem mit W6 für zusätzliche Wirkung würfeln: 1 Stufe *Berauscht* (1-3), 1 Stufe *Erregung* (4-5) oder 1 Stufe *Paralyse* (6) / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: bei 1 auf W6 nach der Wirkungsdauer Hunger und/oder leichte Übelkeit (1 Stufe *Betäubung*)

Überdosierung: keine Auswirkungen

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 4W6 Stunden

Legalität: legal

Kosten: 10 Silbertaler

Sucht: 1 auf 1W20 (Probe bei jeder 10. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W6 Tage.

Besonderheiten: Bei 1-10 auf W20 beendet der eingeatmete Rausch in einem Radius von 7 Schritt die Status *Blutrausch* und *Raserei* am Ende der nächsten KR.

Moarana-Liebessaft

Der aus der Moarana-Liane gewonnene Liebessaft steigert Potenz und Ausdauer. Allerdings führt ein länger anhaltender Gebrauch des Moarana-Liebessaftes auch zu einer Sucht nach dem Rauschmittel. Als Nebenwirkungen treten Müdigkeit und Gliederschmerzen auf.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Der Moarana-Liebessaft wird getrunken.

Alternativnamen: Lianen-Trunk (Horasreich)

Wirkung: 1 Stufe *Berauscht*, Vorteil *Potenz** / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkungen: am Ende der Wirkungsdauer Gliederschmerzen und Müdigkeit (1 Stufe *Betäubung*).

Überdosierung: Dauer +1 Stunde, Verlust von 1 LeP pro Überdosierungs-Anwendung

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 4 Stunden

Legalität: legal

Kosten: 15 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Besonderheiten:

*) Wenn der Vorteil schon vorhanden, sind Proben auf *Selbstbeherrschung* für die Feststellung des Durchhaltevermögens (siehe Seite 93) für den Anwender um 2 erleichtert (statt um 1).



»Einem Freund von mir haben sie mal diesen Liebessaft in den Wein gemischt. Der war die ganze Nacht wach. Und es war die Nacht seines Lebens.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Oronische Traumsteine

Die von oronischen Alchimisten mit Hilfe von dämonischen Essenzen entwickelten Traumsteine sind eine mächtige Droge, die ihren Nutzer schlafen und lüsterne Träume erleben lässt. Verdorbene oder zu viele Kristalle können einen Nutzer so tief schlafen lassen, dass er ohne Hilfe von außen nicht mehr aufwacht.

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Traumsteine werden gelutscht oder in Wasser oder Wein aufgelöst und dann getrunken.

Alternativnamen: Kristalle der Lust (Aranien, Meridiana)

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht*, 2 Stufen *Erregung*, Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Berauscht*, 2 Stufen *Betäubung*, 1 Stufe *Erregung*

Nebenwirkungen: Wenn der Anwender länger als 8 Stunden durch die Drogen schläft, erleidet er pro weiterer angefangener Stunde 1 SP. Ab 12 Stunden muss mit 1W20 gewürfelt werden. Bei 1-5 wacht der Anwender auf natürlichem Weg nicht mehr auf.

Überdosierung: Dauer +1W6 Stunden

Beginn: 1 Minute

Dauer: 2W6 Stunden

Kosten: 300 Silbertaler

Legalität: illegal

Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Purpurmohn

Purpurmohn erzeugt nicht nur einen starken Rausch, sondern auch Trugbilder und führt zu einer euphorischen Stimmung. Der Mohn wird aber dem Namenlosen zugeschrieben und ist deshalb in den Ländern der Zwölfgöttergläubigen verboten. In Oron wurde der Purpurmohn auf ausgedehnten Feldern angebaut, wodurch sich sein Ruf zusätzlich verschlechtert hat.

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Purpurmohn wird gegessen.

Alternativnamen: Namenloser Rausch (Meridiana), Purpurtraum (Aranien)

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht*, 2 Stufen *Erregung* / 1 Stufe *Berauscht*, 1 Stufe *Erregung*

Nebenwirkung: am Ende der Wirkungsdauer geistige Leere und Unzufriedenheit (1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Paralyse*), und zwar genauso lange, wie die Wirkungsdauer betrug; keine Wirkung mehr bei Süchtigen (nur noch Nebenwirkungen)

Überdosierung: 1 Stufe *Betäubung*, Verlust von 1W3+1 LeP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 3W6 x 5 Minuten

Legalität: illegal

Kosten: 50 Silbertaler

Sucht: (Zahl der bisherigen Anwendungen)W6; zeigt auch nur ein Würfel eine 6, so ist der Anwender süchtig; 1 Anwendung alle 2 Tage

Rahjasine

Die aus der Pflanze Wasserrausch gewonnenen Rahjasinen sind getrocknete Früchte, die als sehr starkes Rahjaicum gelten und schnell süchtig machen. Zu Beginn hat der Anwender einen leichten euphorischen Rausch, der sich zu sexuellem Verlangen steigert und zu peinlichen Annährungsversuchen führen kann.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Rahjasinen werden gegessen

Alternativnamen: keine

Wirkung: 2 Stufen *Begehren* gegenüber jedem Kulturschaffenden, 2 Stufen *Berauscht*, Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Lüsterheit)* / 1 Stufe *Begehren* gegenüber jedem Kulturschaffenden, 1 Stufe *Berauscht*, Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Lüsterheit)*

Nebenwirkung: Bei einer Sucht lässt das rahjanische Interesse nach (Nachteil *Frigide* für 1W3 Tage) und der Anwender wird zeitweilig Unfruchtbarkeit (Nachteil *Unfruchtbar* für 1W6 Tage).

Überdosierung: Pro zusätzlicher Anwendung sind Proben auf *Willenskraft*, um der *Schlechten Eigenschaft Lüsterheit* zu widerstehen, um 1 erschwert (bis zu einem Maximum von -7)

Beginn: 1 Minute

Dauer: 1W3 Stunden

Legalität: legal

Kosten: 200 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig);
1 Anwendung alle 2 Tage

Samthauch

Samthauch wird aus den Blütenblättern der Orchideenart *Schleichender Tod* gewonnen. Wenn die Dosierung zu hoch ist, ist Samthauch ein gefährliches Atemgift. In

kleineren Dosen kann der Blütenstaub geschnupft werden und stellt eine rauschhafte Droge dar, die ekstatische Träume auslöst und in einem Delirium endet.

Stufe: 5

Art: Atem- und Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Samthauch wird inhaliert.

Alternativnamen: Kamaluqs Tatze (Meridiana), Scharlachkatze (Horasreich)

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht*, Vorteil *Ausdauernde/r Liebhabe(r)** / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: nach Ende der Wirkungsdauer schwerer Kater (2 Stufen *Betäubung* für 3W6 Stunden)

Überdosierung: 1 Stufe *Berauscht*, Verlust von 1W3+1 LeP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 1W6 Stunden

Legalität: illegal

Kosten: 40 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig);
1 Anwendungen pro 3 Tage

Besonderheiten:

*) Wenn der Vorteil schon vorhanden, dann sind Proben auf *Willenskraft*, um den Vorteil zu nutzen, um 1 erleichtert.

Rahjagefällige Lektüren

»Mit einer fließenden Bewegung durchbohrte mich Tsafaito bis ins Innerste und während ich vor Schmerz aufschrie, sah ich das Gesicht Rahjas über mir schweben, und ich stöhnte vor Lust auf. Wieder und wieder stieß er in mich hinein, und ich spürte, wie mein Körper sich seinen Händen fügte, während Wogen des Schmerzes und der Lust mir entgegenschlugen, wie die Flügel eines Ikanaria-Schmetterlings.«

—aus *Wildes Spiel der Rittmeisterin*, neuzeitlich

Auch das geschriebene Wort vermag es, rahjagefällige Glut in den Lenden zu entfachen. Viele erotische, wie auch rundheraus pornografische Werke kursieren in Aventurien, je nach Region offen oder unter der Hand. In den schriftlichen Quellen dieses Bandes findest du bereits jede Menge Beispiele und Inspiration für erotische Schriften. Aber auch einige Klassiker der aventurisch-erotischen Literatur, die man des Öfteren in Nachttischen oder unter Kopfkissen finden kann, sowie ihre Verfasser möchten wir hier kurz vorstellen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf zeitgenössischen Werken. Aber auch einige historische Schriften, denen man noch heute große Bedeutung beimisst, sollen nicht unerwähnt bleiben.

Bücher und Erregung

Bücher können bei einem Leser *Erregung* verursachen. Erotische Bücher haben FW in *Betören* und legen eine Probe auf 14/14/14 ab, wenn man sie liest. Gelingt die Probe, erhält der Held 1 Stufe *Erregung*. Der Held kann diese Wirkung zulassen oder sich dagegen zur Wehr setzen. Im zweiten Fall kann er eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*)

ablegen. Durch das Lesen von Büchern kann man üblicherweise nicht mehr als 1 Stufe *Erregung* erhalten. Bei den Büchern ist jeweils der FW in *Betören* angegeben. Ein Erotikbuch weist einen FW in Höhe der QS in *Betören* der Autorin auf. Besitzt die Autorin die Sonderfertigkeit *Schriftstellerei* (*Liebesromane*), so hat das Buch sogar einen FW von QS x 2. Das Werk kann nach Maßgabe der Autorin auch einen geringen FW aufweisen als sie durch ihre QS erreichen könnte.

Erotikbücher

Die jahrhundertealten erotischen Märchen, die in *Geschichten aus 1.001 Rausch* (FW 12, 100 S) einst im Belhankaner Rahjatempel zusammengetragen wurden, gelten bis heute als Klassiker der erotischen Literatur und sind vielleicht das erotischste Werk überhaupt. Noch heute kursieren unzählige Abschriften und Auszüge der ebenso phantastischen wie rahjagefälligen Erzählungen, und auch auf den Basaren der Tulamidenlande kann man sie bis heute von den Geschichtenerzählern hören.

»Die geheimnisvolle Sharisad ließ ihren fünften Schleier fallen und der Emir starrte wie gebannt auf die Tänzerin. Die Tochter des Liebreizes wusste, wie sie mit ihm spielen konnte und ergriff ihren vorletzten Schleier. Der Tanz der sieben Schleier hatte noch nie seine Wirkung verfehlt und als der sechste Schleier fiel, konnte die Sharisad spüren, wie der Blick des Emirs auf ihre zarten, dunklen Knospen gerichtet war, die sie mit kleinen, halbmondförmigen Ringen verziert hatte.«

—aus *Geschichten aus 1.001 Rausch*, um 900 BF

Wer hingegen das Spiel von Macht und Unterwerfung vorzieht, sollte Gefallen an den Werken von **Donation Alrik von Terilia** finden. Der Zauberer war einst auch als selbsternannter Magiergraf von Edas bekannt. Bis heute bleibt er für seine erotischen Eskapaden im Gedächtnis, wie auch dafür, dass er sich einst in den Magierkriegen auf Seiten des Dämonenmeisters Borbarad stellte. In *Die 13 x 13 Tage von Elem* (FW 4, 250 S) wird kaum eine denkbare und undenkbbare Sexpraktik ausgespart und wahrscheinlich wären selbst die Bewohner der verrufenen Stadt Elem bei der Lektüre rot geworden. Auch *Die beiden Brüder* (FW 5, je 150 S) entstammt seiner Feder. In den Teilbänden *Die Nachteile der Demut* und *Die Vorteile des Stolzes* wird ein ungleiches Brüderpaar geschildert, und das Werk gilt als richtungsweisend für viele Liebhaber der härteren Gangart.

»Das Glück erlangt man nicht, indem man Rahja folgt, sondern in der belkelelgefalligen Begierde und im Zerbrechen der Schranken, die man diesen Begierden entgegensetzt.«
—aus *Die 13 x 13 Tage von Elem* von Alrik Donation von Terilia, genannt Magiergraf von Edas, unbekanntes Datum

»Hüte dich vor der Tugendhaftigkeit. Laster und Habsucht bringen dich deinen Zielen näher, doch ein gutes Herz lässt dich zögern.«
—aus *Die Vorurteile des Stolzes* von Alrik Donation von Terilia, genannt Magiergraf von Edas, um 587 BF

»Die grausamste Bestrafung ist nicht die körperliche Erniedrigung. Der Seele eines Menschen kann man tausendmal schlimmere Schmerzen zufügen.«
—aus *Die Nachteile der Demut* von Alrik Donation von Terilia, genannt Magiergraf von Edas, um 587 BF

Seit im letzten Jahrhundert der Buchdruck mit beweglichen Lettern auf Maraskan erfunden wurde, kursiert zudem besonders in großen Städten immer mehr Unterhaltungsliteratur, darunter auch zahlreiche rahjagefällige Werke. In *Die Liebe einer Prinzessin* (FW 6, je 50 S) von **Rajophrast Rosenkron** liebt und leidet die junge Titelheldin, dass es einem das Herz zerspringen lässt. Die Erotik ist eher subtil als plakativ, vielmehr geht es um große Gefühle. Inzwischen sind bereits mehrere (Band I bis VI) der in roséfarbenen Leinen gebundenen Bände erschienen; für die Liebhaber oft hohe Preise zu zahlen bereit sind. In seiner Reihe um die junge Alrique (FW 7, je 10 S) lässt der garthische Autor es hingegen etwas deftiger zugehen. *Alrique in den Ketten des Nordmanns*, *Alrique und der Elfenkönig* und der Sonderband *Schmelzende Gletscher – Alrique und der Eisbarbar* bieten zahlreiche explizite Liebeszenen. Der Einzelband *Wildes Spiel der Rittmeisterin* hat neben einer ebenso liebeshungrigen wie dominanten Protagonistin sogar nur eine sehr dürftige Rahmenhandlung zu bieten.

»Ich kann euch die Werke von Rosenkron nur empfehlen. Bezaubernd.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»So einen Schund liest du?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Wenigstens kann ich lesen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ihr Herz war so schwer, dass es jeden Augenblick zerspringen konnte. Rahja war grausam, hatte sie doch dafür gesorgt, dass sie sich in einen Mann verliebt hatte, mit dem sie unmöglich einen Traviabund eingehen konnte. Sie war eine Prinzessin und er nur ein Schneidergeselle.«

—aus *Die Liebe einer Prinzessin*, 1036 BF

»Nackt und in Ketten saß Alrique auf dem kalten Steinboden ihres Gefängnisses. Der Geruch des Meeres drang an ihre Nase, ebenso der Schweißgeruch ihres Peinigers. Der Thorwaler starrte sie an. Selten hatte sie einen so wilden, animalischen, bärtigen Mann gesehen. Sie verspürte Abscheu, aber auch ein Gefühl der Erregung.«

—aus *Alrique in den Ketten des Nordmanns*, 1037 BF

Als Mutter aller erotischer Schriften muss sicher das um 345 BF in Khunchom erschienene *Rahjasutra* (FW 10, Erstabschrift 5.000 S / Zweitabschrift 2.000 S/ zeitgenössische Kopie 200 S bis 1.200 S) gelten. Bis heute kursieren unzählige Abschriften des Lehrbuchs der rahjagefälligen Liebe. Viele neuere Ausgaben beschränken sich auf das Kapitel mit Liebesstellungen und sind vor allem aufgrund ihrer aussagekräftigen erotischen Bebilderung eine beliebte Bettlektüre.



»Der Schlüssel zu deiner Lust ist die Göttin in dir, deren Leidenschaft du erwecken musst. Gelingt es dir, wird ihre Ekstase dich auf einer Woge der Lust heben und dich hinfort tragen, hinauf zu ihren höchsten Gipfeln.«
—aus dem *Rahjasutra*, Ausgabe zu *Khunchom*, um 345 BF

Der Belhankaner Lebermann **Rapiro Floretti** (FW 1W6+2, 1 S pro Heft) ist der Held der gleichnamigen Heftrromanerie, die in mehr als 15 Bänden bei der **Druckerei Graziani** erschienen ist. Der Fokus der amourösen und draufgängerischen Erzählungen liegt hierbei vor allem auf abenteuerlichen Begebenheiten, jedoch kommt häufig auch in rahjagefälligem Sinne Spannung auf. *Rapiro Floretti und die Gesandte des Herzogs*, *Rapiro Floretti und der Fluch von Chababien* oder *Rapiro Floretti und die Tochter des Sultans* bieten beste rahjagefällige Unterhaltung.

»Die novadischen Stammeskrieger hatten die unschuldige Lysmina entführt und ihren Vater in Trauer zurückgelassen. Rapiro würde keine Belohnung akzeptieren, außer der Dankbarkeit, die hübsche Lysmina zu retten und sie wieder mit ihrem Vater zu vereinen. Höchstens einen Kuss der Geretteten würde er nicht ablehnen.«
—aus *Rapiro Floretti und der Fluch von Chababien*, 1036 BF

Auch der Liebfelder Autor **Balafur Fonfara** ist bekannt für Novellen wie *Der stoßende Degen der Liebe* (FW 6, 45 S), *Dein Liebreiz gleicht dem Morgenrot* (FW 7, 50 S) oder *Die Hände des Comto* (FW 8, 55 S).

»Seine Hände berührten erst sanft wie der erste Schnee im Winter ihre Wangen, wanderten dann zu ihrer Bluse und unter den Stoff. Mit geschickten und erfahrenen Fingern streichelte er über ihre Knospen, bis sie leise, lustvolle Geräusche von sich gab.«
—aus *Die Hände des Comto*, 1036 BF

Die Amazone **Rhiana** (FW 6, 10 S pro Novelle) ist eine in Punin herausgegebene Novellenreihe von **Morena Mudjar**. In ihr zieht eine junge Amazone aus, um die Freuden der Liebe zu entdecken, bevor sie ihr Leben ganz in den Dienst ihrer Göttin Rondra stellen will. Dabei kommt es zu allerhand erotischen Begegnungen, in Rückblenden wird außerdem immer wieder anschaulich von Rhianas sexuellen Erfahrungen mit ihren Amazonenschwestern erzählt.

»Die Halbfelfe konnte nicht anders, als den wunderschönen Körper, die wohlgeformten weiblichen Brüste und das lange blonde Haar Rhianas zu bewundern. Völlig überraschend begann sie, die Brüste der nackten Amazone zu küssen.«
—aus *Die Amazone Rhiana*, 1032 BF

In *Die Magierin und der Novadifürst* (FW 8, 30 S) schildert **Rahyades Delazar** das Schicksal einer jungen Adepta, die in den Harem eines Sultans entführt wird. Aus der anfänglichen Abneigung wird nach zahlreichen erotischen Begegnungen ehrliche Zuneigung. Bemerkenswert ist,

neben der blumigen Sprache und der detaillierten Darstellung der novadischen und tulamidischen Kultur, vor allem die akkurate Schilderung von Magie, die darauf schließen lässt, dass die Autorin vom Fach ist.

»Nie, so glaubte ich anfangs und Rahja und Hesinde sollen meine Zeugen sein, hätte ich es für möglich gehalten, einen Wüstensohn, noch dazu einen ungebildeten Ketzer des Götzenglaubens des Rastullah, zu lieben. Doch als es mir gelang, mittels eines BLICK IN DIE GEDANKEN, zu sehen, was er dachte, änderte sich meine Sichtweise. Ich erkannte in ihm einen klugen Mann, weit klüger als viele, die ich aus dem Horasreich kenne. Er war gerecht und mir in Zuneigung und ehrlicher Liebe zugetan. Ich stellte mir in dieser Nacht vor, wie es wäre, wenn er mich aus dem Harem holen würde und ich vor ihm in sein Schlafgemach treten würde. Was würde ich tun? Versuchen, abermals zu fliehen? Oder mich ihm hingeben?«
—aus *Die Magierin und der Novadifürst*, 1037 BF

Ein moderner Klassiker der erotisch-rahjagefälligen Literatur ist die *Lyceum-Quadrologie* (FW 9, 30 S pro Band) mit den Bänden *Der Beginn*, *Die Intrige*, *Der Fall* und *Die Rückkehr*. Hier schildert die Exil-Andergasterin **Erlinde Borkenhuber**, die nur unter dem Pseudonym **Rafinoza** schreibt, das Leben des jungen Phalusio, der in einem der Höfe der Morgenröte ausgebildet wurde, Lust an exotischen Liebespielen empfindet, und in eine horasische Intrige von ereumspannender Tragweite verwickelt wird.

»Sulvina und Rahinaldo teilten sich die Aufgabe, mir die Freude an den härteren Spielarten der rahjagefälligen Liebe nahezubringen. Zunächst drückte sie mich hinunter zum Tisch, hielt mich mit einer Hand am Nacken fest, sodass ich gebeugt blieb und ließ die Neunschwänzige auf mein Hinterteil niederfahren, wieder und wieder, bis sich Tränen des Glücks und des Schmerzes in meinen Augen sammelten. Derweil knöpfte Rahinaldo seine Hose auf. Er beeilte sich und konnte es kaum erwarten, endlich zum Zustoßen zu kommen. Als er in mich eindrang, wurde meine Wange gegen den Tisch gepresst und ich sah nur noch den Kelch mit dem Bosparanjer umkippen und wie sich der Schaumwein auf dem Tuch verteilte.«
—aus *Der Beginn*, 1038 BF

Das *Rahja-Vademecum* (FW 8, 14,95 S) von **Nestario Daneios** ist ein kleines Werk, das der Hüter des Rosengartens von Zorgan für reisende Rahjageweihte verfasst hat. Wegen der Inhalte und der erotischen Innenillustrationen der hochbegabten Künstlerin **Ravene di Sarto** erfreut sich das Werk auch bei anderen Reisenden großer Beliebtheit.

»Die Laute seiner Lust sind der Leidenschaftlichen höchster Genuss, und wenn zwei Menschen sich in Ekstase vereinen und der süße Klang ihrer Körper die Sphären durchdringt, dann gibt es wohl nichts auf der Welt, was erregender wäre, als dem zu lauschen oder gar selbst ein Teil davon zu sein.«
—aus dem *Rahja-Vademecum*, 1035 BF

Zufälliger Titel

Aus der folgenden Liste kannst du mit 1W20 einen zufälligen, aventurisch stimmigen Titel ermitteln, um die Auslage eines Händlers, eine Bibliothek oder eine beliebige Büchersammlung auszustatten. Auch als Fundstücke im Heldenrucksack, bei Durchsuchungen, in Kriminalabenteuern als falsche Spur oder unter dem Kopfkissen des Erzschorlen kannst du solche Bücher in euer Spiel einbringen.

Der Betören-FW eines zufällig ermittelten Buches beträgt 2W6.

Zufallstitel für Erotika I

1W20	Titel
1	Der Lustknahe des Sultans
2	In den Armen des Korsaren
3	Liebesstürme am Kap Brabak
4	Rosen unter Schwarzer Flagge
5	Die Sultana von Palmyramis
6	Ein Gjalsker zum Verlieben
7	Schlaflos in Gareth
8	Nur Elfen schenken mir Erfüllung
9	Alriks tolle Töchterlein
10	Die Comtessa mit dem roséfarbenen Halsband
11	Heiße Hexennächte (Levthans-Edition)

Zufallstitel für Erotika IIa

1W20	Anfang	Mitte	Ende
1	Lustvolle	Fesselspiele	auf hoher See
2	Versaute	Orgien	im Rahjatemple
3	Hemmungslose	Nächte	in der Mietskaserne
4	Heiße	Nymphen (oder: Minotauern, Feen)	auf dem Schlachtfeld
5	Berauschte	Werwölfe (oder: Vampire)	in der Kaserne
6	Wilde	Barbaren (oder: Fjarninger, Gjalsker, Ferkinas)	bei Bauer Alrik
7	Zügellose	Halbelfen (oder: Elfen, Zwerge)	in der Grandenvilla
8	Zwanglose	Lustknaben (oder: Hübschler, Huren, Kurtisanen)	in der Hazienda
9	Geile	Grandensöhne/-töchter	auf Rahjaspfaden
10	Levthangefällige	Rekruten	im Lustschloss
11	Devote	Sklaven	in Ekstase
12	Lustige	Gesetzlose	in Dröler Spitze
13	Dominante	Olisbosspiele	unter Piraten
14	Diskrete	Gespielinnen / Gespielen	im Harem
15	Feuchte	Spiele	im Hamam
16	Schmutzige	Samenspiele	auf der Pirsche
17	Unersättliche	Zyklopäer (oder: Norbardinnen, Aranierinnen, Tulamiden, Al'Anfaner)	in Frauenkleidern / Männergewandung
18	Rahjagefällige	Analspiele	bei der Tjoste
19	Enthemmte	Lustschreie	in der Brunftzeit
20	Schlüpfrige	Küsse	in der Arena

12	In Rahjas Armen I-VI
13	Bardo und Cella: Die Eskapaden der Zwillingenkaiser
14	Kürass runter, stramm gestanden
15	Das Levthansweibchen
16	Zwergische Schachtfeger: Allzeit bereit
17	Mein aranisches Kätzchen
18	Der uthurische Prinz kommt
19	Die Königin der Amazonen
20	Lass uns auf Efferds Wogen reiten

Erotika-Generator

Die folgenden Tabellen helfen dir, neue rahjagefällige Werke zusammenzustellen, oder sie per Würfelwurf zufällig zu ermitteln. Nach Belieben können Doppelpunkt, Spiegelstrich oder Bandnummer ergänzt werden, um Titel wie die folgenden zu erhalten: Geile Grandensöhne in der Mietskaserne, Unersättliche Selemer: völlig enthemmt, Rahjagefällige Nächte bei Bauer Alrik IV.

Für einen zufälligen Titel würfelle jeweils mit 1W20. Du kannst lediglich **Anfang** und **Mitte** auf diese Art ermitteln (Rahjagefällige Lustknaben) oder zusätzlich ein **Ende** ergänzen (Hemmungslose Fesselspiele im Rahjatemple). Alternativ kannst du auch statt des Endes mit 2W20 auf die nachfolgende **Ortstabelle** würfeln (Schmutzige Spiele in Selem) und mit *auf*, *im* oder *in* anhängen.

Zufallstitel für Erotika IIB

2W20	Orte
2	Andergast
3	Nostris
4-6	Fasar
7-9	Gareth
10-13	Selem
14-17	Al'Anfa
18-19	Almada
20-22	Vinsalt
23-26	Belhanka
27-28	Efferds Wogen

29-30	Dschungel
31	Wüstensand
32	ewigen Eis
33	Herzogtum Weiden
34	frommen Darpatien
35	Oron
36	den Dunklen Zeiten
37	lichten Elfenwäldern
38	dunklen Zwergenstollen
39	Uthuria
40	Güldenland

Erotik fürs Auge

»Das erotischste Erlebnis, dem ich beiwohnen konnte, spielte sich ohne jede Berührung ab. Es war der Tanz der sieben Schleier, den eine Sharisad am Hofe der Sultana von Elburum aufführte. Niemals habe ich eine Frau mit solch einem rah-jagefälligen Körper gesehen. Ihre Bewegungen waren voller Anmut, ihr Blick voller Verlangen und ...«

—Lobpreisung des Abu ben Chakar, Fernhändler, 1032 BF

Das geschriebene Wort steckt voller Erotik, doch man sollte nicht vergessen, dass der Mensch und andere Spezies sich ebenso von einem Bild beflügeln lassen. Erotische Gemälde, der Tanz einer Sharisad oder das Beobachten eines im Liebesspiel versunkenen Paares können ebenfalls die Lust entfachen.

Visuelle Erotika und Erregung

Erotisches fürs Auge kann beim Betrachter *Erregung* verursachen. Visuelle Erotika haben einen FW in *Betören* und legen eine Probe auf 14/14/14 ab, wenn man sie betrachtet. Gelingt die Probe, erhält der Held 1 Stufe *Erregung*. Der Held kann diese Wirkung zulassen oder sich dagegen zur Wehr setzen. Im zweiten Fall kann er eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) ablegen. Durch das Betrachten von visuellen Erotika kann man üblicherweise nicht mehr als 1 Stufe *Erregung* erhalten. Bei den einzelnen Erotika ist jeweils der FW in *Betören* angegeben.

Visuelle Erotika als Masturbationshilfe

Neben einer Erregungsstufe können visuelle Erotika bei der Liebesspielvariante *Masturbation* als Masturbationshilfe genutzt werden.

- Die Probe auf *Betören* durch die Erotika erzeugt nicht nur *Erregung*, sondern kann ebenfalls bei einem masturbierenden Teilnehmer die *Erregung* halten, wenn dieser die Hilfe zu Beginn eines Durchgangs betrachtet. Gelingt die Probe, erhält der Teilnehmer eine Erleichterung von QS/2 auf die Probe auf *Willenskraft*, ganz so, wie bei den anderen

Liebesspielvarianten, obwohl dies üblicherweise bei *Masturbation* nicht vorgesehen ist. Die Probe kann einmalig zu Beginn eines beliebigen Durchgangs erfolgen, in der die Hilfe betrachtet wird. Der Teilnehmer kann entscheiden, wann die Probe stattfindet. Während des gesamten Liebesspiels ist dies aber nur einmal möglich.

- Sollte mehr als 1 Punkt Erleichterung erzielt worden sein, können diese weiteren Punkte auf weitere Proben des Masturbierenden aufgeteilt werden. So kann der Teilnehmer bei 3 Punkten Erleichterung z. B. im laufenden Durchgang nur 1 Punkt Erleichterung einsetzen, in zwei weiteren Durchgängen die übrigen beiden (oder er verteilt jeweils 1 Punkt Erleichterung auf drei verschiedene Durchgänge).
- Die Masturbationshilfe muss bis zum Ende des Liebesspiels wahrgenommen werden. Verliert der Held sie längere Zeit aus den Augen (Meisterentscheid), ist nicht nur im nächsten Durchgang die Probe auf *Willenskraft* um 2 erschwert, der Held verliert auch 1 Stufe *Erregung* am Ende des Durchgangs, in der die Hilfe abhanden kam.

Visuelle Erotika

- Die verbreitetsten Masturbationshilfen sind erotische Zeichnungen auf Papier, Leinwand, aber auch auf Wänden. Ihre Qualität schwankt stark, von gekritzelten Obszönitäten, bis hin zu Meisterwerken der Erotik (FW: QS des Künstlers in *Malen & Zeichnen*). Auch Statuen von nackter Schönheit haben schon hin und wieder die Phantasie beflügelt, ihr Nachteil ist jedoch bei gewisser Größe ihre Standorttreue (FW: QS des Künstlers in *Steinbearbeitung*).
- Das Beobachten einer nackten Person, für deren Geschlecht man sich interessiert, kann völlig unschuldig sein, nimmt aber auch bisweilen voyeuristische Züge an (FW 3-6).
- Sollte die Person zudem noch selbst masturbieren, sind die unschuldigen Gedanken schnell beiseitegeschoben (FW 6-8).

- Noch intensiver kann das Beobachten eines Liebesaktes zwischen zwei oder mehr Personen sein (FW 8-12).
- Eine Kunstform für sich ist der erotische Tanz, der einen schnell auf rahjagefällige Gedanken bringt. Dazu benötigt eine Tänzerin aber die Sonderfertigkeit *Nackttänzerin/Erotiktänzer* (siehe Seite 157/161) (FW: *Betören* und die Eigenschaftswerte werden hier direkt durch die Werte der / des Nackttänzers/in / Erotiktänzers/in und *Tanzen (exotischer Tanz)* ersetzt).
- Zauberer können bisweilen Zauber wie den OCULUS ILLUSIONIS dazu nutzen, um oben genannte Möglichkeiten zu simulieren (FW: wie bei den anderen Erotika angegeben bzw. Zauber ersetzt entsprechendes Talent).
- Die Vor- und Nachteile Gutaussehend, Hässlich, Vorliebe und Abneigung erhöhen oder senken den FW, falls das Objekt der Begierde darüber verfügt oder entsprechende Praktiken dargestellt oder ausgeführt werden.

Modifikatoren für FW

Vorteil/Nachteil	Modifikator
Nachteil Abneigung (falls Sexpraktik bei visuellen Erotika angewandt wird)	pro Stufe -1 FW (bis zu einem Minimum von FW 0)

Nachteil Hässlich	pro Stufe -2 FW (bis zu einem Minimum von FW 0)
Vorteil Gutaussehend	pro Stufe +2 FW (bis zu einem Maximum von FW 18)
Vorteil Vorliebe (falls Sexpraktik bei visuellen Erotika angewandt wird)	pro Stufe +1 FW (bis zu einem Maximum von FW 18)

»Bei unserem letzten Besuch in Vinsalt hatte mich dieser Maler gebeten, für ihn nackt Modell zu stehen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

»Und du hast dich von einem wildfremden Mann nackt zeichnen lassen?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Selbstverständlich, er hat mich freundlich darum gebeten. Möchtest du, dass ich dir auch Modell stehe?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Anregende Artefakte

»Seid ihr wirklich sicher, dass diese Rüstung mich überall schützt? Die besteht nur aus einem engen Oberteil und einer Unterhose!«

»Ja, selbstverständlich. Bei Ingerimm, Hesinde und Rahja! Ich garantiere, dass das Geflecht so gut schützt, als würdet ihr ein erstklassiges Kettenhemd tragen. Und es ist doch viel bequemer und sieht besser aus!«

—Gespräch zwischen der Kriegerin Elenore von Streitzig und dem Rüstungsschmied Ronbar Jaremas, 1035 BF

Die Nachfolgenden Artefakte sind für Verführung, den Einsatz als Liebespielzeuge oder als Hilfen für erotische Abenteuer gedacht. Sie lassen sich nach Regeln für Artefaktzauberei herstellen (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Dekadenter Luststuhl

Beschreibung: ein eleganter Holzstuhl mit bequemen, eingearbeiteten Sitzkissen und Rückenpolsterung aus Samt

Wirkung: Das selbst aufladende Artefakt ist mit dem Zauber SPIELZEUG DER LUST (12 FP, lädt sich wöchentlich auf) belegt. Wenn sich ein Kulturschaffender auf den Stuhl setzt und über das Ende beider Armlehnen gleichzeitig streicht, fährt aus dem Sitzkissen ein Holzolisbos heraus, der den Sitzenden erregen möchte.

Die ersten dieser Stühle sollen einst in der Gegend um Selem geschaffen worden sein. Inzwischen findet man jedoch auch woanders in Aventurien hin und wieder ein Exemplar.

Kosten: 56 AsP, zusätzlich 6 permanent

Preis: 1.500 Silbertaler

Hexisches Lippenrot

Beschreibung: Lippenrot in einem kleinen Tiegelchen

Wirkung: Auf dem Zauberspeicher wirkt dreimalig SATURIAS HERRLICHKEIT (12 FP). Trägt ein Kulturschaffender das Lippenrot auf seine Lippen auf, wird der Zauber aktiviert.

Es wird meist von Hexen für den Eigenbedarf hergestellt oder um es an jene weiterzuverkaufen, die sich für ein Fest zurechtmachen oder ihren Liebsten verführen wollen.

Kosten: 40 AsP, 4 davon permanent

Preis: 850 Silbertaler

Glanzvoller Kettenhemdbikini

Beschreibung: ein wunderschöner, leicht glitzernder Kettenhemdbikini, der meist besonders eng anliegt und wenig bedeckt

Wirkung: Auf diesem legendären, dauerhaft wirkenden Artefakt liegt ein ARMATRUTZ, der dem Ziel +3 RS verleiht (zusätzlich zum RS, den der Kettenhemdbikini sowieso verleiht).

Alle übrigen Werte entsprechen dem eines profanen Kettenhemdbikinis (siehe Seite 123).

Diese magischen Artefakte sind vermutlich der Grund für die Legende, dass dieses Rüstungsstück seine Trägerin genauso gut schützt wie ein Kettenhemd.

Seine Ursprünge verlieren sich im Dunkeln der Geschichte. Fast alle Kulturen, in denen Kettenrüstungen hergestellt werden, kennen jedoch Märchen über sagenhafte Trägerinnen der beliebten Rüstung.

Kosten: 350 AsP, zusätzlich 35 permanent

Preis: ca. 5.000 Silbertaler

Olisbosgürtel der Radscha Uschtammar

Beschreibung: Olisbosgürtel aus Leder mit einem Dildo aus Glas

Wirkung: Auf dem magischen Olisbosgürtel, einem selbst aufladenden Artefakt, liegt der Zauber PENISFORMUNG (12 FP, lädt sich wöchentlich auf). Sobald eine Trägerin den Gürtel anzieht und die Radscha Uschtammar anbetet, wirkt der Zauber, und der Dildo verwandelt sich in einen echten Penis, der mit der Trägerin körperlich verbunden ist und mit dem sie fühlen kann. Der Penis kann alle Sexpraktiken ausführen, die mit einem Penis durchgeführt werden können, selbst Samenspiele. Die Zeugung von Nachkommen ist unter Einfluss dieses Artefakts nicht möglich.

Diese Gürtel sind vor allem in den Tulamidenlanden, insbesondere in der Gegend um Fasar bekannt, aber sehr selten.

Kosten: 56 AsP, zusätzlich 9 permanent

Preis: 2.000 Silbertaler

Orgienmaske

Beschreibung: eine schwarze Halbmaske aus Leder

Wirkung: Auf dem Zauberspeicher wirkt dreimal der Zauberspruch ERREGUNG SPÜREN (12 FP). Er wird durch das Wort „Levthan“ ausgelöst, allerdings nur, wenn die Trägerin sich beim Liebespiel zu dritt oder bei einer Orgie vergnügt. Die Magie der Maske lässt sich aber nur auf einen Teilnehmer der Orgien-Gruppe anwenden. Das Artefakt ist für die Anwendung bei Orgien vorgesehen, um die Vorlieben des Ziels der Begierde zu erspüren und somit das Liebespiel zu vereinfachen. Sie ist vor allem im Horasreich und in Al'Anfa verbreitet.

Kosten: 22 AsP, zusätzlich 2 permanent

Preis: 450 Silbertaler

Projektionskugel der Wollust

Beschreibung: eine etwa 5 bis 10 Halbfinger durchmessende Glaskugel

Wirkung: Dieser Zauberspeicher erzeugt eine erotische Bildillusion. Drückt ein Kulturschaffender auf die Kugel und spricht den Losungssatz (meist bezogen auf die Illusion, etwa „Lustvolle Levthansweibchen“, „Unterwürfige Uthurier“ oder „Geile Gardisten, Teil III“), so wird der darin enthaltene OCULUS ILLUSIONIS (12 FP, Wirkungsdauer 30 Minuten) ausgelöst.

Die dargestellte Szene ist ein Liebesakt, der allen Zuschauern als visuelle Erotika dienen kann (siehe Seite 141).

Im Horasreich und Aranien wird diese Kugel gerne von Scharlatanen und Illusionsmagiern hergestellt, die damit gutes Geld verdienen. Zwar könnten sie auch selbst aufladende Artefakte mit der gleichen Wirkung erschaffen, aber es ist wesentlich lukrativer, wenn die Kundschaft immer wieder zu ihnen kommen muss. Illusionen mit zusätzlicher Täuschung des Gehörsinns oder gar des Tastsinns sind extrem selten und kosten leicht das Doppelte bis Dreifache.

Kosten: 32 AsP, zusätzlich 3 permanent

Preis: 650 Silbertaler, oft auch zu Einstiegspreisen von ca. 30 Silbertalern; Einige Erotikhändler halten sogar konstante Preise von ca. 50 Silbertalern





»Carolan, hattest du dir in Grangor nicht so eine Kugel von einem Scharlatan gekauft?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ich? Nein, nein. Da musst du dich irren.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Schade, ich hätte es mir gerne mal angeschaut. Aus magietheoretisch-wissenschaftlicher Sicht.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Reizwäsche der Begierde

Beschreibung: Seidenhandschuhe, Mieder und Stiefel – alles in Schwarz; alternativ auch in einer Männerversion mit schwarzer Unterhose aus Leder erhältlich, gelegentlich auch einer schwarzen Ledermütze; gelegentlich auch durchsichtige Unterwäsche

Wirkung: Auf der Reizwäsche, einem selbst aufladenden Artefakt, liegt ein LEVTHANS FEUER (12 FP, lädt sich wöchentlich auf). Er wird ausgelöst, indem die Trägerin mit beiden Händen über ihre Brüste streicht. Die magische Reizwäsche gibt es in verschiedenen Kleidungsstilen, die je nach Bedarf und Region angepasst werden können. Man muss alle dazugehörigen Kleidungsstücke tragen, auf denen der Zauber liegt, damit die Wirkung ausgelöst werden kann.

Kosten: 96 AsP, zusätzlich 6 permanent

Preis: 3.000 Silbertaler

Schmuckringe der Verführung

Beschreibung: hübsche, bronzene Schmuckringe

Wirkung: Dieses selbst aufladende Artefakt wird in Form von Schmuckringen für die Brustwarzen oder den Intimbereich hergestellt. Hier liegt ein BRUST-, PENIS- oder VAGINAFORMUNG drauf (12 FP, lädt sich monatlich auf). Der Zauber kann einige Körpermerkmale somit ändern und auf seine Vorliebe für das Liebesspiel anpassen.

Regeltechnisch können die Schmuckringe wie normale Schmuckringe behandelt werden (siehe Seite 129).

Kosten: ca. 20 AsP, zusätzlich 2 permanent

Preis: ca. 1.000 Silbertaler

Sprechender Olisbos

Beschreibung: ein Olisbos aus Zedernholz mit einem kleinen eingeritzten Gesicht

Wirkung: Dieses dauerhaft wirkende Artefakt war ursprünglich für einen ganz anderen Zweck erschaffen worden. Ein Zauber sollte eine Skulptur aus Zedernholz zum Sprechen bringen, dabei passierte aber ein Zauberputzer, der dem Holz ein eigenes Bewusstsein verlieh. Später wurde die Skulptur zu einem Olisbos geschnitzt, die Artefaktseele im Inneren wurde dadurch jedoch nicht zerstört. Der Olisbos redet gerne mit seiner Besitzerin, auch während des Liebesspiels. Am liebsten stellt er Fragen, die sich mit ja oder nein beantworten lassen („War das gut?“). Die Artefaktseele ist sehr intelligent und ihrer Besitzerin gegenüber loyal, manchmal reagiert sie sogar ein wenig eifersüchtig auf Konkurrenz.

Regeltechnisch kann der sprechende Olisbos wie ein normaler Olisbos behandelt werden (siehe Seite 126).

Kosten: ca. 69 AsP, zusätzlich 7 permanent

Preis: ca. 500 Silbertaler

Streichelfeder der Verzückung

Beschreibung: eine große Vogelfeder eines elburischen Liebespfaus

Wirkung: Auf dem selbst aufladenden Artefakt liegt ein VERLANGEN KONTROLLIEREN (12 FP, lädt sich täglich auf). Die Feder wird aktiviert, indem man sacht über den nackten Körper eines anderen Kulturschaffenden streichelt und ihn so in Erregung versetzt.

Solche Federn werden gerne in den Tulamidenlanden verwendet, insbesondere in Aranien.

Kosten: 116 AsP, zusätzlich 12 permanent

Preis: 3.200 Silbertaler

Thaz-Laraanji-Ring

Beschreibung: ein Ring aus Silber und Meteoreisen

Wirkung: Auf dem Zauberspeicher liegt ein INVOCATIO MINOR (12 FP), der einen Thaz-Laraanji herbeiruft (siehe Seite 228), der erotische Dienste für den Träger ausführt.

Solche Ringe gehören zu den leichteren Übungen von dämonenbeschwörenden Schwarzmagiern, allerdings ist und bleibt auch der vergleichsweise harmlose Thaz-Laraanji ein Dämon, sodass an vielen Orten Aventuriens dieses Artefakt als verboten und wider die göttliche Ordnung angesehen wird.

Kosten: 32 AsP, zusätzlich 3 permanent

Preis: 800 Silbertaler



Verfluchter Versteifungsring

Beschreibung: ein kleiner Ring aus Bronze

Wirkung: Dieses dauerhaft wirkende Artefakt unbekannter Herkunft (manche vermuten schelmische Magie dahinter, andere gehen von einem Zauberpäpster aus) sieht aus wie ein einfacher Bronzering. Sobald eine Person mit Penis ihn an den Finger steckt, lässt er sich nicht mehr abnehmen. Der Träger bekommt eine Dauererektion und sein Glied wird steif wie unter dem Zauber PARALYSIS bei Stufe IV angegeben.

Dieser Zustand hält 1W6 Tage an. Während dieser Zeit ist der Träger dennoch in der Lage Wasser zu lassen. Beim Liebespiel erweist sich das „Steinglied“ eher als hinderlich, sodass alle Proben auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erschwert sind. Andere Gesellschaftstale (bis auf *Menschenkenntnis*) sind nach Meisterentscheid um 1 bis 5 Punkte erschwert.

Bei Personen ohne Penis hat das Artefakt keine Wirkung.

Kosten: ca. 120 AsP, zusätzlich 12 permanent

Preis: ca. 50 Silbertaler

Widderhalskette

Beschreibung: eine auffällige Goldkette mit einem dicken Widderkopf als Anhänger

Wirkung: Dieser Zauberspeicher kombiniert einmalig die Wirkung der Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT (12 FP) mit dem von LEVTHANS FEUER (12 FP).

Ausglöst wird die Wirkung durch Konzentration und einen mindestens 5 Sekunden dauernden Blickkontakt zwischen dem Opfer und dem Träger.

Die Widderhalskette wird vor allem von Hexern hergestellt, die bei Frauen und Männern wenig erfolgreich sind. Manche Stücke verkaufen sie aber auch, sind sie doch ebenso begehrte wie einträgliche Verführungswerkzeuge.

Kosten: 32 AsP, zusätzlich 3 permanent

Preis: 800 Silbertaler

Zelt des heimlichen Beischlafs

Beschreibung: ein großes Vier-Personen-Zelt mit traviagefälligen Symbolen auf den Außenzeltwänden (Gänse, Eheringe, Herdfeuer)

Wirkung: Das Zelt ist ein selbst aufladendes Artefakt, auf dem ein SILENTIUM (12 FP, lädt sich monatlich auf, Wirkungsdauer 30 Minuten) liegt. In erster Linie wurde das Zelt dazu entwickelt, damit Liebende während des Militärdienstes heimlich und lautlos ihren Trieben nachkommen konnten, und dabei die Kameraden nicht beim erholsamen Schlaf stören. Es lässt sich aber auch für andere, phexgefällige, Aktionen verwenden.

Verbreitet ist das Zelt vor allem im Mittelreich, aber auch in anderen Ländern mit Armeen kann es hin und wieder auftauchen.

Kosten: 86 AsP, zusätzlich 9 permanent

Preis: 2.500 Silbertaler

Heilige Talismane

»In den Erzählungen der Rahja heißt es, dass ihr Sohn Levthan ein Schurke ist. Er nahm der Hesinde, die ihm im Liebeswahn verfallen war, eine Fessel ab, mit der er Satuaris seinen Willen aufzwang. Dafür wurde er bestraft, aber das Band gibt es heute immer noch. Es wurde in Tiefhäusern aufbewahrt und vor dem Zugriff der Orks gerettet. Es soll nun in Lowangen untergebracht worden sein und jeder, der sich damit fesseln lässt, spürt die göttliche Kraft, die darin fließt.«

—Kahedlan, Hexer und Sucher der levthanischen Geheimnisse, neuzeitlich

Bei den Talismanen handelt es sich um die heiligsten Gegenstände eines Kultes. Sie wurden durch göttliche Macht geformt und besitzen einzigartige Kräfte. Sterbliche können sie nur durch die Inspiration eines Gottes erschaffen, was aber nur sehr selten vorkommt, sodass Talismane als wertvolle Schätze der Kirchen gelten und besonders gut gehütet werden.

Allgemeines zu Talismanen

- ☞ Talismane sind unzerbrechlich.
- ☞ Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der richtigen Tradition durch Karma aktiviert werden oder durch den Einsatz eines Schicksalspunkts. Dabei muss die Gottheit allerdings ihr Einverständnis geben, sie wird also einen Missbrauch durch Schurken

verhindern, aber durchaus auch Nichtgläubigen einen Einsatz im Sinne ihrer göttlichen Ideale zugestehen.

- ☞ Um die genaue Wirkung zu bestimmen, würfeln Talismane mit einem FW von 18 gegen 14/14/14.
- ☞ Talismane können durch (namenlose, dämonische) Rituale entweiht werden. Danach kann man sie zerstören.
- ☞ Extrem mächtige (namenlose, dämonische) Rituale können Talismane auch pervertieren.

Das Horn der Lust

Beschreibung: das große Horn eines Gebirgsbocks, verziert mit eingeritzten Levthansabbildungen und abgerundeten Spitzen

Wirkung: Dieser von der Rahjakirche und dem Kult des Levthans gleichermaßen verehrte Talisman ist ein archaisch aussehender Phallusstab, der beim Liebespiel ungeahnte Freude bereitet.

Beim Masturbieren ist die Probe auf *Willenskraft*, um die *Erregung* zu halten, beim Einsatz des Horns um QS/2+1 erleichtert.

Beim Einsatz der Sexpraktiken Analverkehr und Coitus ist eine beliebige Teilprobe bei *Betören (Liebeskünste)* um 3 erleichtert.

Das Horn kann zusätzlich einmal während des Liebespiel zu Beginn eines Durchgangs eine Stufe *Erregung* zwischen zwei Teilnehmern verschieben.



Regeltechnisch kann das Horn der Lust wie ein normaler Phallusstab behandelt werden (siehe Seite 126).
Aufbewahrungsort: ein nicht festgelegter Besitzer

Das Levthansband

Beschreibung: ein violett-seidener Gewandgürtel, verziert mit goldenen Stickereien

Wirkung: Das Levthansband kann einem Wesen als Fessel angelegt werden. Sämtliche körperlichen und geistigen Empfindungen des Gefesselten werden extrem verstärkt.

• Mit dem Band können angeblich auch göttliche Wesen gefesselt werden.

Der Gefesselte kann sich nicht selbst von dem Levthansband befreien. Eine andere Person kann dies mit einer Sammelprobe auf *Fesseln* (Fesselungen), 1 Aktion, beliebig viele Versuche, schaffen.

Proben auf *Willenskraft* (Bekehren & Überzeugen widerstehen, Betören widerstehen oder Überreden widerstehen) sind um QS+2 für den Gefesselten erschwert, Proben auf *Sinnesschärfe* hingegen um QS+2 erleichtert.

Regeltechnisch kann das Levthansband wie ein Seidentuch behandelt werden (siehe Seite 127).

Aufbewahrungsort: Rahjatemempel von Lowangen

• Während des Untergangs von Tiefhusen war das Levthansband einige Zeit verschollen, bevor es wieder in die Hände der Rahjakirche fiel.

»Ein böses Artefakt. Levthan hat es benutzt, um die Göttin gegen ihren Willen zu besteigen.«
 —Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Das Band kann nichts dafür, was Levthan damit gemacht hat. Ich hatte einmal die Ehre, den heiligen Talisman benutzen zu dürfen. Es war ein unbeschreiblich sinnliches Erlebnis.«
 —Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



Der Keuschheitsgürtel der heiligen Rhajada

Beschreibung: ein Keuschheitsgürtel aus Eisen, der mit kleinen Ketten geschmückt und mit eingravierten, stilisierten Pferden verziert ist

Wirkung: Der Keuschheitsgürtel passt sich von seiner Form her auf übernatürliche Weise seiner Trägerin an. Auch ein Mann kann den Keuschheitsgürtel ohne Probleme anziehen. Der Gürtel wird durch ein kleines Schloss an der Seite und mit einem passenden Schlüssel verschlossen. Nur derjenige, der das Schloss schließt, kann es auch wieder öffnen. Im Falle seines Todes kann jede Person das Schloss mit dem Schlüssel wieder öffnen.

Die Trägerin des Gürtels erhält eine Erleichterung von QS/2+1 bei allen Proben auf *Willenskraft* (Betören widerstehen) bei der Anbahnung und kann nicht abgeschleppt werden.

Jede volle Woche erleidet sie aber eine Stufe *Erregung* bis zu zum Maximum von Stufe III. Die *Erregung* baut sich erst ab, wenn der Gürtel wieder ausgezogen wurde. Einige Sexpraktiken und Positionen lassen sich nicht ausführen, wenn man den Gürtel trägt. Sollte die Trägerin *Erregung* Stufe IV erhalten und einen Orgasmus bekommen, so baut sich 5 Minuten später die durch das längere Tragen des Gürtels erhaltene *Erregung* wieder auf.

Die Trägerin muss während des Tragens des Gürtels zwar Essen und Trinken, aber nicht zur Toilette gehen. Dies ist durch die übernatürliche Wirkung des Talismans nicht notwendig.

Aufbewahrungsort: ein nicht festgelegter Besitzer

Die Gerte des lieblichen Schmerzes

Beschreibung: eine schwarze Reitgerte mit dickem Griff und einer kleinen schwarzen Perle am dünnen Ende

Wirkung: Die Reitgerte ist dazu da, Liebenden unglaubliche Schmerzen zu bereiten, sie dabei aber auch zu den höchsten Wonnen der Lust zu bringen.

Wird die Reitgerte beim Liebesspiel mit der Sexpraktik Harte Gangart eingesetzt, so erleidet der passive Teilnehmer pro Durchgang QS/2+1 SP. Erleidet ein passiver Teilnehmer wegen des Schadens *Schmerz*, so können diese Schmerzstufen nach dem Willen des aktiven Teilnehmers in Erregungsstufen umgewandelt werden oder pro Schmerzstufe ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, um 1 für beide Teilnehmer erleichtert.

Am Ende des Liebesspiels kann der aktive Teilnehmer auf übernatürliche Weise dem passiven Teilnehmer maximal so viele seiner LeP übertragen, wie dieser durch die Reitgerte verloren hat.

Regeltechnisch kann die Gerte des lieblichen Schmerzes wie eine normale Reitgerte behandelt werden (siehe Seite 128).

Aufbewahrungsort: Rahjatempel von Al'Anfa

Die neunschwänzige Peitsche des Verlangens

Beschreibung: eine neunschwänzige Peitsche, deren Enden aussehen, wie kleine gespaltene Schlangenzungen

Wirkung: Die neunschwänzige Peitsche kann bei fast allen Sexpraktiken eingesetzt werden (außer Faustverkehr, Samenspiele und Wasserspiele). Sie hat ein Eigenleben, sodass sie ein eigener Teilnehmer des Liebesspiels ist.

Ihr *Betören*- und *Willenskraft*-FW entspricht QS x 3, wobei die Punkte beliebig auf die beiden Talente verteilt werden können. Alle Eigenschaften liegen bei 14. Bei den Sexpraktiken Harte Gangart und Fesselspiele ist die Probe der Peitsche auf *Betören* (*Liebeskünste*) (und auch die Probe der Trägerin der Peitsche) um 1 erleichtert. Sie kann durch ihre neun Stränge bei Orgien bis zu neun Teilnehmer erregen. Hierbei gilt für sie nicht die Regel, dass nur eine bestimmte Anzahl an Teilnehmern eine Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) einsetzen darf.

Die Peitsche kann Erregungsstufen ansammeln und einen Orgasmus bekommen. Wenn dies geschieht, so kann der Benutzer der Peitsche sich selbst 1 Stufe

Heiliger Tharf

Der in allen Rahjatempeln verfügbare Tharf, ein wohlschmeckender Wein, ist mit Rahjalieb angereichert (siehe Seite 114) und zudem wird er regelmäßig mit einem OBJKTSEGEN gesegnet. Gäste des Rahjatempels, die davon trinken, müssen sich also um eine Schwangerschaft erst mal keine Sorge machen.

Erregung geben, wenn er dies wünscht. Das Liebesspiel hört nicht nach 3 Durchgängen auf, wenn die Peitsche einen Orgasmus hatte. Sie kann keinen ekstatischen Höhepunkt erreichen.

Die Länge ihrer Stränge verändert sich mit der Anzahl der Teilnehmer, die sie befriedigen soll.

Die neunschwänzige Peitsche des Verlangens hat die Werte einer gewöhnlichen Neunschwänzigen, aber wenn sie für den Kampf genutzt wird, muss sie zu Beginn jeder KR eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, ansonsten bockt sie und lässt sich nicht einsetzen.

Aufbewahrungsort: ein nicht festgelegter Besitzer



SEX-VOR- UND NACHTEILE



Bei der Heldenerschaffung kannst du neben den üblichen 80 Abenteuerpunkten, die du für Vor- und Nachteile deines Helden ausgeben darfst, noch weitere 20 AP

für die hier vorgestellten Sex-Vor- und Nachteile nutzen. Möchten du mehr als 20 AP dafür ausgeben, musst du diese von den üblichen 80-Punkte-Limits bezahlen.

Sex-Vorteile

Ausdauernde/r Liebhaber/in



Die Heldin kann beim Liebesspiel deutlich länger durchhalten und ihren eigenen Höhepunkt herauszögern, um anderen Freude zu bereiten.

Regel: Erreicht die Heldin während des Liebesspiels *Erregung* IV, kann ihre Spielerin eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Gelingen kann sie bis zu QS/2 Stufen *Erregung* ihrer Heldin abbauen, sie muss aber nicht alle QS/2 dazu benutzen. Obwohl die Heldin kurz *Erregung* IV erreicht hat, bekommt sie bei dem Einsatz dieser Fähigkeit weder einen Orgasmus, noch sinkt die *Erregung* automatisch auf 0.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Frigide* oder *Verführter Höhepunkt*

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Begabte/r Aufreißer/in



Der Held weiß, wie er sich präsentieren muss und hat immer einen flotten Spruch parat, um andere für sich zu begeistern und zum Zug zu kommen.

Regel: Beim Abschleppen (siehe Seite 86) hat der Held mehr Erfolg als andere Personen. Bei der Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) zum Abschleppen bekommt er +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Alternativ kann der Spieler auch beschließen, mehrere Personen gleichzeitig abzuschleppen. Die Probe ist dann jedoch pro Person, die er abschleppen will, um 2 erschwert.

Dieser Vorteil kann mit der Sonderfertigkeit *Abschleppspezialist/in* (siehe Seite 156) kombiniert werden. Damit bekommt der Held +2 FP oder die Probe zum Abschleppen von mehreren Personen ist pro Person nur um 1 erschwert.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Frigide*, kein Vorteil *Treu*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Erotische Ausstrahlung



Der Held wirkt auf andere besonders interessant und verführerisch. Dies ist nicht zwingend gleichbedeutend mit gutem Aussehen, sondern ist vielmehr auf Bewegungen, Blicke und seine Ausstrahlung zurückzuführen.

Regel: Der Vorteil gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) bei der Vorbereitung zur Anbahnung (siehe Seite 85).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Erotische Stimme



Die Stimme der Heldin hat einen besonders verführerischen Klang.

Regel: Proben auf *Betören* (*Anbändeln*) sind um 1 erleichtert, und ebenso Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*), wenn die Heldin die Sexpraktik *Verbalerotik* (siehe Seite 104) einsetzt.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Stumm* oder *Unerotische Stimme*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Freudenfluss



Die Heldin ist in der Lage, beim Orgasmus eine größere Menge an Flüssigkeit zu ejakulieren.

Regel: Bekommt die Heldin einen Orgasmus, bedeutet dies, dass sie eine größere Flüssigkeitsmenge ejakuliert. Die Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) ist für sie im nächsten Durchgang um 1 erleichtert.

Außerdem kann sie bei der Sexpraktik *Samenspiele* die aktive Position übernehmen.

Voraussetzungen: Person mit Vagina

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fruchtbar



Um die Fruchtbarkeit der Heldin oder des Helden ist es sehr gut bestellt.

Regel: Der Held oder die Heldin ist besonders fruchtbar. Die Zeugungs- oder Empfängniswahrscheinlichkeit steigt um 10 % (siehe Seite 111/112).

Voraussetzungen: kein Nachteil *Unfruchtbar*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Große Blase



Die Blase des Helden kann sehr viel Flüssigkeit aufnehmen und er wird scherzhaft menschlicher Schwamm genannt.



Regel: Bei der Sexpraktik Wasserspiele wird beim Würfelerggebnis, das feststellen soll, ob die Blase des Helden leer ist, 1 Punkt abgezogen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Guter Geschmack

Der Held hat einen angeborenen guten Geschmack für erotische Kleidung in der passenden Situation.

Regel: Wenn der Held sich mittels einer Probe auf *Betören* (*Aufhübschen*) zurechtmachen will, erhält er eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Schlechter Geschmack*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Hypnotische(s) Brüste / Gesäß / Gemächt

Eine Heldin mit diesem Vorteil hat phantastische Brüste oder ein Held einen wirklich knackigen Hintern. Häufig ernten sie bewundernde und begehrliche Blicke.

Regel: Alle Personen in einem Radius von 10 Schritt um die Heldin, die an ihrem Geschlecht und ihrer Spezies interessiert sind, erleiden bei Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 auf alle KL-Teilproben, solange das ausgewählte Körperteil gut zu sehen ist. Es reicht dabei aus, wenn es sich durch das Tragen enger Kleidung auffällig abbildet. Dieser Vorteil muss für Brüste, Gesäß und Gemächt einzeln erworben werden. Es können auch andere Körperteile nach Meisterentscheid gewählt werden. • Befindet sich ein Opfer im Radius mehrerer Personen mit diesem Vorteil, beträgt die Erschwernis dennoch insgesamt nur 1. Verfügt eine

• Der Meister kann gestatten, dass sich die Gefährten der Heldin an das hypnotische Körperteil gewöhnen und die Erschwernis irgendwann entfällt. Dies gilt auch für Meisterpersonen.

Person über mehrere Körperteile mit diesem Vorteil, ist die Erschwernis ebenfalls nicht kumulativ.

Voraussetzungen: Brüste: keine; Gemächt: Person mit Penis, kein Nachteil *Verstümmelt* (*Eunuch II*); andere Körperteile können andere Voraussetzungen haben

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Jungfrau



Die Heldin ist im körperlichen Sinn noch Jungfrau (siehe Seite 187). Dadurch hat sie einige Vorteile im Umgang mit Einhörnern, kann als Astralquelle für Drachen dienen und als Gildenmagierin ist sie besser darin, ihre magischen Kräfte zu regenerieren.

Regel: Die Heldin bekommt bei Proben auf *Betören* und *Überreden* gegenüber *Einhörnern* eine Erleichterung von 1. Drachen können einer Jungfrau alle 24 Stunden durch eine 20 KR währende Berührung bis zu 1W20 LeP rauben und sich diese als AsP gutschreiben. Der Drache muss nicht alle ausgewürfelten LeP rauben. Wird der Drache dabei unterbrochen, kommt die Übertragung nicht zustande. Der Drache kann nicht mehr AsP erhalten als sein Höchstwert. Er kann nur so viele LeP umwandeln, wie die Jungfrau LeP hat. Die Jungfrau kann bei dem Vorgang auf 0 LeP gelangen und liegt anschließend im Sterben. Verfügt die Heldin über die Sonderfertigkeit *Tradition* (*Gildenmagier*) oder *Tradition* (*Druiden*), kann sie bei jeder Regenerationsphase +1 AsP regenerieren.

Voraussetzungen: Heldin muss körperlich Jungfrau sein.

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

•• Sollte die Heldin ihre Jungfräulichkeit verlieren, dann verliert sie auch diesen Vorteil, bekommt aber die AP des Vorteils wieder.

Levthangeküsst I-II



Der Held ejakuliert bei seinem Orgasmus eine große Menge Samenflüssigkeit.

Regel: Der Held kann bei der Sexpraktik Samenspiele für jede Stufe einen zusätzlichen Teilnehmer bei Vergießen seines Samens benennen, der dann ebenfalls so tun kann, als ob er 1 Durchgang länger durchgehalten hätte.

Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für Teilnehmer, die durch den Vorteil den Samen erhalten haben, bis zum Ende des Liebesspiels wie üblich um 1 erschwert. Außerdem steigt die Wahrscheinlichkeit, dass ihm eine Zeugung gelingt pro Stufe um 5 % (siehe Seite 111).

Voraussetzungen: kein Nachteil *Frigide*, *Impotent*, *Unfruchtbar* oder *Verstümmelt (Eunuch)*, bei Personen mit einer Vagina wird der Vorteil *Freudenfluss* benötigt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Potent



Der Held ist allezeit bereit zum Liebesakt und kann selbst unter widrigsten Umständen seinen Mann stehen.

Regel: Der Held baut erst alle 2 Durchgänge eine Stufe *Erregung* ab (außerhalb des Liebesspiels: alle 5 Minuten). Dies bedeutet, dass er in der Regel beim Liebespiel erst nach 2 Durchgängen eine Erregungsstufe verliert, wenn seine *Erregung* weder erfolgreich gehalten noch gesteigert wird.

Außerdem sind Proben auf *Selbstbeherrschung* für die Feststellung des Durchhaltevermögens (siehe Seite 93) für ihn um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Impotent*

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rahjageküsst



Der Orgasmus der Heldin ist äußerst befriedigend, sowohl für sie selbst als auch für andere Teilnehmer eines Liebesspiels.

Regel: Wenn die Heldin ihren ekstatischen Höhepunkt (siehe Seite 105) erreicht, kann sie sich für folgende Optionen entscheiden:

- ☛ Sie kann Teilnehmern des Liebesspiels jeweils 1 Stufe *Erregung* verschaffen. Sie muss dabei nicht allen *Erregung* verschaffen, sondern sie kann sich beliebige Teilnehmer aussuchen.
- ☛ Sie kann ihre verführerische Belohnung (siehe Seite 105) nach dem Liebesspiel einem Teilnehmer schenken, der den ekstatischen Höhepunkt nicht von selbst erreicht hat.
- ☛ Statt die verführerische Belohnung ihres Belohnungsgrades zu wählen, kann sie zwei Belohnungen niedriger Grade aussuchen. Es müssen verschiedene Belohnungen sein.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Frigide* oder *Impotent*

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten I-II

Der Held hat entweder eine wahnsinnig gute Abwehr gegen Geschlechtskrankheiten oder hat einfach alles schon einmal gehabt und eine Resistenz entwickelt.

Regel: Die Sonderfertigkeit verbessert die Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Geschlechtskrankheiten zu widerstehen (siehe Seite 116).

Voraussetzungen: kein Nachteil *Krankheitsanfällig*, kein Vorteil *Krankheitsresistenz*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Stattlicher Penis



Es kommt nicht immer auf die Größe an. Auch die Breite eines Penis und seine Form können beim Liebesspiel zusätzliche Verführung verschaffen.

Regel: Setzt der Held die Sexpraktiken Analverkehr (aktiv), Fellatio (passiv), Coitus (aktiv), Mammalverkehr (aktiv) oder Fingerspiele (passiv) ein, erhält er eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)*.

Voraussetzungen: Person mit Penis

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Traumhafter Po



Der Po einer Heldin kann eine wohlgefällige Form aufweisen, sodass es besonders viel Freude bereitet, ihn zu liebkosen.

Regel: Setzt eine Heldin die Sexpraktik Analverkehr (passiv), Küssen & Lecken (passiv), Reiben & Streicheln ein, erhält sie eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Treu I-II

Hat der Held einen Partner, fällt es ihm besonders leicht, in Liebesdingen treu zu bleiben.

Regel: Der Held erhält bei Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* eine Erleichterung von 1 pro Stufe der Sonderfertigkeit gegenüber Personen, die nicht sein Partner sind.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Untreu*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Vorliebe (Sexpraktik) I-II



Wer eine sexuelle Vorliebe hat, der ist besonders zugänglich, wenn sein Partner diese mit ihm auslebt.

Regel: Die Heldin hat eine Vorliebe für eine bestimmte Sexpraktik (siehe Seite 100). Pro Stufe ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für andere Teilnehmer des Liebesspiels um 1 erleichtert, wenn sie diese Sexpraktik bei der Heldin einsetzen.

Eine Heldin kann maximal über drei Vorlieben verfügen.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Abneigung* für die ausgewählte Sexpraktik

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Wohlgeformte Brüste

Die Brüste der Heldin sind besonders wohlgeformt, gleich welche Größe sie aufweisen, sodass sie besonders begehrenswert sind.

Regel: Bei Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) erhält die Heldin einen Bonus +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Setzt die Heldin die Sexpraktik *Küssen & Lecken* (passiv), *Mammalverkehr* (passiv) oder *Reiben & Streicheln* (aktiv und passiv) ein, erhält sie eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wunderschöne Vagina

Eine Vagina kann sich durch Symmetrie oder Form auszeichnen. Wann eine Vagina als hübsch gilt, liegt aber im Auge des Betrachters.

Regel: Setzt eine Heldin die Sexpraktik *Cunnilingus* (passiv), *Coitus* (passiv), *Faustverkehr* (passiv) oder *Fingerspiele* (passiv) ein, erhält sie eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*).

Voraussetzungen: Person mit Vagina

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sex-Nachteile

Abneigung (Sexpraktik) I-IV



Nicht jeder mag alle Sexpraktiken. Bei einer Abneigung ist es jedoch schwer bis unmöglich, dass einem diese Praktik beim Liebesspiel gefällt.

Regel: Der Held hat eine Abneigung für eine bestimmte Sexpraktik (siehe Seite 100). Pro Stufe ist die Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) für andere Teilnehmer des Liebesspiels um 1 erschwert, wenn sie diese Sexpraktik bei dem Helden einsetzen.

Ein Held kann maximal über zwei Abneigungen verfügen.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Vorliebe* für die ausgewählte Sexpraktik

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkt pro Stufe

Fixierung



Die Heldin hat einen bestimmten Fetisch. Eine Fixierung sollte keinesfalls mit einer reinen Vorliebe (siehe Seite 150) verwechselt werden. Während Vorlieben

Beispiele für Fixierungen

- ☛ **Adrenalin:** Nur, wenn Gefahr für Leib und Leben droht, läuft die Heldin beim Liebesspiel zu Hochtouren auf.
- ☛ **Altersfetisch:** Die Partnerin muss deutlich älter sein als der Held oder im letzten Lebensdrittel, wenn der Held selbst schon recht betagt ist. Auch eine extreme Fixierung auf langlebige Spezies wie Elfen oder Zwerge ist möglich.
- ☛ **Arkanophil:** Ohne magische Glyphen, Artefakte, Magierstab oder (vorgebliches) Ritualpentagramm geht für diese Heldin nichts. Am besten ist der Ausgewählte gleich ein Zauberer.
- ☛ **Eigenschaften oder Körperteile des Partners:** Die Heldin steht z. B. auf Füße, Hände, lange oder extrem kurze Haare, große oder sehr kleine Brüste, extreme Körperbehaarung, starkes Übergewicht, glattrasierten Intimbereich oder Bärte.
- ☛ **Elfenfreund:** Nur Elfen und maximal noch Halbelfen werden als sexuell erregend empfunden. Kann alternativ auch für eine andere Spezies gewählt werden außer die eigene.
- ☛ **Fesselungen:** Irgendjemand muss gefesselt sein, ob mit detailverliebt verknoteten Seilen, Seidenschals, strammen Lederbändern oder eisernen Handschellen.
- ☛ **Gegenstände:** Ein bestimmter Gegenstand muss ins Liebesspiel eingebunden werden. Denkbar sind

nicht nur Liebesspielzeuge, sondern auch Kutschen, Schwerter, Holzbeine und Po-Stöpsel mit Tierschwänzen.

- ☛ **Glaubensfetisch:** Geweihte oder sehr fromme Personen, gesegnete und geweihte Gegenstände, oder Liturgien und Gottesdienste bringen den Helden in Wallungen.
- ☛ **Kleidung:** Die Heldin wird durch bestimmte Kleidung oder ein bestimmtes Kleidungsstück erregt, z. B. Reizwäsche, Korsetts, Lederkleidung, Pelze, Kettenhemden aber auch Sandalen oder Flügelhelme kommen infrage.
- ☛ **Masochismus:** Der Held liebt es, sich seiner Partnerin zu unterwerfen, gedemütigt zu werden und wenn man ihm Schmerzen zufügt.
- ☛ **Rollenspiele:** Der Held kommt nur richtig in Fahrt, wenn er den Schwertkönig Raidri Conchobair geben darf oder seine Partnerin in eine andere Rolle schlüpft, etwa die der fürsorglichen Perainegeweihten, der widerspenstigen Adelstochter oder der lüsternen Trosshure. Verkleidungen sind dabei optional.
- ☛ **Sadismus:** Die Heldin liebt es, ihren Partner zu demütigen, zu unterwerfen und ihm Schmerzen zuzufügen.
- ☛ **Sexpraktik:** Jede Art von regeltechnischer Sexpraktik kann auch als Fixierung dienen.

den Lustgewinn steigern, ist das Fetischobjekt bei einer Fixierung zwingend notwendig, soll keine Flaute im Schlafzimmer herrschen.

Regel: Sollte die Fixierung beim Liebespiel fehlen, sind Proben auf *Betören (Liebeskünste)* um 2 erschwert. Eine Heldin kann maximal über zwei Fixierungen verfügen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte pro Fixierung

Frigide



Lust und Lustempfinden sind dem Helden völlig fremd. Er empfindet beim Liebespiel einfach deutlich schwerer als andere Freude.

Regel: Möchte jemand den Helden beim Liebespiel *Erregung* verschaffen, so ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für ihn um 3 erschwert.

Ein frigider Held kann zudem keinen ekstatischen Höhepunkt erlangen (siehe Seite 105).

Voraussetzungen: kein Vorteil *Ausdauernde/r Liebhaber/in*, *Begabte/r Aufreißer/in* oder *Rahjageküst*, kein Nachteil *Impotent*

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Homophobie/Heterophobie I-II

Die Heldin reagiert ablehnend bis feindselige auf lesbische, schwule und bisexuelle Personen. Dies ist in vielen aventurischen Kulturen äußerst ungewöhnlich, denn üblicherweise schert man sich nicht groß darum, welches Geschlecht jemand vorzieht.

Regel: Gegenüber Homo- und Bisexuellen hat die Heldin bei Proben auf Gesellschaftstalente (außer auf *Einschüchtern* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von 2 (Stufe I) bzw. 4 (Stufe II). Voraussetzung ist, dass die Heldin die sexuelle Orientierung ihres Gegenübers kennt, ansonsten kommt keine Erschwernis zu tragen. Gegenüber anderen Aventurieren, die weder homophob noch homo- oder bisexuell sind, erleidet die Heldin immer noch Erschwernisse von 1 bzw. 2., wenn ihr Gegenüber ihre Homophobie bemerkt.

Die extrem seltene Heterophobie folgt den gleichen Regeln, nur dass die Heldin Heterosexuelle nicht leiden kann.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Impotent

Der Held kann im Bett aus den unterschiedlichsten Gründen nicht abliefern. Anders als bei Frigidität hat er aber durchaus Lust, was oft einen hohen Leidensdruck entstehen lässt.

Regel: Bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)* hat der Held eine Erschwernis von 5. Ausnahmen können bei Sexpraktiken auftreten, wo ein erigiertes Glied nicht notwendig ist. Die Erschwernis kann hier nach Meisterentscheid niedriger ausfallen oder ganz wegfallen.

Der Held kann zudem nie mehr als 1 Stufe *Erregung* erhalten.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Ausdauernde/r Liebhaber/in* oder *Potent*, kein Nachteil *Frigide* oder *Verstümmelt (Eunuch)*

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

Persönlichkeitsschwäche

Beispiele für Persönlichkeitsschwächen

❖ **Anzügliches Verhalten:** Ständig starrt die Heldin auf anderer Leute körperliche Vorzüge, macht dreckige Witze oder Anspielungen und greift auch mal beherzt zu. Sie selbst präsentiert sich meist offenherzig und hat so wenig Scheu, über sexuelle Dinge zu reden, dass es ihren Kameraden öfters die Schamesröte ins Gesicht treibt.

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

❖ **Eifersucht:** Die Heldin reagiert extrem eifersüchtig, wenn es um ihre(n) Auserwählte(n) geht. Schmallen oder hässliche Szenen sind an der Tagesordnung, selbst wenn ihr Partner gar nichts dafür kann, dass er Aufmerksamkeit bekommt – oder er nicht einmal ihr Partner ist, sondern es sich lediglich um einen Schwarm handelt.

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

❖ **Busenkomplexe:** Obwohl der Busen der Heldin möglicherweise perfekt sitzt und eine optimale Größe aufweist, hat sie ständig Komplexe und findet ihn zu groß oder zu klein. Und sie wird ihren Gefährten dies bei jeder sich bietenden Gelegenheit auch mitteilen.

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

❖ **Peniskomplexe:** Der Held fühlt sich unzulänglich bestückt, ganz egal wie groß oder klein sein bestes Stück geraten ist. Er beneidet seine Kameraden und auch sonst ist er nicht sonderlich gut auf seine Männlichkeit zu sprechen, jammert ausdauernd oder leidet still vor sich hin.

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

❖ **Stimmungsschwankungen:** Gleich aus welchem Grund, die Stimmung der Heldin kann von einem auf den anderen Moment umschlagen. Dieser Nachteil ist hervorragend geeignet, um den Monatszyklus oder eine Schwangerschaft zu untermalen. Allerdings gibt es selbstverständlich auch männliche Helden, die unter solchen Schwankungen leiden.

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Schlechte Angewohnheit

Beispiele für Schlechte Angewohnheiten

❖ **Anspielungen:** Der Charakter setzt das, was er hört, ständig in einen sexuellen Kontext, entdeckt Anspielungen wo keine sind und geht damit allen gehörig auf den Sack.

❖ **Lauter Liebhaber:** Der Held ist laut beim Liebespiel. So laut, dass es nicht nur sein Umfeld nervt, sondern manchmal sogar seine Liebhaber.

❖ **Miese Annache:** Annachsprüche des Helden sind immer irgendwie unpassend, seien sie eine Spur



zu derb, nicht komisch oder schlicht wahnsinnig abgedroschen.

☛ **Nur im Dunkeln:** Der Held schämt sich aus irgendeinem Grund für seinen Körper oder das, was er tut und mag daher nicht beim Sex gesehen werden. Deshalb findet bei ihm der Liebesakt nur im Dunkeln statt.

☛ **Prüde:** Der Held ist nicht nur außerordentlich verklemmt, er lässt es auch jeden wissen, sei es durch andauerndes Schmollen, beständige Vorwürfe oder Belehrungen. Häufig wird er rot, reagiert entsetzt, verschüchtert, verärgert oder ihm fehlen die Worte, wenn das Gespräch auf Nacktheit, Sex oder ähnliche Themen kommt.

☛ **Schamlos:** Die Heldin zieht sich in vielen unpassenden Situationen aus, auch wenn es nicht angebracht ist. Sie hat keine Probleme, barbusig vor Freunden oder dem Baron herumzulaufen, oder sogar sexuelle Handlungen in der Öffentlichkeit vorzunehmen.

☛ **Schwärmerei:** Der Held verliebt sich nicht immer unsterblich, aber immer wieder neu. Ständig schwärmt er für das (wechselnde) Objekt seiner Begierde, bewundert es unglücklich aus der Ferne, minnt, buhlt oder begibt sich sogar in Gefahr, um es zu beeindrucken. Neben den Hochphasen der Schwärmerei durchlebt er auch häufig Tiefs, zweifelt an sich und seiner Bestimmung und ist untröstlich, wenn seine Leidenschaft unerwidert bleibt.

Schlechte Eigenschaft

Beispiele für Schlechte Eigenschaften

☛ **Exhibitionismus:** Die Heldin zeigt gern, was sie hat und präsentiert sich nicht nur in äußerst freizügiger Gewandung. Sie nutzt fast jede sich bietende Gelegenheit, sich ganz oder Teilweise zu entblößen und genießt die Aufmerksamkeit, Verunsicherung oder Erregung ihres Publikums.

AP-Wert: -10 Abenteurpunkte

☛ **Lüsternheit:** Der Held ist dauergeil und es fällt ihm oft schwer, sich zu beherrschen. Attraktivität des Gegenübers spielt dabei meist keine große Rolle. Findet er keinen Partner, legt er notfalls selbst Hand an, um sich Linderung zu verschaffen.

AP-Wert: -10 Abenteurpunkte

☛ **Voyeurismus:** Der Held schaut anderen Menschen gerne bei sexuellen Handlungen zu. Dieser Drang ist so groß, dass er sich dafür auch in Schwierigkeiten oder in Gefahr begibt.

AP-Wert: -10 Abenteurpunkte

Schlechte Eigenschaft Aberglaube

Beispiele für Schlechte Eigenschaft Aberglaube

☛ Lässt du deinen Samen auf ein Feld fallen, wird der Boden fruchtbarer und die Ernte wird besser ausfallen.

☛ Das Wetter, bei dem ein Kind gezeugt wird, entscheidet über seine Persönlichkeit.

☛ Wenn man beim Verkehr an eine bestimmte Persönlichkeit oder einen berühmten Helden denkt, werden Nachkommen dessen Eigenschaften erben. („Augen zu und an Kaiser Reto denken!“)

☛ Verkehr vor einer Schlacht sichert dir den Sieg. Existiert auch genau anders herum: Bist du in der Nacht vor einem wichtigen Kampf nicht enthalten, wirst du verlieren.

☛ Auf der Jagd musst du enthalten bleiben, sonst läuft dir die Beute fort.

☛ Mit einem Elfen oder einer Elfe zu schlafen hält jung oder soll einem sogar verlorene Lebensjahre zurückschenken.

☛ Wer mit dem Orken schläft, dem wachsen Hauer.

☛ Getrocknete(r) Bullenhoden/Drachenpenis oder zerriebene Pfauenfedern verstärken die Potenz.

☛ Wenn man beim Sex an jemand anderen denkt, dann straft einen die Göttin (Rahja, Travia) mit veringierter Potenz.

Schlechter Geschmack

Die Heldin hat einfach keinen guten Geschmack, was passende Gewandung zur Verführung angeht.

Regel: Wenn die Heldin sich mittels einer Probe auf *Betören (Aufhübschen)* zurechtmachen will, erhält sie eine Erschwernis von 1.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Guter Geschmack*, keine Sonderfertigkeit *Erotische Stilsicherheit*

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte

Unerotische Stimme

Die Stimme der Heldin klingt ausgesprochen unerotisch. Sie stöhnt ausgenommen schrill, dissonant, zum Brüllen komisch oder schlicht nervtötend, und nicht einmal ein Knebel kann langfristig Abhilfe schaffen.

Regel: Proben auf *Betören (Anbändeln)* und ebenso Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, sind um 1 erschwert, wenn der Held die Sexpraktik Verbalerotik einsetzt.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Erotische Stimme*, kein Nachteil *Stumm*

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

Unfruchtbar

Der/Die Held/in kann keine Kinder zeugen/empfangen.

Regel: Der Held ist nicht in der Lage, ein Kind zu zeugen. Eine unfruchtbare Heldin hingegen kann keine Kinder bekommen. Ein Wurf auf die Zeugungs- oder Empfängnistabelle (siehe Seite 111/112) ist deshalb nicht notwendig.

Dieser Nachteil ist nicht zur todsicheren Verhütung gedacht, der Held sollte, wenn dieser gewählt wird, auch entsprechend unter diesem Umstand leiden. Der Meister kann in passenden Situationen diesen Nachteil wie eine Persönlichkeitsschwäche behandeln und eine Erschwernis von 1 auf Fertigkeitssproben vergeben.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Fruchtbar* oder *Levthangeküsst*, kein Nachteil *Verstümmelt (Eunuch)*

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Untreu I-II

Die Heldin ist in Liebesdingen notorisch untreu.

Regel: Die Heldin erhält bei Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* eine Erschwernis von 1 pro Stufe der Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Treu*

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verfrühter Höhepunkt

Der Held kommt beim Liebespiel so früh, dass es nicht nur für seinen Partner unbefriedigend ist, auch er selbst leidet darunter.

Regel: Der Held bekommt seinen Höhepunkt bereits bei *Erregung* Stufe III. *Erregung* Stufe III wird bei ihm wie *Erregung* Stufe IV behandelt.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Ausdauernde/r Liebhaber/in*

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Verstümmelt (Eunuch I/II)

Durch einen Kampf, Folter oder von Geburt an, ist der Held verkrüppelt oder verstümmelt. Die Auswirkungen sind unterschiedlich und hängen vom Körperteil ab. Einige Verstümmelungen können nicht miteinander kombiniert werden (Eunuch I und II). Verstümmelungen sind nicht wieder rückgängig zu machen. Nur einige seltene Formen der Magie und des Götterwirkens können einen verstümmelten Helden von diesem Nachteil befreien.

Regel: Viele Fertigkeitssproben können durch die Verstümmelung erschwert oder unmöglich sein. Die Entscheidung hierüber obliegt dem Meister je nach Situation.

• **Eunuch I:** Die Hoden des Helden wurden entfernt. Er hat automatisch den Nachteil *Unfruchtbar* (siehe Seite 154).

Proben auf *Betören (Liebeskünste)* sind um 1 erschwert. Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind für ihn um 1 erleichtert.

Mit diesem Nachteil kann man aber noch eine Erektion bekommen.

• **Eunuch II:** Das ganze Geschlechtsteil des Helden wurde entfernt. Er hat automatisch den Nachteil *Impotent* und *Unfruchtbar* (siehe Seite 152/154).

Proben auf *Betören (Liebeskünste)* sind um 2 erschwert. Bei einigen Sexpraktiken kann die Erschwernis höher ausfallen oder ganz unmöglich sein.

Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind für ihn um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: Person mit Penis (ehemals), kein Nachteil *Unfruchtbar* (dieser ist bei Eunuch I automatisch vorhanden); bei Eunuch II zusätzlich kein Nachteil *Impotent* (dieser ist bei Eunuch II automatisch vorhanden)

AP-Wert: Eunuch I: -10 Abenteuerpunkte; Eunuch II: -30 Abenteuerpunkte

• Falls du Frauen einen ähnlichen Nachteil geben möchtest, dann kann sie verstümmelte Genitalien haben. Die Regeln sind mit denen des Eunuchen identisch.

Sex-Vor- und Nachteile in der Übersicht

Sex-Vorteile	Voraussetzungen	AP-Wert
Ausdauernde/r Liebhaber/in	kein Nachteil Frigide oder Verfrühter Höhepunkt	12 AP
Begabte/r Aufreißer/in	kein Nachteil Frigide, kein Vorteil Treu	5 AP
Erotische Ausstrahlung	keine	8 AP
Erotische Stimme	kein Nachteil Stumm oder Unerotische Stimme	5 AP
Freudenfluss	Person mit Vagina	3 AP
Fruchtbar	kein Nachteil Unfruchtbar	5 AP
Große Blase	keine	3 AP
Guter Geschmack	kein Nachteil Schlechter Geschmack	3 AP
Hypnotische(s) Brüste / Gesäß / Gemächt	Brüste: keine; Gemächt: Person mit Penis, kein Nachteil Verstümmelt (Eunuch II); andere Körperteile können andere Voraussetzungen haben	12 AP
Jungfrau	Heldin muss körperlich Jungfrau sein	12 AP
Levthangeküst I-II	kein Nachteil Frigide, Impotent, Unfruchtbar oder Verstümmelt (Eunuch), bei Personen mit einer Vagina wird der Vorteil Freudenfluss benötigt	8 AP pro Stufe
Potent	kein Nachteil Impotent	12 AP
Rahjageküst	kein Nachteil Frigide oder Impotent	20 AP
Resistenz gegen Geschlechts- krankheiten I-II	kein Nachteil Krankheitsanfällig, kein Vorteil Krankheitsresistenz	3 AP pro Stufe
Stattlicher Penis	Person mit Penis	10 AP
Traumhafter Po	keine	8 AP
Treu I-II	kein Nachteil Untreu	5 AP pro Stufe
Vorliebe (Sexpraktik) I-II	kein Nachteil Abneigung für die ausgewählte Sexpraktik	3 AP pro Stufe
Wohlgeformte Brüste	keine	10 AP
Wunderschöne Vagina	Person mit Vagina	8 AP
Sex-Nachteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Abneigung (Sexpraktik) I-IV	kein Vorteil Vorliebe für die ausgewählte Sexpraktik	-2 Abenteurpunkt pro Stufe
Fixierung	keine	-3 AP pro Fixierung
Frigide	kein Vorteil Ausdauernde/r Liebhaber/in, Begabte/r Aufreißer/in oder Rahjageküst, kein Nachteil Impotent	-10 AP
Homophobie/Heterophobie I-II	keine	-15 AP pro Stufe
Impotent	kein Vorteil Ausdauernde/r Liebhaber/in oder Potent, kein Nachteil Frigide oder Verstümmelt (Eunuch)	-20 AP
Persönlichkeitsschwächen	keine	je nach Persönlichkeitsschwäche
Schlechte Angewohnheit	keine	-2 AP pro Schlechter Angewohnheit
Schlechte Eigenschaft	keine	je nach Schlechter Eigenschaft
Schlechter Geschmack	kein Vorteil Guter Geschmack, keine Sonderfertigkeit Erotische Stilsicherheit	-2 AP
Unerotische Stimme	kein Vorteil Erotische Stimme, kein Nachteil Stumm	-3 AP
Unfruchtbar	kein Vorteil Fruchtbar oder Levthangeküst, kein Nachteil Verstümmelt (Eunuch)	-5 AP
Untreu I-II	kein Vorteil Treu	-3 AP pro Stufe
Verfrühter Höhepunkt	kein Vorteil Ausdauernde/r Liebhaber/in	-8 AP
Verstümmelt (Eunuch I/II)	Person mit Penis (ehemals), kein Nachteil Unfruchtbar (dieser ist bei Eunuchen automatisch vorhanden); bei Eunuch II zusätzlich kein Nachteil Impotent (dieser ist bei Eunuchen II automatisch vorhanden)	Eunuch I: -10 AP; Eunuch II: -30 AP

SEX-SONDERFERTIGKEITEN



Trance

Bei der *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von karmalen Sonderfertigkeiten auf. *Trance* baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance

Trance-stufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um 2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um 3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.

Abschleppspezialist/in



Ein Held mit Erfahrung für die richtigen Gesten und Worte kann deutlich leichter auf Beutezug gehen und jemanden abschleppen.

Regel: Beim Abschleppen (siehe Seite 86) hat der Held mehr Erfolg als andere Personen. Bei der Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) zum Abschleppen bekommt er +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Alternativ kann der Spieler auch beschließen, mehrere Personen gleichzeitig abzuschleppen. Die Probe ist dann jedoch pro Person, die er abschleppen will, um 2 erschwert.

Diese Sonderfertigkeit kann mit dem Vorteil *Begabte/Aufreißer/in* (siehe Seite 148) kombiniert werden. Damit bekommt der Held +2 FP oder die Probe zum Abschleppen von mehreren Personen ist pro Person nur um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Betören 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Anzüglichkeiten

Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held anzüglische Gesten vollführen oder seinen Gegner mit sexuellen

Anspielungen überraschen, sodass dieser irritiert ist.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann dazu eingesetzt werden, um einen Gegner durch anzüglisches Verhalten zu irritieren. Der Held bekommt das neue Anwendungsgebiete *Irritieren* in *Betören*. Die Wirkung betrifft nur einen einzigen Gegner, der in Hör- und Sichtweite sein muss. Außerdem muss er ein Kulturschaffender sein. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gegner schon gegen den Helden kämpft oder noch nicht. Der Held würfelt eine Vergleichsprobe *Betören* (*Irritieren*) gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*). Gelingt die Probe, dann reagiert der Gegner auf die Irritation. Ab der nächsten KR* kann der Held eine freie Aktion pro KR benutzen, um den Gegner zu einer der folgenden Entgegnungen zu bewegen (benutzt er die freie Aktion nicht, so findet die Entgegnung in dieser KR nicht statt). Die Wirkung dieser Entgegnungen hält je nach erzielten Netto-QS an.

☞ Der Gegner fühlt sich geschmeichelt und greift zurückhaltender an. AT und FK sind gegen den Helden um 2 gesenkt. Die Wirkung hält Netto-QS/2 in KR an.

☞ Der Gegner ist so überrascht, dass er keine Handlung ausführen kann, um sich zu bewegen. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an.

☞ Als Erwiderung des anzüglischen Verhaltens ist der Gegner gezwungen, 1 freie Aktion einzusetzen (beispielsweise, um ebenfalls eine anzüglische Geste zu machen). Die Wirkung hält Netto-QS/2 in KR an.

Voraussetzungen: Betören 8, Einschüchtern 8

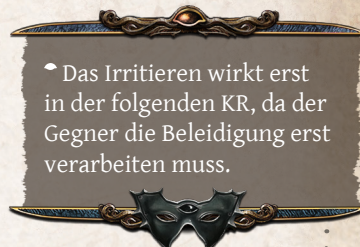
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Auslaugende Vereinigung I/II



Die Tsatuara-Anhängerin ist in der Lage, während des Liebesaktes ihrem Partner Lebens- und Astralkraft zu entziehen und diese später ihrer Göttin zu opfern.

Regel: Während des gewöhnlichen Beischlafs oder Liebesspiels kann die Heldin entscheiden, ob sie ihrem männlichen Partner QS/2+1 *Betören* (*Liebeskünste*) LeP entwendet hat. Der Mann kann eine um 2 erschwerte Probe auf *Willenskraft* ablegen. Er kann dadurch QS/2 LeP retten. Maximal 24 Stunden später muss die Tsatuara-Anhängerin in einem 30-minütigem Ritual die Kraft der Erde opfern



• Mit dem Zauber LEV-THANS FEUER und der Zaubererweiterung *Regeneration* rauben kann die Menge der geraubten Punkte erhöht werden.

(ansonsten wurde die Kraft vergeblich verwendet). Für jeden geopfertem Punkt kann die Anhängerin danach auf beliebige Zauber +1 FW addieren. Kein Zauber

kann so mehr als +3 FW erhalten und über einen FW von 18 gelangen. Die Wirkung hält 24 Stunden an. • Frauen können auf diese Art keine LeP verwendet werden. Die Anhängerin kann die Kraft von bis zu 6 Männern gleichzeitig in sich aufnehmen und opfern.

Bei Stufe II kann die Anhängerin auch Frauen Kraft rauben. Einer Frau auf diese Weise Lebens- und Astralkraft zu entwinden ist sehr schwer und wird nur von wenigen Tsatara-Anhängerinnen angewandt. Die Anhängerin muss dazu am Ende des Beischlafs oder Liebesspiels eine Probe auf *Betören* (*Liebeskünste*) erschwert um 3 gelingen.

Voraussetzungen: Stufe I: Person mit Vagina, *Tradition* (*Tsatara-Anhängerinnen*), Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Sonderfertigkeit *Auslaugende Vereinigung I*, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: Stufe I: 15 Abenteurpunkte, Stufe II: 15 Abenteurpunkte

Auspeitscher/in

Eine Heldin, die diese Sonderfertigkeit beherrscht, versteht sich auf lustvolle Al'Anfaner Praktiken und weiß, wie sie mit der Peitsche umzugehen hat.

Regel: Die Heldin kann bei Waffen der Kampftechnik Peitschen auf das Auswürfeln von TP nach einer misslungenen Verteidigung des Gegners verzichten und stattdessen 1 Stufe *Schmerz* und 1 SP bei ihrem Ziel verursachen. Voraussetzung ist, dass das Ziel des Angriffs nicht durch RS geschützt wird. Die Heldin kann auf diese Weise einem Ziel nicht mehrfach *Schmerz* zufügen. Dies ist erst wieder möglich, wenn die verursachte Schmerzstufe durch die Sonderfertigkeit verschwunden ist. Eine mit der Sonderfertigkeit verursachte Stufe *Schmerz* hält 5 KR an.

Voraussetzungen: Kampftechnik Peitschen 10

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Einfühlsame/r Verehrer/in

Durch das richtige Gefühl dafür, was er tun muss, kann der Held bei penetrierenden Sexpraktiken besonders große Freude verschaffen.

Regel: Der Held bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*), wenn er die Sexpraktiken Analverkehr oder Coitus einsetzt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Erotikmasseur/in

Wer sich in der Kunst erotischer Massage versteht, der kann einen anderen bis zu den höchsten Wonnen Rahjas bringen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Betören*. Sie kann eine erotische Massage bei einem Kulturschaffenden durchführen. Dazu legt die Spielerin eine Probe auf *Betören* ab und kann pro 7-QS Minuten 1 Stufe *Erregung* durch die erotische Massage erzeugen. Wird die Erotikmassage beim Liebesspiel mit der Sexpraktik Fingerspiele oder Reiben & Streicheln eingesetzt, erhält die Heldin +1 FP. Bei Verwendung von Massageöl erhöht sich der Bonus auf +2 FP (jeweils bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: *Betören* 8

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

Erotiktänzer/in

Erotiktänzer sind darin geübt, für eine einzelne Person zu tanzen und sie besonders stark zu erregen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Tanzen*. Sie kann einen erotischen Tanz aufführen, bei dem sie sich langsam entkleidet. Dazu legt ihre Spielerin eine Probe auf *Tanzen* (*exotischer Tanz*) ab und kann bei ihren Zuschauern QS/2 Stufen *Erregung* erzeugen (siehe Seite 141). Die Vorstellung dauert mindestens 5 Minuten.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Nackttänzer/in*, *Betören* 8, *Tanzen* 8

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Erotische Regeneration (Karmaenergie)

Manch liturgisch begabte Heldin kann dank dieser Technik besondere Kraft aus dem Liebesspiel schöpfen.

Regel: Wenn die Heldin maximal 1 Stunde vor Beginn ihrer nächsten Regenerationsphase mit mindestens einer anderen Person ein Liebesspiel vollführt und *Erregung IV* erreicht, regeneriert sie zusätzlich +1 KaP.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Erotische Regeneration (Astralenergie)

Manch magisch begabter Held kann dank dieser Technik besondere Kraft aus dem Liebesspiel schöpfen.

Regel: Wenn der Held maximal 1 Stunde vor Beginn seiner nächsten Regenerationsphase mit mindestens einer anderen Person ein Liebesspiel vollführt und *Erregung IV* erreicht, regeneriert er zusätzlich +1 AsP.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Erotische Stilsicherheit

Die Heldin hat ein Händchen dafür, Kleidung nach dem Geschmack derjenigen auszuwählen, denen sie gefallen will.

Regel: Wenn die Heldin sich mittels einer Probe auf *Betören (Aufhübschen)* zurecht machen will, erhält sie eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: Betören 4, kein Nachteil *Schlechter Geschmack*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Erregende Worte

Wer sich darin übt, mit Worten seinen Partner zu erregen, kann sich darin zu einer wahren Meisterin entwickeln.

Regel: Die Heldin bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, wenn sie die Sexpraktik Verbalerotik einsetzt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Flinke Finger

Der Held besitzt besonderes Geschick darin, seine Partner beim Liebesspiel mit den Händen zu verwöhnen.

Regel: Der Held bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, wenn er die Sexpraktiken Faustverkehr oder Fingerspiele einsetzt.

Voraussetzungen: Betören 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flüssigkeitsliebhaber/in

Bei exotischen Sexpraktiken muss man ein Gefühl dafür entwickeln, wie man sie gekonnt einsetzt.

Regel: Der Held bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, wenn er die Sexpraktik Samenspiele oder Wasserspiele einsetzt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Galanterie

Zwar kann jeder einen Raum dekorieren, aber nur wer sich tiefergehend mit dem Thema auseinandergesetzt hat, wird ein sicheres Händchen dafür haben.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Heldin im Talent *Betören* das neue Anwendungsgebiet *Gestaltung*. Mit diesem Anwendungsgebiet kann ein Raum oder ein Festplatz 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 Dorffestes. 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 gegen Personen eingesetzt werden, für die der Ort hergerichtet wurde.

Voraussetzungen: Betören 8, Etikette 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gelenkige/r Liebhaber/in

Manche Helden verfügen über ein besonderes Körperempfinden – auch beim Liebesspiel in exotischen Posen.

Regel: Benutzt der Held die Stellungen des *Rahjasutras* beim Liebesspiel (siehe Seite 100), erhält er +1 FP bei der Probe auf *Körperbeherrschung* (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Rahjasutra-Kenntnisse*, Körperbeherrschung 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Geschickte Zunge

Die Heldin besitzt besonderes Geschick darin, ihre Partner beim Liebesspiel mit der Zunge zu verwöhnen.

Regel: Die Heldin bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, wenn sie die Sexpraktiken Cunnilingus, Fellatio oder Küssen & Lecken einsetzt.

Voraussetzungen: Betören 4

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gleichklang der Lust

Durch das richtige Gefühl dafür, was er tun muss, kann der Held seinen Partnern beim Liebesspiel besonders große Freude verschaffen.

Regel: Verfügt ein Held über diese SF, muss er beim Liebesspiel die Sexpraktik nicht heimlich aufschreiben, sondern sein Spieler kann abwarten, bis die übrigen Teilnehmer ihre offenbaren müssen und sich dann entscheiden, welche der Held einsetzt. Verfügen mehrere Teilnehmer über diese Sonderfertigkeit, können sie ebenfalls auf das heimliche Notieren verzichten und sich absprechen.

Voraussetzungen: Betören 12, Menschenkenntnis 12

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gruppensex-Veteran/in I-II

Für unerfahrene Orgiengänger ist es manchmal schwer, sich an die Gruppe anzupassen. Ein Gruppensex-Vertan unter den Helden kann solche Anfänger an die Hand nehmen und ihnen zeigen, wie sie sich am besten einbringen.

Regel: Üblicherweise dürfen nur 3 Teilnehmer bei einer Orgien-Gruppe eine Probe ablegen. Mit dieser Sonderfertigkeit kann die Spielerin des Helden am Anfang eines Durchgangs entscheiden, ob mehr Teilnehmer als üblich eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen dürfen. Pro Stufe der Sonderfertigkeit darf die Spielerin einen weiteren Teilnehmer bestimmen. Wenn mehrere Teilnehmer die Sonderfertigkeit einsetzen, kann dadurch die Anzahl der probenden Teilnehmer immer weiter erhöht werden.



Voraussetzungen: Stufe I: Betören 8, Sonderfertigkeit *Orgienlöwe/in I*; Stufe II: Betören 12, Sonderfertigkeit *Orgienlöwe/in II*

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Gute Technik (Sexpraktik)



Die Heldin hat sich bei einer bestimmten Sexpraktik eine ausgefeilte Technik zugelegt, mit der sie die Erregung ihres Gegenübers ausgezeichnet kontrollieren kann.

Regel: Die Probe auf *Willenskraft* für das Halten der *Erregung* beim Liebespiel ist für den Teilnehmer um 1 erleichtert, wenn die Heldin diesen Effekt nach der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für ihn gewählt hat. Bei *Orgien* addiert sich die Erleichterung verschiedener Teilnehmer, wenn sie den Effekt bei einem anderen Teilnehmer gleichzeitig anwenden. Diese Sonderfertigkeit muss für jede Sexpraktik einzeln gewählt werden.

Voraussetzungen: Betören 4, Selbstbeherrschung 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Innuendo-Experte/in

Die Heldin hat die Kunst gemeistert, sexuelle Anspielungen geschickt zu platzieren und kann mit dieser ausgefeilten Technik beim Anbändeln punkten.

Regel: Die Heldin erhält einen Bonus von 1 FP bei Proben auf *Betören (Anbändeln)*.

Voraussetzungen: Betören 4, kein Nachteil *Schlechte Angewohnheit (Anspielungen)* oder *Persönlichkeitschwäche (Anzügliches Verhalten)*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Keuschheitsübungen I-II

Die Heldin hat Geist und Körper gegen die Versuchungen fleischlicher Gelüste gewappnet. Sexuelle Avancen, Nacktheit oder Verführungsversuche beeindrucken sie daher nur wenig.

Regel: Die Heldin erhält bei Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* pro Stufe der Sonderfertigkeit eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: Stufe I: Willenskraft 4; Stufe II: Willenskraft 8, Sonderfertigkeit *Keuschheitsübungen I*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Liebespiele fremder Völker (Spezies/Kultur) I-III



Ein Aventurier kennt sich in den Gebräuchen seiner Kultur aus, aber bei anderen Kulturen oder gar Spezies nicht unbedingt, sodass es zu zahlreichen Komplikationen in Sachen Liebe kommen kann. Wer sich aber mit anderen Völkern auseinandersetzt, kann auch mehr über ihr Liebesleben erfahren.

Regel: Der Held kann Erschwernisse durch Spezies- oder Kulturunterschiede (siehe Seite 107) bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* pro Stufe um 1 senken (bis zu einem Minimum von 0). Für jede Spezies und Kultur muss eine eigene Sonderfertigkeit erworben werden.

Voraussetzungen: Betören 4, Geographie 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Lustempathie



Sexuelle Vorlieben oder Abneigungen sieht man niemandem direkt an. Durch diese Sonderfertigkeit kann man aber sein Gespür dafür schärfen.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält das neue Anwendungsgebiet *Vorlieben erspüren* im Talent *Menschenkenntnis*.

Von nun an kann er deutlich leichter spüren, welche Vorlieben und Abneigungen eine andere Person in Bezug auf ihre Sexpraktiken hat (siehe Seite 93).

Voraussetzungen: Betören 8, Menschenkenntnis 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Lustspender/in



Mancher Held versteht sich gut darauf, seinem Partner besonders große Freude beim Liebesspiel zu bereiten.

Regel: Ein einziges Mal während des *Vergnügens* zu zweit, wenn der andere Teilnehmer vom Helden eine Stufe *Erregung* erhält, kann sich die Spielerin des Helden dazu entscheiden, dem Teilnehmer eine weitere Stufe zu verleihen. Der Held erleidet für den Einsatz dieser Sonderfertigkeit 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Betören 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Mal hart, mal zart



Bei einigen Sexpraktiken, wo es auf das Austeilen und Erdulden von Schmerzen oder anderen körperlichen Belastungen ankommt, muss ein Held gut abwägen können, wann er eine härtere Gangart einlegen kann und wann es Zeit ist, dem Partner Entspannung zu gönnen.

Regel: Der Held bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*, wenn er die Sexpraktiken Fesselspiele oder Harte Gangart einsetzt.

Voraussetzungen: Betören 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Multipler Orgasmus I-III



Nicht immer bekommt man während des Liebesspiels nur einen Orgasmus. Wenn man seinen eigenen Körper gut kennt und entsprechende Techniken beherrscht, ist es möglich, mehrere Höhepunkte nacheinander zu erleben.

Regel: Wenn die Heldin beim Liebesspiel *Erregung* Stufe IV erreicht, sinkt die *Erregung* nicht zwingend auf 0. Bei Stufe I der Sonderfertigkeit sinkt die *Erregung* auf I, bei Stufe II der Sonderfertigkeit kann sich die Spielerin zwischen *Erregung* I oder II entscheiden, bei Stufe III der Sonderfertigkeit hat sie die Wahl zwischen Stufe I bis III.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Nackttänzer/in



Zwar kann jeder versuchen, sich bei einem erotischen Tanz lasziv zu entkleiden, doch nur wer die richtige Übung darin hat, kann seine Zuschauer in seinen Bann ziehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Tanzen*. Sie kann einen erotischen Tanz aufführen, bei dem sie sich langsam entkleidet. Dazu legt ihre Spielerin eine Probe auf *Tanzen (exotischer Tanz)* ab und kann bei ihren Zuschauern 1 Stufe *Erregung* erzeugen (siehe Seite 141). Die Vorstellung dauert mindestens 3 Minuten.

Voraussetzungen: Betören 4, Tanzen 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Orgiastische/r Lustspender/in I-II



Wer sich bestens damit auskennt, beim Liebesspiel mehr als nur einen Partner gleichzeitig zu verwöhnen, kann die Lust mehrerer Liebender zur Ekstase steigern.

Regel: Ein einziges Mal während des Liebesspiels eines *Flotten Dreiers* oder einer *Orgie*, wenn einer der anderen Teilnehmer von der Heldin eine Stufe *Erregung* erhält, kann sich die Spielerin der Heldin dazu entscheiden, dass auch der Teilnehmer 1 Stufe bekommt sowie pro Stufe der Sonderfertigkeit noch jeweils ein weiterer Teilnehmer der Orgien-Gruppe. Die Erregungsstufen müssen aber nicht alle vergeben werden, wenn die Spielerin dies nicht wünscht. Die Heldin erleidet für den Einsatz dieser Sonderfertigkeit 2 Stufen *Betäubung*.

Voraussetzungen: Stufe I: Sonderfertigkeit *Lustspender/in*, *Orgienlöwe/in* I, *Gruppensex-Veteran/in* I; Stufe II: Sonderfertigkeit *Orgiastische/r Lustspender/in* I, *Orgienlöwe/in* II, *Gruppensex-Veteran/in* II

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Orgienlöwe/in I-III



Auch mit mehreren Partnern verliert diese orgien-erfahrene Heldin nie den Überblick und weiß stets, was in welchem Kontext statthaft ist und was nicht.

Regel: Üblicherweise ist beim Liebesspiel ab dem dritten Teilnehmer die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 pro weiterer Person erschwert (siehe Seite 96). Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann diese Erschwernis um 1 pro Stufe senken (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Stufe I: Betören 8; Stufe II: Betören 12, Sonderfertigkeit *Orgienlöwe/in* I; Stufe III: Betören 16, Sonderfertigkeit *Orgienlöwe/in* II

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Rahjasutra-Kenntnisse

Das Rahjasutra ist ein altes, rahjaheiliges Buch, welches auf sehr anschauliche Weise verschiedene Liebesstellungen bildlich darstellt.

Regel: Der Held hat die Lehren des Rahjasutras verinnerlicht. Proben auf *Betören (Liebeskünste)* gelten bei



Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzungen: Betören 4, Menschenkenntnis 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Rahjasutra-Masseur/in



Neben der herkömmlichen Erotikmassage gibt es auch eine Massageart, die aus den Schriften des Rahjasutras bekannt ist und der Masseurin ermöglicht, Angstzustände, Verspannungen und Blockaden zu lösen.

Regel: Die Heldin bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Heilkunde Seele*. Sie kann eine erotische und heilende Nacktmassage an einem Kulturschaffenden durchführen. Dazu legt die Spielerin eine Probe auf *Heilkunde Seele* ab und kann innerhalb von 7 – QS Minuten 1 Stufe *Betäubung*, *Furcht* oder *Paralyse* in 1 Stufe *Erregung* umwandeln. Durch die Massage können maximal 4 Zustandsstufen pro Person innerhalb von 24 Stunden geheilt werden

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Erotikmasseur/in*, *Heilkunde Seele* 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Samentausch



Manche Liebenden verspüren beim Spiel mit der Levthansmilch besondere Freude und teilen das Erlebnis gerne mit ihren Partnern.

Regel: Ein passiver Teilnehmer des Liebesspiels, der durch die Sexpraktik Samenspiele mit Ejakulat begossen wurde oder durch diese Sonderfertigkeit Samen erhalten hat, kann einen weiteren Teilnehmer auswählen, der ebenfalls so tun kann, als hätte er einen Durchgang mehr durchgehalten als dies der Fall war. Kein Teilnehmer kann dadurch mehr als 1 Durchgang „geschenkt“ bekommen.

Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für Teilnehmer, die durch die Sonderfertigkeit den Samen erhalten haben, bis zum Ende des Liebesspiels um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Betören 8, Willenskraft 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Standhaftigkeit I-III



Der Held hat gelernt, seinen Höhepunkt gezielt hinauszuzögern und sowohl seine Lust als auch die seines Partners noch weiter zu steigern.

Regel: Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, kann nach einem Orgasmus (siehe Seite 93) die dadurch entstandenen Erschwernisse für die Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Betören (Liebeskünste)* pro Stufe um 1 senken (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Tradition (Levthankult)

Moralkodex des Levthankults

Eigennutz und Egoismus: An erster Stelle im Leben kommt der Geweihte, danach Levthan und dann andere Menschen. Der Priester muss nicht immer eigennützig handeln, aber egoistisches Verhalten ist durchaus erwünscht und bringt ihm in der Regel auch die größten Vorteile.

Vergnügen und Verführung: Der Levthanpriester strebt danach, seinem eigenen Vergnügen nachzugehen, gleich ob es sich dabei um Sex, Essen oder Rauschmittel handelt. Dabei versucht er stets auch andere Personen zu verführen und ihnen seine eigenen Freuden nahezubringen.

Geheimnisse des Gehörnten lüften: Levthan und sein Kult bergen viele Geheimnisse und selbst seine Priester kennen sie nicht alle. Es ist gut, danach zu streben diese Geheimnisse aufzudecken, gleich ob sie dazu führen, dass Levthan in einem besseren oder schlechteren Licht dasteht.

Die Aspekte des Levthankults

Begierde

Der Aspekt der Begierde symbolisiert beim Kult des Levthan die Kontrolle und den Einsatz von Gefühlen, die auf Genüsse jeglicher Art zielen. Dabei kann es sich um

Die Tradition (Levthankult) als Sonderfertigkeit

- ☞ **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Levthangeweihte nicht anwenden: EIDSEGEN, SCHUTZSEGEN, WEISHEITSEGEN.
- ☞ **Incubus:** Schläft der Levthangeweihte mit einem anderem Kulturschaffenden, so erhält er in der nächsten Regenerationsphase +1 LeP und +1 KK für die nächsten 24 Stunden. Die Person, mit der er geschlafen hat, erleidet hingegen bei der nächsten Regenerationsphase einen Abzug von 1 LeP und verliert für 24 Stunden 1 Punkt KK.
- ☞ Ein Levthangeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe 161). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- ☞ Wohlgefällige Talente: Betören, Einschüchtern, Gaukeleien, Körperbeherrschung, Kraftakt, Menschenkenntnis, Musizieren, Sinnenschärfe, Tierkunde, Überreden, Zechen
- ☞ Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Kontrolle von Emotionen bei anderen Wesen handeln, oder auch bei dem Geweihten selbst.

Rausch

Während des Rausches legt der Geweihte seinen rationalen Verstand ab und lässt die tierhaften Triebe in sich hochkommen. Mit dem Rausch ist vor allem zügelloser Sex und die Befriedigung der eigenen Lust verbunden.

Tradition (Rahjakirche)

Moralkodex der Rahjakirche

Freude & Harmonie: Die Rahjageweihte ist dazu bestimmt, Freude zu verbreiten und die Sorgen der Menschen zu vertreiben. Dabei soll die Geweihte das passende Maß finden und auf die Vorlieben der Gläubigen eingehen. Aufdringliches Verhalten seitens der Geweihten steht einem harmonischen Anspruch entgegen.

Ekstase & Leidenschaft: Den Rausch der Göttin soll nicht nur die Geweihte selbst erleben, sondern sie soll ihn auch den Gläubigen schenken. Alles, was die Rahjageweihte verschenkt, soll sie mit Leidenschaft verschenken.

Hingabe & Gleichmut: Die Rahjageweihte erträgt auch Zeiten, in denen sie keine Freude empfinden kann, mit Gleichmut. Ihre Hingabe soll besonders der göttlichen Ekstase dienen, nicht vergänglichen Dingen.

Die Aspekte der Rahjakirche

Die Kirche der Rahja weist zwei unterschiedliche Grundströmungen auf, den harmonisch-güldenländischen Teil

Die Tradition (Rahjakirche) als Sonderfertigkeit

- ☞ **Geschenk der Freude:** Die Rahjageweihte kann durch ein Geschenk der Freude (z. B. ein materielles Geschenk oder einen Kuss) einem anderen Kulturschaffenden 1 Stufe eines Zustands (außer *Belastung* und *Entrückung* und ggf. nach Meisterentscheid) nehmen. Diese Fähigkeit kann nicht im Kampf eingesetzt werden. Diese Fähigkeit funktioniert nur einmal alle 24 Stunden. Die Geweihte erleidet dadurch 1 Stufe *Entrückung*.
- ☞ **Durchhaltevermögen:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass die Rahjageweihte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Betäubung* ignorieren darf. Sie erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn sie also beispielsweise drei Stufen *Betäubung* erlitten hat, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Betäubung* Stufe IV wird die Rahjageweihte dennoch handlungsunfähig.
- ☞ Eine Rahjageweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- ☞ Wohlgefällige Talente: Bekehren & Überzeugen, Betören, Etikette, Gaukeleien, Heilkunde Seele, Körperbeherrschung, Lebensmittelbearbeitung, Menschenkenntnis, Musizieren, Reiten, Singen, Sinnenschärfe, Stoffbearbeitung, Überreden, Zechen
- ☞ Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 125 Abenteuerpunkte

und den tulamidisch-ekstatischen Ritus. Diese beiden großen Aspekte sind auch diejenigen, die in der Kirche eine besondere Rolle spielen und die liturgischen Handlungen unterscheiden. Während die Harmonie sich insbesondere in freudigen Tänzen, dem Reiten oder dem Singen zeigt, hat die ekstatische Seite vor allem mit Rauschzuständen, Rauschmitteln und der Körperlichkeit zu tun.

Ekstase

Das Ausleben des Rausches, aber auch das Unterdrücken übler Auswirkungen von Rauschmitteln und das Widerstehen von Schmerzen sind Teilgebiete des Rauschaspekts.

Harmonie

Die sanfte Beeinflussung von Menschen, die Ermunterung zu rahjagefälligen Beschäftigungen durch Tanz, Musik oder das Liebesspiel stehen im Vordergrund des Aspekts der Harmonie.

Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen)

Die Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der tsatuarischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und meist recht unauffällig umgesetzte Zaubergesten und Formeln.
- Alle Zauber der Tradition Hexen sind zugleich auch Zauber der Tradition Tsatuara-Anhängerinnen.
- Die Tsatuara-Anhängerin muss Bodenkontakt haben (barfuß ist nicht notwendig; eine Tsatuara-Anhängerin mit Schuhen, aber den Füßen auf dem Boden reicht für diese Bedingung aus). Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um 2 erschwert, bis zu einem Maximum von 8. Bei größeren Wasserflächen gilt die Wasseroberfläche als Boden. Gebäude, Türme und Brücken gelten nicht als Boden.
- Misslingt ein Zauber, muss die Tsatuara-Anhängerin statt der Hälfte nur ein Drittel der AsP aufwenden.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Tsatuara-Anhängerin eine Erleichterung von bis zu 2 für die Zauberprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder zaubert sie entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Tsatuara-Anhängerin kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Während des gewöhnlichen Beischlafs oder Liebesspiels kann die Heldin entscheiden, ob sie ihrem männlichen Partner 1 LeP entwendet. Der Mann kann eine um 2 erschwerte Probe auf Willenskraft ablegen, um, dies zu verhindern. Maximal 24 Stunden später muss die Tsatuara-Anhängerin die entwendete Kraft in einem 30-minütigem Ritual der Erde opfern (ansonsten wurde die Kraft vergeblich entwendet). Für den geopferten Punkt kann die Anhängerin danach auf beliebige Zauber +1 FW addieren. Kein Zauber kann so mehr als +3 FW erhalten und über einen FW von 18 hinausgehen. Die Wirkung hält 24 Stunden an. ♀ Frauen können auf diese Art keine LeP entwendet werden. Die Anhängerin kann die Kraft von bis zu 3 Männern gleichzeitig in sich aufnehmen und opfern.
- Tsatuara-Anhängerinnen können Flüche erlernen, tsatuarische Traditionsartefakte herstellen (z. B. ihr Fluggerät) und nutzen, sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 135 AP

Unersättliche Stute



• Beide Traditionen stammen von einer ursprünglichen Tradition von Zauberpriesterinnen ab und ähneln einander in vielen Punkten, sodass die Tradition Tsatuara-Anhängerinnen nur eine Variante der hexischen Tradition ist.



Voraussetzungen: Person mit Vagina, Körperbeherrschung 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Verführungskunst

Viele Verführer der Vergangenheit haben versucht, ihre Ratschläge weiterzugeben oder sogar niederzuschreiben. Es gibt auch heute noch erfolgsversprechende Methoden, wie man das Interesse seines Gegenübers schüren kann.

Regel: Wer in der Kunst der Verführung bewandert ist, der hat es deutlich leichter beim Werben um eine andere Person. Proben auf *Betören (Anbändeln)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6).

Voraussetzungen: Betören 10, Etikette 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Verschlingen des Python



Diese tulamidische Beschreibung aus dem Rahjasutra beschreibt die Aufnahme des Penis bis tief in die Kehle.

Regel: Bei Einsatz der Sexpraktik Fellatio (aktiv) erhält die Heldin auf *Betören (Liebeskünste)* eine Begabung.

Voraussetzungen: Selbstbeherrschung 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Versierte/r Masochist/in



Der Held hat gelernt, ganz besondere Lust am Schmerz zu empfinden. Er lässt sich besonders gerne quälen und erträgt dabei deutlich mehr als andere.

Regel: Wann immer der Held durch das Liebesspiel SP erleidet, wird der Schaden halbiert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Mit dieser im Rahjasutra beschriebenen Technik wird der Penis mithilfe der Vagina festgehalten, was ein besonders intensives Lustgefühl hervorruft.

Regel: Bei Einsatz der Sexpraktik Coitus (passiv) erhält die Heldin auf *Betören (Liebeskünste)* eine Begabung.

• Mit dem Zauber LEVTHANS FEUER und der Zaubererweiterung Regeneration rauben kann die Menge der geraubten Punkte erhöht werden.



Versierte/r Sadist/in



Diese Heldin weiß, wo es richtig wehtut und ist eine Expertin darin, andere lustvoll zu Quälen.

Regel: Fügt die Heldin einem anderen Teilnehmer des Liebesspiels eine Schmerzstufe durch eine Sexpraktik zu, so kann der Spieler der Heldin entscheiden, dass der Teilnehmer oder die Abenteurerin selbst eine zusätzliche Stufe *Erregung* erhält.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Vorgetäuschter Orgasmus



Manchmal kann man nicht so, wie man will und man täuscht seinem Partner gegenüber einen Orgasmus vor.

Regel: Die Heldin kann einen Orgasmus vortäuschen. Beim gewöhnlichen Beischlaf hat dies keine regeltechnische Wirkung. Beim Liebesspiel kann diese Sonderfertigkeit als Verführungshandlung eingesetzt werden. Die Heldin bekommt keine verzückenden Belohnungen, wenn sie diese Sonderfertigkeit einsetzt, dafür kann ein ausgewählter anderer Teilnehmer, den sie erregt hat, so tun, als hätte er 1 Durchgang länger durchgehalten und so eventuell eine Belohnung eines höheren Belohnungsgrads erhalten. Dazu muss

aber eine Vergleichsprobe zwischen Überreden (Manipulieren oder *Schmeicheln*) gegen *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) gelingen. Männer, die einen Orgasmus vortäuschen wollen, erleiden bei der Probe auf Überreden eine Erschwernis von 5.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

»Niemand sollte seinen Höhepunkt vortäuschen. Manchmal klappt es, manchmal nicht. Und wenn es länger nicht funktioniert, dann sollte man eine Spezialistin aufsuchen. Dafür sind wir doch da.«

—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjageweihte



Zärtliche/r Liebhaber/in



Eine zärtliche Liebhaberin hat ein gutes Gefühl für den eigenen Körper und auch den ihres Verehrers, sodass sie ihm große Freude verschaffen kann.

Regel: Der Held bekommt einen Bonus von 2 FP bei Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*), wenn er die Sexpraktiken Mammalverkehr oder Reiben & Streicheln einsetzt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



ZAUBER- UND LITURGIESTILE



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex allgemeine magische und karmale Sonderfertigkeiten.



Durch die Zauber und Liturgiestile kann ein Zauberer bzw. ein Geweihter erweiterte Sonderfertigkeiten erlernen, die geheimes Wissen der einzelnen Institutionen wie privater Lehrmeister oder Kirchenströmungen umfassen.

Bei der Heldenerschaffung kann ein Spieler den Stil der Akademie, des privaten Lehrmeisters oder der Kirchenströmung für seinen Helden wählen. Kein Zauberer oder Geweihter muss einen Stil erlernen. Es gibt dazu keine Verpflichtung, allerdings hat man dadurch viele Vorteile.

Zauber und Liturgiestilsonderfertigkeiten

Alle Stile sind durch eine Zauber- bzw. Liturgiestilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine allgemeine magische Sonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls

Voraussetzungen und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Zauber- bzw. Liturgiestilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil. Allerdings gibt es auch einige Unterschiede zu den allgemeinen magischen und karmalen Sonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige Zauber- und Liturgiestilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht

• In weiteren Regelerweiterungen wird es SFs geben, die es erlauben, mehrere Stile zu erwerben.

Erweiterte Sonderfertigkeiten ohne Stile Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Stile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Sonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine magische oder karmale Sonderfertigkeiten, die jeder Zauberer bzw. Geweihter aktivieren kann. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

erlaubt, dass ein Held zwei oder mehr Zauber- und Liturgiestilsonderfertigkeiten erwirbt.

- Wer eine Zauber- oder Liturgiestilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Stil zugehörige erweiterte Zauber- oder Liturgiesonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Sonderfertigkeiten können nur dann erlernt werden, wenn man bereits die passende Zauber- oder Liturgiestilsonderfertigkeit besitzt.
- Zauber- und Liturgiestilsonderfertigkeit können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einem passenden Tempel oder bei einem privaten Lehrmeister.
- Wechselt der Geweihte seine innere Überzeugung und die Strömung, kann er die Sonderfertigkeit der alten Strömung gegen die neuen umtauschen. Eventuell muss er zusätzliche AP bezahlen oder bekommt AP zurück. Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten, die er schon hat und für den neuen Stil nutzen kann, behält er, bei den übrigen werden die ausgegebenen AP wieder dem Konto gutgeschrieben und die Sonderfertigkeit gelöscht.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Sexualscholar aus Engasal

Viele Kollegen machen sich über die Engasaler Magier lustig doch sie selbst sind glückliche Menschen, die auch Spaß mit sich selbst haben können. Und Rahja scheint ihnen oft beizustehen.

Regel: Für 8 AsP kann ein Engasaler Sexualmagier durch Masturbation doch den ekstatischen Höhepunkt erreichen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Dauerhafte Körperformung, Liebeszauberei, Potenzmittelverstärkung

Voraussetzung: Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sexualscholar aus Fasar

Der Fasarer Sexualmagier lehrt nicht nur die Verführung anderer Personen, sondern auch, wie man sie sich unterwirft und großes Begehren auslöst.

Regel: Zauber, die in einem Ziel Liebe, Begehren, Verlangen, sexuelle Gelüste und ähnliche Gefühle auslösen, lösen beim Ziel für QS Tage 2 Stufen *Begehren* nach der Magierin aus. Zu diesen Zaubern zählen u. a. der LEVTHANS FEUER, GROSSE GIER (je nach Auslöser) und der BANNBALADIN.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Dauerhafte Körperformung, Vollkommener Beherrscher, Wissen der Radscha Uschtammar

Voraussetzung: Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Sexualscholar aus Al'Anfa

Die Al'Anfaner Sexualmagier sind nicht nur darauf spezialisiert, Lustdämonen zu beschwören, sie können sich selbst ausgezeichnet vor erotischen Zauberwirkungen schützen.

Regel: Ein Al'Anfaner Sexualmagier kann bei Zaubern, die bei ihm *Erregung* erzeugen würden bis zu 2 Stufen abziehen. Richtet also ein Zauber 3 Stufen *Erregung* an, so erzeugt sie bei dem Magier nur 1 Stufe. Er kann aber auch zulassen, dass einige Stufen oder alle wirken, wenn er dies wünscht.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Dauerhafte Körperformung, Meister der Lustdämonen, Überragender Dämonologe

Voraussetzung: Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Tsatuara-Anhängerin

Die Anhängerinnen der Göttin sollen die Fähigkeit haben, die Schönheit und die sexuellen Fertigkeiten eines Opfers mit dem sie geschlafen haben zu stehlen.

Regel: Für 8 AsP kann eine Tsatuara-Anhängerin einen sexuellen Vorteil von jemandem rauben, mit dem sie den gewöhnlichen Beischlaf oder das Liebesspiel durchgeführt hat (alle Vorteile aus **Wege der Vereinigungen** und die Vorteile *Angenehmer Geruch*, *Begebung* (*Betören*) und *Gutaussehend* zählen dazu). Das Opfer verliert den Vorteil für 24 Stunden, die Tsatuara-Anhängerin gewinnt ihn für die gleiche Zeit hinzu. Um den Raub bei der gleichen Person wieder auszuführen, muss die Tsatuara-Anhängerin erneut mit ihr schlafen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Erschöpfendes Liebesspiel, Liebeszauberei

Voraussetzung: Tradition (Tsatuara-Anhängerin)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Dauerhafte Körperformung

Manche magischen Veränderungen des Körpers sollen dauerhaft sein und erfahrene Sexualmagier können dies bewerkstelligen.

Regel: Für 1 permanenten AsP kann beim Wirken der Zauber **BRUSTFORMUNG**, **PENISFORMUNG** und **VAGINAFORMUNG** die Wirkungsdauer auf permanent gesetzt werden. Die Permanenz kann u. a. durch einen erneuten Einsatz des jeweiligen Zaubers auf das gleiche Ziel gebrochen werden.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erdkraft

Die Töchter Satuarias betrachten die Göttin und ihre Mutter Sumu als den Quell aller Kraft. Durch längeren Kontakt mit dem Erdreich sind einige Hexen dazu in der Lage, ihre magischen Kräfte viel schneller wieder zurückzugewinnen.

Regel: Übernachtet die Hexe auf der Erde (z. B. auf einer Wiese, an den Wurzeln eines Baumes, auf einem natürlichen Felsen), so erhält sie bei ihrer Regeneration +2 AsP. Sie erhält diesen Bonus nicht, wenn sie in einem Bett schläft (auch nicht, wenn dieses Bett in der freien Natur steht), wenn sie sich auf dem Wasser befindet (beispielsweise auf einem Schiff) oder die Verbindung zu Sumu auf andere Art und Weise unterbrochen oder gestört ist. Der Meister hat hierüber das letzte Wort.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erschöpfendes Liebesspiel

Die Anhänger Satuarias sind dafür bekannt, dass eine Vereinigung mit ihnen sehr auslaugend sein kann und so mancher Mann nach dem Liebesspiel mit ihr stundenlang schlafen muss.

Regel: Die Hexe kann am Ende des Liebesspiels jedem Teilnehmer für 4 AsP den Status *Bewusstlos* verleihen, der erreichte Durchgänge der Hexe x 30 Minuten anhält.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Liebeszauberei

Liebeszauberei zielt auf Emotionen und Begehren ab. Einige Zauberer sind darin so bewandert, dass es für sie ein leichtes ist, solche Zauber zu wirken und die Wirkung zu verlängern.

Regel: Zauber, die in einem Ziel Liebe, Begehren, Verlangen, sexuelle Gelüste und ähnliche Gefühle auslösen oder die die Zauberin begehrenswerter und schöner machen, sind um 1 erleichtert und haben eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zu diesen Zaubern zählen u. a. der **LEVTHANS FEUER**, **GROSSE GIER** (je nach Auslöser), der **BANNBALADIN** und **SATUARIAS HERRLICHKEIT**.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meister der Lustdämonen

Einige Sexualmagierinnen sind auf das Rufen von Lustdämonen zum Zweck orgiastischer Erfahrungen oder zur Luststeigerung spezialisiert.

Regel: Der Zauberer kann Dämonen aus Belkelels Domäne leichter beschwören. Falls es durch die Anrufungsschwierigkeit Erschwernisse gibt, sind diese um 1 gesenkt und der Zauberer hat einen zusätzlichen Dienst beim Dämon zur Verfügung.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Potenzmittelverstärkung

Wer sich mit Liebeszauberei und Alchimie auskennt, kann beide Fähigkeiten miteinander kombinieren, um so potentere Potenzmittel herzustellen.

Regel: Der Held kann bis zu 16 AsP (statt 8) beim Brauen in einen Liebestrunk, einen Standhaftigkeitsstrunk oder jedes andere erotisch-alchemistische Elixier mit einer QS-Angabe fließen lassen, um eine Erleichterung von bis zu 4 (statt 2) bei *Alchimie (Elixiere)* zu erzielen (siehe **Regelwerk** Seite 271).

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Überragender Dämonologe

Diese besonders in den Schattenlanden verbreitete Sonderfertigkeit erlaubt es einem Zauberer, dämonisches Wirken mit spielerischer Leichtigkeit in die Welt zu rufen.

Regel: Zauber des Merkmals *Dämonisch* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Vollkommener Beherrscher

Kaum ein Geist existiert, der sich einer Beherrschung durch den Zauberer widersetzen kann.

Regel: Zauber des Merkmals *Einfluss* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Wissen der Radscha Uschtammar

Nur sehr wenige Sexualmagier kennen sich derart gut mit dem Kult der Rahja und des Levthan aus, dass sie Zauber entwickeln können, die den Liturgien dieser Kirchen ähneln.

Regel: Der Zauberer kann eine Liturgie oder Zeremonie der Tradition Rahjakirche oder Levthankult als Zauberspruch bei Liturgien bzw. als Ritual bei Zeremonien erschaffen. Die regeltechnischen Angaben bleiben bestehen, KaP werden durch AsP ersetzt. Das Merkmal des Zaubers muss der Meister bestimmen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob sich eine Liturgie oder Zeremonie dazu eignet.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Levthan-Strömungen

Gehörnte

Levthanpriester, die der Strömung des Gehörnten folgen, können ihre körperlichen Kräfte steigern. Je erregter ein Gehörnter ist, desto mehr Kraft kann er freisetzen.

Regel: Für jede Stufe *Erregung* bekommt ein Gehörnter +2 FW auf *Kraftakt* und +1 KK. Dieser KK-Bonus kann zu einem TP-Bonus führen, wenn die entsprechende KK-Schadensschwelle einer Waffe überschritten wird.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Gebieter/in des Rausches, Überträger des Leids

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Priester des Weins

Die Priester des Weins sind dazu in der Lage, ihrem Gott durch Zechgelage nahe zu kommen und sich selbst zu entrücken. Dadurch können sie nicht nur ihren berauschten Zustand besser kontrollieren, sondern sich zudem auf ihre von ihrem Gott gegebenen Kräfte konzentrieren.

Regel: Ein Priester des Weins kann aus Zustandsstufen *Berauscht* und *Erregung* göttliche *Entrückung* erfahren. Jeweils 3 Stufen dieser Zustandsstufen kann er in 1 Stufe *Entrückung* umwandeln. Dabei kann er die Stufen in beliebiger Kombination umwandeln, also beispielsweise 2 Stufen *Berauscht* und 1 Stufe *Erregung*, oder 3 Stufen *Berauscht* für 1 Stufe *Entrückung* usw.

Die umgewandelten Stufen werden sofort abgezogen und umgewandelt. Er kann dadurch nicht mehr als 2 Stufen *Entrückung* erhalten. Diese Fähigkeit kann ein Priester des Weins nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Erforscher des Rausches, Gebieter/in der Begierde

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Rahja-Strömungen

Harmonisten

Die Harmonisten der Rahjakirche sind Geweihte, die sich in der Tradition des gütigenländischen Rahjakults sehen. Für sie ist das Schenken der Freude ein wichtiger Teil ihrer Aufgabe. Sie können einen Gläubigen alleine durch eine Berührung die Kraft der Göttin spüren lassen.

Regel: Mittels einer Berührung können Harmonisten ein Mirakel auf einen anderen Kulturschaffenden wirken, der dann statt des Geweihten von einer Verbesserung seiner Talente profitiert. Als wohlgefällige Talente gelten jene Talente, die auch bei der Tradition der Rahjageweihten angegeben sind. Das ausgegebene Karma zählt bei der Feststellung der Entrückung nur für den Geweihten. Statt 4 KaP kostet das Mirakel 8 KaP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Harmonie, Geteilte Freude, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



»Welcher der Strömungen deiner Kirche fühlst du dich besonders nahe, Yasmīna?«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Wie die meisten Geweihten in Belhanka bin ich eine Harmonistin. Ich bin aber auch offen für die Gepflogenheiten meiner alten Heimat.«

—Yasmīna saba-es-Sulef, Rahjageweihte

Levthansfreunde

Bei den Rahjaverehrern des Nordens spielt die Natur eine größere Rolle als bei anderen Strömungen der Rahjakirche. Die Levthansfreunde, wie die Rahjanis der nördlicheren Gefilde meist auch genannt werden, sollen Freunde der Feen und Hexen sein. Man sagt ihnen deshalb nach, dass eine rahjagefällige Nacht mit ihnen die Lebensgeister weckt.

Regel: Während der Nacht widmen sich die Levthansfreunde einem Kulturschaffenden und begeistern ihn mit Tanz, Musik, dem Liebesspiel oder einer anderen rahjagefälligen Handlung. Sie übertragen so ihre LeP-Regeneration komplett an den Kulturschaffenden, damit dieser in der nächsten Regenerationsphase mehr regeneriert. Diese Fähigkeit kann der Geweihte nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Harmonie der Seele, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Radscha-Anhänger

Anhänger der Roten Riten der Radscha Uschtammar stellen bei der Verehrung der Göttin den Aspekt des Rausches in den Vordergrund. Durch ihre meditativen und ekstatischen Übungen können sie auch Schmerzen ertragen, wo andere längst aufgeschrien hätten.

Regel: Radscha-Anhänger können Schmerzen deutlich besser ertragen als andere. Durch diese Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft* erworben. Sobald Radscha-Anhänger eine Stufe *Schmerz* erleiden, darf eine Probe auf *Willenskraft* abgelegt werden. Gelingt sie, so kann pro QS/2 eine Stufe *Schmerz* unterdrückt werden. Das Unterdrücken funktioniert für maximal 1 Stunde. Radscha-Anhänger müssen bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Schmerz* verfügen, damit sie diese Sonderfertigkeit einsetzen können. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erleiden sie wieder die Stufen *Schmerz*, die sie vorher hatten und die sich während der Unterdrückung angesammelt haben. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.



Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Geteilte Freude, Gebieter/in der Ekstase
Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Rahjasutra-Meister

Die rahjageweihten Rahjasutra-Meister beherrschen die verschiedenen Stellungen des Buchs der Liebe so

perfekt, dass sie dadurch ihren und den Höhepunkt ihrer Partnerin steigern können.

Regel: Ein Rahjasutra-Meister kann bis zu dreimal während des Liebesspiels Rahjasutra-Stellungen einsetzen (siehe Seite 100).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Dauerhafte Liebesliturgien, Geteilte Freude, Körperkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Aufbegehren

Der Geweihte ist äußerst geschickt darin, Menschen für sich und die Ideale seiner Gottheit zu begeistern, sofern es darum geht, sie beispielsweise gegen die alte Ordnung oder Ungerechtigkeit aufbegehren zu lassen.

Regel: Bei einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder öffentliche Rede) sowie Liturgien und Predigten, die dazu dienen, Kulturschaffende aufzuwiegeln oder sie für ketzerische Ideen zu begeistern, erhält der Geweihte eine Erleichterung von 1.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Dauerhafte Liebesliturgien

Manche karmale Veränderungen des Körpers sollen dauerhaft sein und erfahrene Geweihte können dies bewerkstelligen.

Regel: Für 1 permanenten KaP kann beim Wirken der Zeremonien GESCHLECHTERWECHSEL UND KÖRPER DER RADSCHA USCHTAMMAR die Wirkungsdauer auf permanent gesetzt werden. Die Permanenz kann u. a. durch einen erneuten Einsatz der jeweiligen Zeremonie auf das gleiche Ziel gebrochen werden.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erforscher des Rausches

Einigen Geweihten ist es möglich, unter dem Einfluss von Rauschmitteln Entrückung zu erlangen, anstatt unter den schädlichen Auswirkungen der Droge zu leiden.

Regel: Würde die Geweihte durch Rauschmittel eine Stufe *Betäubung*, *Schmerz* oder *Verwirrung* erhalten, kann sie stattdessen entscheiden, dass sie eine Stufe *Entrückung* erhält. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gebieter des (Aspekts)

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem Geweihten, einen Aspekt seiner Gottheit besonders gut zu meistern.

Regel: Liturgien und Zeremonien des gewählten Aspekts seiner Tradition erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der allgemeine Aspekt kann nicht gewählt werden.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geteilte Freude

Obwohl fast ausnahmslos nur Geweihte Entrückung verspüren können, gibt es bestimmte Techniken einiger Kulte, um dieses wohltuende Gefühl auch auf andere Personen zu übertragen. Entrückung ist zwar auch mit geistiger Abwesenheit verbunden, aber das Gefühl ist für Sterbliche angenehm.

Regel: Die Geweihte kann eine oder zwei Stufen *Entrückung* mittels einer Berührung und 1 Aktion von sich auf jemand anderen übertragen. Sie muss die entsprechende Menge an Stufen, die sie übertragen möchte, auch selbst aufweisen. Die andere Person muss ein Kulturschaffender sein, allerdings darf sie nicht über karmale Kräfte verfügen. Als wohlgefällige Talente gelten die Talente der Tradition der Geweihten, die Geteilte Freude einsetzt. Der Kulturschaffende kann während der Wirkung keine weitere *Entrückung* erhalten. Die Geweihte behält selbst ihre Stufen *Entrückung*, kopiert sie aber gewissermaßen auf das Ziel der Liturgie. Dessen *Entrückung* hält 1 Stunde an. Bei der Geweihten verursacht der Einsatz dieser Sonderfertigkeit 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Harmonie der Seele

Es gehört zu dem Aufgabengebiet vieler Geweihter, sich um den geistigen Zustand der Gläubigen zu kümmern. Dabei sind einige Geweihte besonders bewandert darin, geistige Verwirrungszustände zu kurieren.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Heilkunde Seele*. Die Geweihte kann mit einem Kulturschaffenden 1 Minute reden und versuchen, Zustandsstufen von *Verwirrung* von ihm zu nehmen. Sie kann bis zu QS/2 Zustandsstufen von ihrem Patienten nehmen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Körperkontrolle

Manche Geweihte vermögen ihren Körper bis auf Äußerste zu beanspruchen, ohne dass sie sich verletzen oder erschöpfen.

Regel: Sollte der Geweihte aufgrund einer misslungenen Probe auf *Körperbeherrschung* TP oder SP erleiden, wird der Schaden halbiert. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Überträger des Leids

Mittels dieser Kraft kann ein Geweihter ein unliebsames Gefühl wie Furcht, Kopfschmerzen oder andere schädliche Zustände auf jemand anderen übertragen.

Regel: Der Geweihte kann eine Stufe eines der folgenden Zustände an einen anderen Kulturschaffenden abgeben: *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* oder *Schmerz*. Dazu muss er

sein Gegenüber für 5 KR lang berühren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wohlklang der Seele

Es gehört zu dem Aufgabengebiet vieler Geweihter, sich um den geistigen Zustand der Gläubigen zu kümmern. Einige Geweihte sind dabei besonders darin bewandert, Angstzustände zu kurieren.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Heilkunde Seele*. Die Geweihte kann mit einem Kulturschaffenden 1 Minute reden und versuchen, Zustandsstufen von *Furcht* von ihm zu nehmen. Sie kann bis zu QS/2 Zustandsstufen von ihrem Patienten nehmen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sex-Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sex-Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Abschleppspezialist/in	Betören 4	5 AP
Anzüglichkeiten	Betören 8, Einschüchtern 8	12 AP
Auslaugende Vereinigung I/II	Stufe I: Person mit Vagina, Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen), Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Sonderfertigkeit Auslaugende Vereinigung I, Leiteigenschaft der Tradition 17	Stufe I: 15 AP, Stufe II: 15 AP
Auspeitscher/in	Kampftechnik Peitschen 10	12 AP
Einfühlsame/r Verehrer/in	keine	10 AP
Erotikmasseur/in	Betören 8	8 AP
Erotiktänzer/in	Sonderfertigkeit Nackttänzer/in, Betören 8, Tanzen 8	5 AP pro Stufe
Erotische Regeneration (Astralenergie)	Vorteil Zauberer	10 AP
Erotische Regeneration (Karmaenergie)	Vorteil Geweihter	10 AP
Erotische Stilsicherheit	Betören 4, kein Nachteil Schlechter Geschmack	3 AP
Erregende Worte	keine	5 AP
Flinke Finger	Betören 4	10 AP
Flüssigkeitsliebhaber/in	keine	10 AP
Galanterie	Betören 8, Etikette 8	15 AP
Gelenkige/r Liebhaber/in	Sonderfertigkeit Rahjasutra-Kenntnisse, Körperbeherrschung 8	8 AP
Geschickte Zunge	Betören 4	15 AP
Gleichklang der Lust	Betören 12, Menschenkenntnis 12	15 AP
Gruppensex-Veteran/in I-II	Stufe I: Betören 8, Sonderfertigkeit Orgienlöwe/in I; Stufe II: Betören 12, Sonderfertigkeit Orgienlöwe/in II	8 AP pro Stufe
Gute Technik (Sexpraktik)	Betören 4, Selbstbeherrschung 4	3 AP

• Bei Levthanpriestern ist diese Berührung meist mit einem innigen Kuss oder Sex verbunden.

Innuendo-Experte/in	Betören 4, kein Nachteil Schlechte Angewohnheit (Anspielungen) oder Persönlichkeitsschwäche (Anzügliches Verhalten)	5 AP
Keuschheitsübungen I-II	Stufe I: Willenskraft 4; Stufe II: Willenskraft 8, Keuschheitsübungen I	5 AP pro Stufe
Liebesspiele fremder Völker (Spezies/Kultur) I-III	Betören 4, Geographie 4	3 AP pro Stufe
Lustempathie	Betören 8, Menschenkenntnis 8	5 AP
Lustspender/in	Betören 8	8 AP
Mal hart, mal zart	Betören 4	10 AP
Multipler Orgasmus I-III	keine	5 AP pro Stufe
Nackttänzer/in	Betören 4, Tanzen 4	3 AP
Orgiastische/r Lustspender/in I-II	Stufe I: Sonderfertigkeit Lustspender/in, Orgienlöwe/in I, Gruppensex-Veteran/in I; Stufe II: Sonderfertigkeit Orgiastische/r Lustspender/in I, Orgienlöwe/in II, Gruppensex-Veteran/in II	8 AP pro Stufe
Orgienlöwe/in I-III	Stufe I: Betören 8; Stufe II: Betören 12, Sonderfertigkeit Orgienlöwe/in I; Stufe III: Betören 16, Sonderfertigkeit Orgienlöwe/in II	5 AP pro Stufe
Rahjasutra-Kenntnisse	Betören 4, Menschenkenntnis 4	3 AP
Rahjasutra-Masseur/in	Sonderfertigkeit Erotikmasseur/in, Heilkunde Seele 8	10 AP
Samentausch	Betören 8, Willenskraft 8	12 AP
Standhaftigkeit I-III	keine	3 AP pro Stufe
Tradition (Levthankult)	Vorteil Geweihter	100 AP
Tradition (Rahjakirche)	Vorteil Geweihter	125 AP
Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen)	Vorteil Zauberer	135 AP
Unersättliche Stute	Person mit Vagina, Körperbeherrschung 8	8 AP
Verführungskunst	Betören 10, Etikette 4	5 AP
Verschlingen des Python	Selbstbeherrschung 8	8 AP
Versierte/r Sadist/in	keine	5 AP
Versierte/r Masochist/in	keine	5 AP
Vorgetäuschter Orgasmus	keine	5 AP
Zärtliche/r Liebhaber/in	keine	10 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Sexualscholar aus Engasal	Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Sexualscholar aus Fasar	Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Sexualscholar aus Al'Anfa	Tradition (Gildenmagier)	8 AP
Tsatuara-Anhängerin	Tradition (Tsatuara-Anhängerin)	10 AP

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Dauerhafte Körperformung	passender Zauberstil	10 AP
Erdkraft	passender Zauberstil	20 AP
Erschöpfendes Liebesspiel	passender Zauberstil	15 AP
Liebeszauberei	passender Zauberstil	10 AP
Meister der Lustdämonen	passender Zauberstil	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Potenzmittelverstärkung	passender Zauberstil	10 AP
Überragender Dämonologe	passender Zauberstil	25 AP
Vollkommener Beherrscher	passender Zauberstil	25 AP
Wissen der Radscha Uschtammar	passender Zauberstil	15 AP

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Gottheit	Voraussetzung	AP-Wert
Gehörnte	Levthan	Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult)	15 AP
Priester des Weins	Levthan	Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult)	15 AP
Harmonisten	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Levthansfreunde	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Radscha-Anhänger	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Rahjasutra-Meister	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Aufbegehren	passender Liturgiestil	20 AP
Dauerhafte Liebesliturgien	passender Liturgiestil	10 AP
Erforscher des Rausches	passender Liturgiestil	15 AP
Gebieten des (Aspekts)	passender Liturgiestil	25 AP
Geteilte Freude	passender Liturgiestil	15 AP
Harmonie der Seele	passender Liturgiestil	15 AP
Körperkontrolle	passender Liturgiestil	12 AP
Überträger des Leids	passender Liturgiestil	15 AP
Wohlklang der Seele	passender Liturgiestil	15 AP

Stand der Wissenschaft

Was weiß der Aventurier eigentlich über Sex und Fortpflanzung? Dies hängt im wesentlichen davon ab, in welcher Kultur er aufgewachsen ist.

In den Ländern der Zwölfgöttergläubigen versucht die Rahjakirche gezielt, die Menschen über Geschlechtskrankheiten, Verhütungsmittel, Liebesspielzeug, Spielarten der Liebe und die körperlichen Unterschiede der Menschen aufzuklären. Da der Rahjakult aber vor allem in Städten anzutreffen ist, hat auf dem Land diese Rolle die Perainekirche übernommen. Während es meistens die Eltern oder größeren Geschwister sind, die einem Jungaventurier erklären, was da die Schweine, Rinder oder Hühner tun und das auch auf den Menschen übertragen, erklären die Perainegeweihten schließlich, was Geschlechtskrankheiten sind, wozu Rahjalieb gut ist und wie man sich sonst noch vor ungewollten Schwangerschaften schützen kann.

Die Novadis kennen eine derartige Aufklärung nicht und sie lernen nur durch Beobachtung der Tiere, ihrer Eltern oder den Geschichten ihrer Verwandten. Meist wird hier zwischen den Geschlechtern getrennt. Frauen erfahren meist von ihren Müttern oder einer Tante etwas über die Fortpflanzung, Männer bleiben unter sich und würden über derartiges nur selten mit einer Frau sprechen. Insgesamt ist die Aufklärung bei den Wüstenbewohnern deutlich schlechter als bei den Novadis, die in Städten leben.

Ähnlich verhält es sich bei den meisten Naturvölkern, wie die Fjarningern, den Nivesen, aber auch den Elfen. Man lernt durch Beobachtung, was einem Ältere erzählen oder durch ausprobieren. Anders als bei den Novadis gibt es hier aber keine Trennung der Geschlechter.

Die Horasier wissen im Durchschnitt, dank Aufklärungsunterricht in den Hesindeschulen, relativ viel über Sexualität, Fortpflanzung und ähnliche Dinge, gleich welchem Stand sie angehören. Je nach Lehrer mag es aber sein, dass dieses Wissen sehr umfangreich ist, oder einige Lücken aufweist.

Der durchschnittliche Aventurier weiß Folgendes:

- Er weiß, wie man sich fortpflanzt und wie lange eine Schwangerschaft dauert. Ihm ist der Zusammenhang zwischen dem Samen des Mannes und der dadurch verursachten Fortpflanzung klar. Wie jedoch ein Kind im Bauch der Frau genau entsteht, weiß er

nicht. Er nimmt dazu meist den göttlichen Willen Tsas oder seiner wichtigsten Gottheit an.

- Er kennt verbreitete Verhütungsmittel wie Rahjalieb und die Levthansmorchel.
- Er weiß, dass es auch gleichgeschlechtliche Liebe gibt. Das ist für ihn im Regelfall nichts Bemerkenswertes.
- Über die meisten Sexpraktiken weiß er Bescheid, Ausnahme können Fesselspiele, Harte Gangart, Samen- und Wasserspiele sein.
- Auch Liebesspielzeug ist ihm bekannt, wobei die meisten Aventurier hier vor allem nur den Olisbos und Liebesperlen kennen.

Wenn du als Meister einem Helden zugestehen willst, mehr über Sexualität und Fortpflanzung zu wissen, so kannst du von dessen Spielerin Erfolgsproben verlangen. Das Talent, dass zum Einsatz kommt, hängt von der Art des Wissens ab.

- Wer über Sexualmagie etwas wissen möchte, muss eine Probe auf *Magiekunde* (*Rituale* oder *Zaubersprüche*) ablegen. Gleiches gilt für die Wirkung von Flüchen, elfischen Zaubерliedern oder Stabzaubern, die etwas mit Erotik zu tun haben.
- Bei Wissen zur Wirkung von erotischen Liturgien kommt *Götter & Kulte* (*Levthan* oder *Rahja*) zum Einsatz. In einigen Fällen kann auch das Anwendungsgebiete *Peraine* oder *Tsa* sinnvoll sein.
- Kenntnisse über besondere Sexpraktiken oder ausgefallene Stellungen werden über *Betören* entschieden.
- Wer behaupten möchte, dass er sich mit Rahjaica auskennt, der muss in den meisten Fällen eine Probe auf *Alchimie* bestehen.
- Verschiedene Natur- und Handwerkstalente wie *Tier- und Pflanzenkunde*, *Leder- oder Stoffbearbeitung* können dazu eingesetzt werden, wenn der Held die Wahrscheinlichkeit bestimmen will, wie gut ein Verhütungsmittel schützt (oder beim Coitus interruptus: *Brett- & Glücksspiele*).
- Das Prüfen, ob eine Frau schwanger ist, sowie von Schwangerschaftsfortschritten, werden über *Heilkunde Wunden* geregelt. Auch wenn manche Menschen eine Schwangerschaft als parasitären Befall betrachten, wird nicht auf *Heilkunde Krankheit* geprobt.

KAPITEL 3: ZAUBEREI UND GÖTTERWIRKEN



»Habt ihr das auch vernommen? Als der Himmel erbebt? Die Kraft des Gehörnten? Nie habe ich solch geballte Erregung gespürt. In Levthan brodelte es und genauso in mir. Er will nicht mehr der Verbannte, der Hässliche, der Gemiedene sein. Er spricht zu mir, zu all seinen Priestern. Wir sollen uns nehmen, was wir begehren. Wir sollen ihm helfen, seinen Willen zu verbreiten, seine Wünsche zu erfüllen. Die Geweihten der Zwölfe wissen es noch nicht, doch in mir und in allen Kindern Levthans ist die Kraft erwacht. Ich spüre es in jeder Faser meines Körpers. Ein noch nie dagewesenes Gefühl durchströmt meinen Körper, meine Lenden, meinen Schwanz.

Levthan hat uns von seiner Stärke kosten lassen wie eine Mutter ihren Säugling von ihrer Milch. Wir müssen lernen, diese Macht zu nutzen. Ein göttliches Geschenk. Ich weiß noch nicht, wohin es mich führen wird. Aber es wird uns alle verändern. Es wird die Welt verändern. Ich habe mit dem Priester aus dem Westen gesprochen, der unser Gast ist. Er glaubt, dass Levthan Aussöhnung will. Sich mit Satuarria vertragen, sie um Entschuldigung bitten. Ein Gott, der um Vergebung bittet? Ich weiß nicht, ob er das will. Aber ich werde herausfinden, ob es sein Wille ist. Doch heute lasst uns feiern, uns besaufen und dem Gehörnten huldigen.«

—Kashra, Levthanpriester aus dem Djerim Yaleth, 1039 BF

In diesem Kapitel erfährst du mehr über die Sexualmagie der Gildenmagier und Tsatuara-Anhängerinnen sowie über Liturgien, die den Geweihten von Rahja und Levthan wundersame Dinge auf dem Gebiet der Verführung ermöglichen. Außerdem stellen wir dir noch einige Hexenflüche, elfische Zaubersprüche und Stabzauber vor, die sich ebenfalls um das Thema Sexualität drehen.

Der Einsatz der meisten übernatürlichen Fertigkeiten funktioniert so, wie du es aus dem **Regelwerk** kennst. Der größte Unterschied liegt darin, dass einige der Zauber und Liturgien für den Einsatz während des Liebesspiels gedacht sind und so über eine an Durchgänge gebundene, flexiblere Wirkungsdauer verfügen. Eine Wirkungsdauer von 1 Durchgang bedeutet, dass die Wirkung am Ende des Durchgangs, in dem die Fertigkeit eingesetzt wurde, auch wieder endet. Außerdem sind einige Zauber und Liturgien auf den Einsatz der in diesem Buch vorgestellten Fokusregeln angewiesen, sodass sie mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet sind.



Zauber- und Liturgiedauer während des Liebesspiels

Bei einigen Zaubern/Liturgien ist eine normale Zauber-/Liturgiedauer angegeben, andere unterscheiden zwischen Dauer vor und während des Liebesspiels (vdL/wdL). Nur Zauber/Liturgien, die die Angaben wdL besitzen, lassen sich während des Liebesspiels

durch eine Verführungshandlung einsetzen. Sollte ein/e Zauber/Liturgie während des Liebesspiels gewirkt werden, die nicht die Angabe wdL aufweist, endet das Liebesspiel automatisch. Ist nur der Eintrag wdL vorhanden, dann kann der/die Zauber/Liturgie nur während des Liebesspiels eingesetzt werden und nicht außerhalb davon.

Zauber- und Liturgieerweiterungen

Bei Zauber-/Liturgieerweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, um Zauber und Liturgien einzusetzen.

- Voraussetzung ist, dass der Zauberer / Geweihte den Zauber / die Liturgie beherrscht und den nötigen FW aufweist, der bei der Erweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Erweiterungen ist dies ein FW von 8, 12 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er die angegebenen AP-Kosten ausgeben, um die Erweiterung zu lernen. Hintergrundtechnisch hat er die Erweiterung z. B. in einer Ausbildungsstätte oder einem Tempel erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung ableiten.
- Um manche Erweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere Erweiterung beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Erweiterung unter *Voraussetzung* jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine Notwendigkeit,

eine Erweiterung mit kleinem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.

- Zusätzliche AsP-/KaP-Kosten sind bei den Erweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet das Wirken die üblichen Kosten des Zaubers oder der Liturgie.
- Bei Zaubern/Liturgien, die gegen SK oder ZK wirken und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwernis in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.
- Eine Erweiterung muss vor dem Wirken des Zaubers / der Liturgie angekündigt werden, da sie einige Details verändern kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Held in dem Zauber / der Liturgie besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit dem Grundzauber / der Grundliturgie überein.
- Erweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren.



ZAUBEREI

Zaubertricks

Aranische Rasur

Körperhaare werden durch diesen Zaubertrick entfernt. Der Zauberer kann festlegen, dass bestimmte Körperstellen nicht betroffen sind, z. B., damit Augenbrauen oder ein Bart nicht entfernt werden.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Gildenmagier (Sexualmagier, Khelbara ay Baburia)

Ausziehen von Zauberhand

Mit diesem Zaubertrick kann sich der Zauberer innerhalb weniger Augenblicke seiner Kleidung entledigen (ca. 2 bis 5 KR). Gürtel und Knoten öffnen sich von selbst und Hosen und Hemden gleiten wie von Zauberhand hinunter. Die Montur wird dabei nicht beschädigt oder behindert den Helden. Der Zaubertrick kann nur auf normale Kleidung angewandt werden, nicht auf Kleidung oder Rüstungen, die einen RS aufweisen.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte; Kleidung)

Merkmal: Telekinese

Erotischer Traum

Der Zaubertrick verursacht beim Ziel einen erotischen Traum, sobald es das nächste Mal schläft. Je nach Wahl der Zauberin handelt der erotische Traum von einer oder mehreren Personen die das Ziel erregend findet, oder von der Zauberin selbst. Das Ziel erreicht durch den Trick keinen ekstatischen Höhepunkt (siehe Seite 105). Wird das Ziel vor Ablauf dieser Zeit geweckt, endet der Trick vorzeitig.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Lüsterne Hand

Eine unsichtbare Hand erregt den Zauberer. Er kann sie zur *Masturbation* einsetzen (siehe Seite 98), um so seine normalen Hände für etwas anderes zu benutzen. Für Proben auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, verwendet der Zauberer seine eigene *Willenskraft* und

würfelt weiterhin auf die eigenen Eigenschaftswerte.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Durchgang (wdL)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Ölhaut



Die gesamte Haut des Ziels wird glatt, als wäre sie mit einer öligen Flüssigkeit überzogen. Die Flüssigkeit



funktioniert wie ein Gleitmittel (siehe Seite 128), hat aber außerhalb des Liebesspiels keine Wirkung. Weder rutscht das Ziel leichter aus, noch kann es schwerer im Kampf festgehalten werden. Es ist nicht möglich, die Flüssigkeit während der Wirkungsdauer abzuwaschen oder abzuschaben.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Schamhaarfrisur

Das Schamhaar des Ziels kann jegliches Muster annehmen, dass durch den Einsatz einer richtigen Rasur möglich ist. Auch Färbungen oder das Entfernen des gesamten

Schamhaars sind möglich, ebenso wie eine Verlängerung oder Kürzung der Länge der Schamhaare (siehe Seite 121).

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

»Beherrscht einer von euch so einen Trick?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ja. Ich habe ja bereits erwähnt, was in meiner Heimat Brauch ist.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Zaubersprüche

Begehren erzeugen



Durch diesen Zauber wird ein großes Begehren nach einer Person erzeugt.

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

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann bei einem Ziel QS/2 Stufen des Zustands *Begehren* nach dem Zauberer erzeugt werden. Die Zustandsstufen bleiben auch nach dem Ende der Wirkungsdauer bestehen und bauen sich nach der üblichen Zeit für *Begehren* ab (siehe Seite 85).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Starkes Begehren* (FW 12, 4 AP): Das Ziel erleidet QS/2+1 Stufen *Begehren*.
- ☛ *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann mehrere Ziele gleichzeitig verzaubern. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 AsP.

Brustformung



Wer mit seiner Oberweite nicht zufrieden ist, kann seinen Brüsten durch diesen Zauberspruch die passende Größe verleihen. Sowohl Vergrößerungen wie auch Verkleinerungen sind möglich.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zauberin kann ihre Brüste um QS/2 Brustgrößen vergrößern oder verkleinern (siehe **Brusttabelle** auf Seite 120). Die durch die QS möglichen

Größenänderungen müssen nicht alle genutzt werden. Eine Verkleinerung oder Vergrößerung unter *sehr klein* oder über *sehr groß* hat keinen weiteren Effekt. Dieser Zauber kann nicht auf Personen mit einem Penis gewirkt werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Der Zauber hat die Reichweite Berührung. Nur freiwillige Ziele können von der Wirkung betroffen sein.
- ☛ *Männerbusen* (FW 12, 2 AP): Der Zauber kann auf freiwillige Ziele mit Penis gewirkt werden.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 6 Stunden.

Erregung spüren



Das Verlangen seines Partners zu spüren kann nicht nur für einen selbst sehr erregend sein, sondern sogar Aufschlüsse darüber geben, wie man ihm am besten Lust bereitet.

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

Wirkung: Durch den Zauberspruch ist der Anwender in der Lage, die *Erregung* des Ziels zu spüren. Dadurch erhält er bei diesem Ziel bei Proben auf *Be-tören* (*Liebeskünste*) beim Liebesspiel QS/2 FP dazu und erfährt die aktuelle Erregungsstufe des Ziels (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Bonus hält nur die nächste Stunde lang, danach muss der Zauber erneut auf das Ziel gewirkt werden, um wieder QS/2 FP zu bekommen.

Zauberdauer: 2 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshandlung (wdL)

AsP-Kosten: 2 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Sekunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Mehrere Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauber kann auf mehrere Ziele gewirkt werden. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 2 AsP.
- ☛ *Abneigung erkennen* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann erkennen, gegen welche Sexpraktiken das Ziel eine Abneigung hat (siehe Seite 151).
- ☛ *Vorliebe erkennen* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann erkennen, für welche Sexpraktiken das Ziel eine Vorliebe hat (siehe Seite 150).

Feuchte Erregung



Durch diesen Zauber kann eine Hexe ihre Körperflüssigkeiten, etwa ihren Speichel und ihren Schweiß, mit einer zufälligen sexuellen Wirkung versehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Schweiß, Speichel und Scheidenflüssigkeit / Samen der Hexe / des Hexers werden durch diesen Zauber magisch aufgeladen. Sofern die Körperflüssigkeit nicht automatisch während des Liebesaktes auf ein Ziel übertragen wird, muss die Hexe es berühren bzw. mit ihm in Kontakt kommen, beispielsweise über eine Berührung oder eine gelungene und nicht abgewehrte Raufen-Attacke. Im Kampf muss mindestens 1 SP durch Raufen angerichtet werden, bevor eine Giftprobe gewürfelt werden darf. Die Flüssigkeiten verlieren ihre magischen Kräfte, wenn sie vom Körper der Hexe entfernt werden. Man kann also den Schweiß nicht abschaben und ihn dann auf jemanden streichen. Die Hexe kann das Gift während der Wirkungsdauer nur einmal einsetzen.

Erregungsgift

Das Gift hat eine stark erregende, teilweise auch vollkommen unvorhersehbare Wirkung. Die Wirkung ist nicht kumulativ, man kann während der Wirkung des Giftes nicht noch ein weiteres Mal davon betroffen sein.

Stufe: 4

Art: Kontaktgift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W20-Wurf auf Tabelle **Erregungsgift** / keine Wirkung

Beginn: sofort

Dauer: je nach Wirkung

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar) / 1 Verführungshandlung (wdL)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Erregungsgift

1W20	Wirkung
1	+1 Erregung
2	+2 Erregung
3	+3 Erregung
4	+4 Erregung
5	Stark erregt und breit; +2 Erregung, +1 Betäubung
6	Erregt und richtig breit; +1 Erregung, +2 Betäubung
7	Erregt und benommen; +1 Erregung, +1 Verwirrung
8	Brünftig; +2 Erregung und die KL des Ziels sinkt um 4 Punkte für 8 Stunden.
9	Dauergeil; +3 Erregung für 8 Stunden; sollte Erregung abgebaut werden, steigt die Erregung 5 KR später wieder auf Stufe III
10	Dauergeil und brünftig; +3 Erregung für 8 Stunden; Sollte Erregung abgebaut werden, steigt die Erregung 5 KR später wieder auf Stufe III. Die KL sinkt für den gleichen Zeitraum um 4.
11	Orgasmusexplosion; Das Ziel bekommt einen so intensiven und langanhaltenden Orgasmus (1W20+5 KR Dauer), dass es während dieser Zeit den Status Handlungsunfähig erhält.
12	Orgasmussequenz; Ziel bekommt für 2W6+4 KR jede KR einen Orgasmus wie unter Erregungsstufe IV, alle Proben sind aufgrund der Ablenkung um 1 erschwert.
13	Das Ziel kann sich eine verzückende Belohnung des Belohnungsgrads I aussuchen.
14	Das Ziel kann sich eine verzückende Belohnung des Belohnungsgrads II aussuchen.
15	Das Ziel kann sich eine verzückende Belohnung des Belohnungsgrads III aussuchen.
16	Das Ziel kann sich eine verzückende Belohnung des Belohnungsgrads IV aussuchen.
17	Für die restliche Wirkungsdauer wird die Wirkung des Zaubers, also die magisch aufgeladenen Körperflüssigkeit, auf das Ziel übertragen. Bei der Hexe endet die magische Wirkung ihrer Körperflüssigkeit.
18	Das Ziel bekommt für den Rest der Wirkungsdauer des Zaubers die Schlechte Eigenschaft Lüsternheit (siehe Seite 153).

- 19 Das Ziel sondert über Mund, Haut und Geschlechtsteil grünlichen, stinkenden Schleim ab, der bei dem ersten Kulturschaffenden, der ihn berührt aber +2 Erregung verursacht. Weitere Berührungen haben keine Wirkung
- 20 Proben auf Betören (Liebeskünste) sind für das Ziel und andere Teilnehmer, die mit ihr ein Liebesspiel anfangen aufgrund guter Gleitmöglichkeiten um 1 erleichtert.

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- ☛ **Starkes Gift** (FW 12, 2 AP): Die Giftstufe beträgt 6 statt 4.
- ☛ **Ablösbares Gift** (FW 16, 6 AP): Einmal während der Wirkungsdauer kann die Flüssigkeit vom Körper der Hexe entfernt werden und behält für 1 Anwendung als Gift seine Wirkung bei. Es ist dann als Kontakt- oder Einnahmegift einsetzbar, hat eine um 1 verminderte Giftstufe (Minimum 1) und eine Haltbarkeit von 12 Stunden. Der Wurf auf die Erregungsgifttabelle erfolgt erst nach der gelungenen Giftprobe.

Levthans Feuer

Der Spruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

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

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf Willenskraft (*Betören widerstehen*) gegenüber der Hexe.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

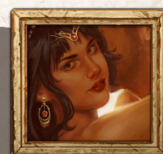
Zaubererweiterungen:

- ☛ **Interesse bei anderer Person wecken** (FW 8, 2 AP): Das Interesse des Ziels gilt nicht der Hexe, sondern einer anderen, von der Hexe ausgewählten Person innerhalb der Reichweite des Zaubers.
- ☛ **Regeneration schenken oder stehlen** (FW 12, 4 AP): Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag

aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- und AsP-Regeneration dem Ziel schenken, oder diese dem Ziel rauben und sich selbst gutschreiben. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.

- ☛ **Regenerationstausch** (FW 16, 6 AP): Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- oder AsP-Regeneration dem Ziel schenken, die andere Energie hingegen dem Ziel stehlen. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.

»Dieser Zauber klingt so, als könne man damit jemanden zwingen, sich mit einem zu vergnügen«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjagewehte



»Finstere Hexen würden ihn dazu benutzen. Freundlich gesonnene Töchter Satuaris verwenden den Zauberspruch, um Gefühle zu verstärken, die schon da sind.«



—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

Penisformung



Nicht jeder ist mit der Größe seines Gemächts zufrieden. Dieser Zauberspruch kann Abhilfe verschaffen und dem Penis eines Magiers zu ungeahnter Größe verhelfen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer kann seinen Penis um QS/2 Penisgrößen vergrößern oder verkleinern (siehe **Penistabelle** auf Seite 119). Die durch die QS möglichen Größenänderungen müssen nicht alle genutzt werden. Eine Verkleinerung oder Vergrößerung unter *sehr klein* oder über *sehr groß* hat keinen weiteren Effekt. Dieser Zauber kann nicht auf Personen ohne Penis gewirkt werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 8, 1 AP): Der Zauber hat die Reichweite Berührung. Nur freiwillige Ziele können von der Wirkung betroffen sein.
- ☛ **Breiter Penis** (FW 12, 2 AP): Der Penis wird breiter, was bei den Sexpraktiken Analverkehr und Coitus +1 FP bei einer Probe auf *Betören (Liebeskünste)* einbringt (bis zu einem Maximum von 18 FP).

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 3 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt 6 Stunden.

Spielzeug der Lust



Dieser Zauber kann einen Gegenstand dazu bringen, einen Kulturschaffenden sexuell zu stimulieren.

Probe: MU/IN/FF

Wirkung: Mithilfe des Zaubers kann ein Liebesspielzeug (siehe Seite 126) dazu gebracht werden, sich von selbst zu bewegen, zu schweben und ein freiwilliges Ziel sexuell zu befriedigen. Der Gegenstand zählt beim Liebesspiel wie ein regulärer Teilnehmer mit einem FW in *Betören (Liebeskünste)* von QS x 2 und Eigenschaften von 14/14/14. Das Spielzeug kann jedoch dem Stimulierten keinen ekstatischen Höhepunkt bereiten. Sollte Erregungsstufe IV durch den Gegenstand erreicht werden, ist dies nur ein gewöhnlicher Orgasmus. Der Gegenstand muss weder Proben auf *Willenskraft* ablegen, um die Erregung zu halten, noch kann er selbst erregt werden. Bei der Wahl der Sexpraktik kann der Spieler des Zauberers entscheiden, welche ausgeführt werden soll. Je nach Art des Gegenstands sind einige Sexpraktiken nicht durchführbar. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Zauberdauer: 2 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshandlung (wdL)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde

Zielkategorie: Objekte (Liebesspielzeug)

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Zwei Spielzeuge** (FW 8, 2 AP): Der Zauber kann auf zwei Liebesspielzeuge gewirkt werden. Die beiden Spielzeuge erregen das gleiche Ziel. Dabei versuchen sie nach Möglichkeit unterschiedliche Sexpraktiken anzuwenden. Der Meister hat das letzte Wort darüber, was möglich ist. Dies kostet zusätzlich 4 AsP.
- ☛ **Einfühlsames Spielzeug** (FW 12, 4 AP): Der *Betören*-FW des Spielzeugs beträgt QS x 3.
- ☛ **Absolute Ekstase** (FW 16, 6 AP): Der Gegenstand kann doch einen ekstatischen Höhepunkt erzeugen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Einfühlsames Spielzeug*.



»Obwohl ich ansonsten nichts mit der taubra-Magie von euch Menschen anfangen kann: Diesen Zauber muss ich mir aneignen.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Vaginaformung



Manche Heldinnen sind mit ihrer Vagina nicht glücklich. Doch dieser seltene Zauber kann ihnen helfen, die Vagina zu formen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zauberin kann ihre Vagina um QS/2 Vagina-
größen vergrößern oder verkleinern (siehe **Vagina-
tabelle** auf Seite 120). Die durch die QS möglichen
Größenänderungen müssen nicht alle genutzt werden.
Eine Verkleinerung oder Vergrößerung unter *sehr klein*
oder über *sehr groß* hat keinen weiteren Effekt. Dieser
Zauber kann nicht auf Ziele ohne Vagina gewirkt werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 8, 1 AP): Der Zauber hat die Reichweite Berührung. Nur freiwillige Ziele können von der Wirkung betroffen sein.
- ☛ **Jungfräulichkeit** (FW 12, 2 AP): Der Zauber stellt die körperliche Jungfräulichkeit der Vagina wieder her.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 3 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt 6 Stunden.

Verlangen kontrollieren



Diese klassische Formel der Sexualmagie kann sowohl Lust erzeugen als auch nehmen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer kann bei seinem Ziel entweder 1
Stufe *Erregung* erzeugen oder aufheben. Bei Erregungs-
stufe IV kommt es dadurch zu einem Orgasmus, nicht
aber zu einem ekstatischen Höhepunkt (siehe Seite 105).

Zauberdauer: 2 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshandlung (wdL)

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite be-
trägt 4 Schritt.
- ☛ **Orgasmusgarantie** (FW 12, 4 AP): Das Ziel erhält 2 Stu-
fen *Erregung*.
- ☛ **Mehrere Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann meh-
rere Ziele gleichzeitig erregen. Jedes Ziel nach dem
ersten kostet zusätzlich 4 AsP.

Rituale

Abneigungen und Vorlieben erzeugen

Dieser schon in die schwarze Magie eintauchende Zauber kann bei einer Zielperson sexuelle Vorlieben und Abneigungen erzeugen

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

Wirkung: Der Zauber erzeugt bei seinem Ziel eine *Abneigung* oder *Vorliebe* (siehe Seite 150/151) nach Wahl des Zauberers. Vor dem Wirken des Zaubers muss er die Stufe bestimmen. Diese kann bei Vorlieben maximal II, bei Abneigungen maximal IV betragen. Sollte das Ziel schon die Vorliebe oder Abneigung auf der ausgewählten Stufe aufweisen, geschieht nichts. Wird eine höhere Stufe gewählt und gelingt der Zauber, gilt diese während der Wirkungsdauer. Das Ziel bemerkt während der Wirkungsdauer nicht, dass diese Abneigungen und Vorlieben durch einen Zauber entstanden sind. Erst am Ende der Wirkungsdauer wird ihm die Manipulation bewusst. Der Zauberer muss sein Ziel während der Ritualdauer nicht dauerhaft sehen können, nur zu Beginn und während des Endes des Rituals. Zu diesen beiden Zeitpunkten muss das Ziel zudem in Reichweite des Rituals sein. Außerdem wird eine materielle Verbindung in Form eines Haarbüschels, fünf Fingernägeln oder einer Phiole mit dem Blut des Ziels benötigt.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP pro Stufe der Abneigung/Vorliebe (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zwei Vorlieben und Abneigungen* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann zwei Vorlieben, zwei Abneigungen oder eine Vorliebe und eine Abneigung für das Ziel auswählen. Er muss die Stufen wählen und die Kosten für alles zusammen aufbringen.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer I* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer II* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer I*.

Begierde auslösen

Mit diesem Ritual kann die Zauberin auch eine zurückhaltende Person zu einer echten Nymphomaniin machen, die fast immer bereit ist, Rahja zu opfern.

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

Wirkung: Das Ziel erleidet Erschwernisse in Höhe von QS/2 auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*). Außerdem erhält sie während der Wirkungsdauer immer 1 Stufe

Erregung, die durch kein Mittel dauerhaft vergeht, bis die Wirkungsdauer zu Ende ist. Sollte die Stufe kurzfristig abgebaut werden, so ist sie nach 5 KR wieder vorhanden. Die Zauberin muss sein Ziel während der Ritualdauer nicht dauerhaft sehen können, nur zu Beginn und während des Endes des Rituals. Zu diesen beiden Zeitpunkten muss das Ziel zudem in Reichweite des Rituals sein. Außerdem wird eine materielle Verbindung in Form eines Haarbüschels, fünf Fingernägeln oder einer Phiole mit dem Blut des Ziels benötigt.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Leicht zu verführen* (FW 8, 3 AP): Die Erschwernis für die Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) ist um QS erschwert.
- ☛ *Extrem erregt* (FW 12, 6 AP): Das Ziel leidet dauerhaft unter 2 Stufen *Erregung* statt nur an 1 Stufe.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Woche.

»Layariel, kann es sein, dass ihr Elfen einige eurer Zauber für den Liebesakt einsetzt?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ständig. Nichts bereitet mehr Freude, wenn du nicht sehen kannst, wo dein Geliebter dich berührt, oder wenn man sich stundenlang unter Wasser liebt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Mein wissenschaftliches Interesse ist geweckt. Berichte weiter, was du so mit deiner Magie anstellst«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Übertragung der Liebeskünste

Ein in Liebesdingen erfahrener Zauberer, kann seine Verführungskünste an jemand unerfahrenen verleihen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer den *Betören-FW* des Zauberers. Sollte der FW des Ziels gleich hoch oder höher sein, geschieht nichts weiter. Der FW, den der Zauberer besitzt, verändert sich durch die Leihgabe nicht.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.

Erotischer Einsatz von bekannten Zaubern

Die nachfolgenden Zauber aus dem **Regelwerk (RGW)** oder **Aventurische Magie I/II (AMA1/AMA2)** können ebenfalls eine Rolle bei erotischen Abenteuern spielen. Im Zweifelsfall können sie als Verführungshandlung eingesetzt werden.

- ☛ Einige Zaubertricks können das Liebespiel noch schöner machen. **DUFT** (RGW), **WOHLGERUCH** (AMA2) oder **BLÜTENDUFT** (AMA1) sorgen für einen angenehmen Geruch, der **GLÜCKSGRIFF** (RGW) kann schnell ein wenig Rahjaleb aus dem unübersichtlichen Ranzen hervorzaubern, **HINTERGRUND-MUSIK** (AMA2) kann als Element eines erotischen Tanzes dienen, **NAGELLACK** (AMA1), **SCHMINKEN** (AMA1) und **STRAHLENDES LÄCHELN** (AMA2) sind für das Aufhübschen nützlich, der **ROHRSTOCK** (AMA1) kann auch beim Liebespiel bestrafen und **SCHLANGENHÄNDE** bieten sicher ganz neue Möglichkeiten für Liebkosungen.
- ☛ **AXXELERATUS** (RGW): Durch schnellere Bewegungen wird die Dauer eines Durchgangs beim Liebespiel nach Meisterentscheid verringert.
- ☛ **ADLERAUGE** (RGW) und **PENETRIZZEL** (RGW) sind für heimliches Spannen hervorragend geeignet und können dadurch dem Helden eine Masturbationshilfe (siehe Seite 141) liefern.
- ☛ **SATUARIAS HERRLICHKEIT** (RGW) macht attraktiver und bringt Erleichterungen sowohl für das Aufhübschen bei der Anbahnung, als auch für das Liebespiel.
- ☛ Illusionen wie **OCULUS ILLUSIONIS** (RGW) können erotische Bilder entstehen lassen und somit eine Masturbationshilfe (siehe Seite 141) erschaffen.
- ☛ Mit **MANIFESTO** (RGW) kann man Eiskwürfel herstellen (+1 FP beim Einsatz der Sexpraktik Reiben & Streicheln (aktiv)).
- ☛ Der **AROMATIS ILLUSIONIS** (AMA1) ist besonders bei Oralverkehr beliebt (+1 FP beim Einsatz der

- ☛ *Verliehene Fähigkeiten* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann zusätzlich Sex-Sonderfertigkeiten übertragen, die +2 FP auf bestimmte Sexpraktiken einbringen (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Zauberer muss die Sonderfertigkeit selbst besitzen. Jede Sonderfertigkeit kostet zusätzlich 2 AsP.

- ☛ *Drittübertragung* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann auch die Fähigkeiten eines Dritten auf das Ziel übertragen. Wenn dies nicht freiwillig erfolgt, dann gilt die SK des Dritten als Erschwernis.

Cunnilingus, Fellatio und Sexpraktiken Küssen & Lecken (jeweils aktiv)).

- ☛ **SCHMERZEN LINDERN** (AMA1) kann nützlich sein, wenn es doch mal zu heftig zugeht.
- ☛ Ein **BLICK IN DIE GEDANKEN** (RGW) kann sehr erregend oder hilfreich sein, um die geheimsten Wünsche seines Gegenübers zu erfahren (Probe auf *Menschenkenntnis* (Vorlieben erspüren) ist um QS/2 erleichtert).
- ☛ **ATTRIBUTO** (Mut, Charisma, eventuell auch Gewandtheit und Konstitution) (AMA1/2) ist immer nützlich, um seine Fähigkeiten bei der Anbahnung oder dem Liebespiel zu verbessern.
- ☛ Nur für wirklich hartgesottene Masochisten kann der **HÖLLENPEIN** (AMA1) empfohlen werden (+1 FP beim Einsatz der Sexpraktik Harte Gangart (aktiv)).
- ☛ Durch den **BANNBALADIN** (RGW) ist es möglich, die Einstellungsstufe seines Gegenübers zu verändern (siehe Seite 89).
- ☛ Einflusszauber wie **GROSSE GIER** (RGW) oder **IMPERAVI** (AMA1) können besonders für Unterwerfungs- und Machtspiele interessant sein (+1 FP beim Einsatz der Sexpraktik Harte Gangart und Fesselspiele).
- ☛ **ERINNERUNG VERLASSE DICH** (AMA1): Falls sich jemand doch lieber nicht an die Liebesnacht erinnern möchte oder soll, hilft dieser Zauber.
- ☛ **VISIBILI** (RGW): Endlich ergibt es Sinn, dass man bei diesem Zauber nackt sein muss! Unsichtbarkeit erschwert zwar die Probe auf *Betören* für den sichtbaren Teilnehmer um 1, aber der Unsichtbare kann einmal während des Liebespiels als Verführungshandlung 1 Stufe Erregung an den anderen Teilnehmer vergeben.
- ☛ **WASSERATEM** (RGW): Für anregende Spielchen im feuchten Element. Einmal kann während des Liebespiels eine Probe auf *Betören* gegen *Schwimmen* ausgetauscht werden.
- ☛ **MEMORANS** (AMA1): Um eine Liebesnacht besonders lang und nachdrücklich in Erinnerung zu behalten.

MAGISCHE HANDLUNGEN



Stabzauber

Ergänzend zu den Stabzaubern im **Regelwerk** auf Seite 276 findest du hier noch eine Reihe weiterer Stabzauber. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

Dildostab



Wirkung: Der Magierstab kann die regeltechnischen Effekte eines Dildos nutzen (siehe Seite 126). Ein kleiner Magierstab kann zudem als Olisbos dienen, ein mittlerer als Phallusstab. Beide können die entsprechenden Regeltechniken verwenden. Der Stab beginnt während der Wirkung leicht zu vibrieren. Die Sonderfertigkeit kann als Verführungshandlung ausgeführt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 Stunden

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

Luststab



Wirkung: Der Magierstab kann als magische Erweiterung des Penis des Zauberers dienen. Wird das

Stabende von einem Teilnehmer mit einer Sexpraktik stimuliert, die sich üblicherweise auf einen Penis anwenden lässt, spürt dies der Magier, an den der Stab gebunden ist. Somit kann eine sexuelle Stimulation des Magiers über größere Reichweite entfernt stattfinden. Es werden wie üblich die Regeln für das Liebespiel angewandt. Der Besitzer des Stabes muss seinen Stab nicht berühren, um den Stabzauber zu aktivieren. Für eine Magierin kann der Stab statt eines Penis auch eine Vagina simulieren, solange das Stabende entsprechend vaginaähnlich geformt ist. Die Wirkung reicht kontinentweit. Die Sonderfertigkeit kann als Verführungshandlung ausgeführt werden.

Voraussetzungen: Dildostab

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 Stunden

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

»Ich habe mir schon gedacht, dass ihr Magier den Stab nicht nur mit euch führt, weil ihr ihn in eine Fackel verwandeln könnt.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Elfische Zauberlieder

Ergänzend zu den Elfischen Zauberliedern im **Regelwerk** auf Seite 285 findest du hier noch eine Reihe weiterer Lieder. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

Lied der erotischen Sinneswahrnehmung



Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Die Elfe spielt das Lied 5 Minuten für sich selbst. Ihre Sinne, insbesondere ihre Haut, werden dadurch auf den Liebesakt vorbereitet. Sie fühlt liebeskosende Berührungen intensiver und ist deutlich schneller erregt. Beim Liebesspiel ist der Effekt, dass die Proben aller Teilnehmer außer der Elfe, einen Bonus von +1 FP auf *Betören (Liebeskünste)* für QS Durchgänge (bis zu einem maximum von 18 FP). Die Wirkung hält für die Anzahl der Durchgänge, maximal aber 2 Stunden. Alle bis dahin nicht genutzten Durchgänge verfallen.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: A

»Dein Volk kennt ein Lied, bei dem ihr nach dem Vortrag zusammen Liebe macht?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ja. Ich kenne es sogar und habe es schon öfters gespielt. Manchmal sogar feyagrama. Ich weiß gar nicht, wie das bei euch heißt. Was ist daran bemerkenswert?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Was hast du gerade gesagt?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Lied der gemeinsamen Liebe



Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf singt ein Lied, das in einem Radius von 20 Schritt andere Elfen dazu bewegt, mit ihm ein Liebespiel zu beginnen, sofern sie keine grundlegende Abneigung dagegen haben. Nichtelfen sind nur von dem Lied betroffen, wenn sie zusätzlich an Spezies und Geschlecht des singenden Elfen interessiert sind. Das Lied wirkt nicht auf ein einzelnes Ziel,

es müssen mindestens zwei Ziele vorhanden sein. Erschwernisse für zu viele Teilnehmer bei einer Orgien-Gruppe sind um QS/2 gesenkt und ein weiterer Teilnehmer kann die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen (siehe Seite 96).

Talent: Singen

AsP-Kosten: 3 AsP pro Teilnehmer im Wirkungsbereich des Lieds

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Hexenflüche

Ergänzend zu den Flügen im **Regelwerk** auf Seite 281 findest du hier noch eine Reihe weiterer Flüche. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

»Du lebst gefährlich, Carolan, sehr gefährlich.«
—Arbosch Sohn des Angrax,
ambosszergischer Meisterschmied



Impotenz erzeugen



Probe: MU/CH/KO (modifiziert um SK oder ZK, je nachdem welcher Wert höher ist)

Wirkung: Das Opfer erhält den Nachteil *Impotent* (siehe Seite 152). Sollte es den Nachteil schon haben, hat der Fluch keine Wirkung. Die Vorteile *Ausdauernde/r Liebhaber/in* und *Potent* werden für die Wirkungsdauer außer Kraft gesetzt, falls das Opfer über sie verfügt.

AsP-Kosten: 7 AsP

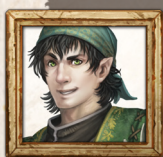
Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Merkmal: Verwandlung



»Jetzt wisst ihr Bescheid, was eine Tochter Satuarias anzurichten vermag, Jungs. Also immer schön lieb sein.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Du kannst Arbosch nichts wegnehmen, über das er nicht verfügt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Wollust verursachen

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

Wirkung: Während der Wirkungsdauer ist das Opfer brünstig und versucht, mindestens einmal stündlich einen geeigneten Sexualpartner zu finden. Das Aussehen des Sexualpartners spielt keine Rolle, nur ob der Verfluchte an dessen Geschlecht und Spezies interessiert ist.

Während der Wirkungsdauer erhält das Fluchopfer die Schlechte Eigenschaft *Brünstig*, sodass im Zweifelsfalle der Spielleiter eine Probe auf *Willenskraft* (mindestens um 3 erschwert) verlangen sollte, damit das Opfer seine Wollust für die nächste Stunde unterdrücken kann. Das Verhalten des Verfluchten ist so aufdringlich und unbeherrscht, dass alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 2 erschwert sind.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmal: Einfluss

Zauber in der Übersicht

Zaubertrick	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Anmerkung
Aranische Rasur	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Khelbaray Baburia)
Ausziehen von Zauberhand	selbst	sofort	Objekte (profane Objekte; Kleidung)	Telekinese	Elfen, Hexen, Gildenmagier (Sexualmagier)
Erotischer Traum	Berührung	maximal 1 Stunde	Kulturschaffende	Einfluss	Elfen, Hexen, Gildenmagier (Sexualmagier)
Lüsterne Hand	selbst	1 Durchgang (wdL)	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen, Hexen, Gildenmagier (Sexualmagier)
Ölhaut	Berührung	2 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen, Hexen, Gildenmagier (Sexualmagier)
Schamhaarfrisur	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen, Hexen, Gildenmagier (Sexualmagier)

Zauberspruch	Probe	Zauberdauer	ASP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Begehren erzeugen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier, Hexen	B
Brustformung	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	2 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier	A
Erregung spüren	IN/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (vdl) / 1 Verführungshandlung (wdl)	2 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	5 Sekunden	Kulturschaffende	Hellsicht	Elfen, Gildenmagier, Hexen	B
Feuchte Erregung	MU/IN/CH	2 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar) / 1 Verführungshandlung (wdl)	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	B
Levthans Feuer	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 ASP	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	B
Penisformung	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	2 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier	A
Spielzeug der Lust	MU/IN/FF	2 Aktionen (vdl) / 1 Verführungshandlung (wdl)	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde	Objekte (Liebesspielzeug)	Telekinese	Gildenmagier, Hexen	B
Vaginaformung	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	2 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier, Hexen	A
Verlangen kontrollieren	MU/IN/CH	2 Aktionen (vdl) / 1 Verführungshandlung (wdl)	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Heilung	Elfen, Gildenmagier, Hexen	B

Ritual	Probe	Ritualdauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Abneigungen und Vorlieben erzeugen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	8 AsP pro Stufe der Abneigung/Vorliebe (Kosten sind nicht modifizierbar)	64 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier	C
Begierde auslösen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	64 Schritt	1 Tag	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	C
Übertragung der Liebeskünste	MU/IN/CH	5 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier, Hexen	B

Magische Handlungen in der Übersicht

Stabzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Dildostab	keine	2 Punkte	1 AsP pro 2 Stunden	Objekt	2 AP
Luststab	Dildostab	2 Punkte	1 AsP pro 2 Stunden	Objekt	3 AP

Elfishes Zauberlied	Probe	Talent	AsP-Kosten	Merkmal	Steigerungsfaktor
Lied der erotischen Sinneswahrnehmung	IN/CH/CH	Musizieren	6 AsP	Verwandlung	A
Lied der gemeinsamen Liebe	IN/CH/CH	Singen	3 AsP pro Wirkungsbereich des Lieds	im Einfluss	B

Fluch	Probe	AsP-Kosten	Wirkungsdauer	Merkmal	Steigerungsfaktor
Impotenz erzeugen	MU/CH/KO (modifiziert um SK oder ZK, je nachdem, welcher Wert höher ist)	7 AsP	QS x 3 Tage	Verwandlung	A
Wollust verursachen	IN/CH/KO (modifiziert um SK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Einfluss	B

Jungfräulichkeit

»Einhundert Truhen Silber, fünfzig Truhen Gold, ein Säckchen mit neunundvierzig Opalen. Zusätzlich das enduriumlegierte Schwert der Junkerin und zwanzig Kühe. Und sechs Jungfrauen. Was zum Namenlosen will der Drache mit so vielen Jungfrauen?«

—Vogt Regolan von Kälberau, bei der gewünschten Zusammenstellung von Tributforderungen für einen Kaiserdrachen, 1034 BF

Die Jungfräulichkeit, gleich ob bei Mann oder Frau, besitzt in den meisten aventurischen Kulturen keine nennenswerte Bedeutung. Im Zwölfgötterkult legen allenfalls sehr traditionelle Traviaanhänger und die sittenstrengen Lowanger Dualisten Wert darauf, dass man jungfräulich in die Ehe geht. Das Aufsparen für seinen Ehepartner zeigt ihrer Ansicht nach tief verwurzelte Liebe und Treue, sodass eine jungfräuliche Braut oder ein jungfräulicher Bräutigam in der Traviakirche hochangesehen sind.

Auch in der Rahjakirche ist Jungfräulichkeit überraschenderweise ein wertvolles Gut. Seine Jungfräulichkeit zu verlieren ist ein geradezu heiliger Akt und Rahjageweihte versuchen Gläubigen, die ihr erstes Mal in einem Tempel erleben möchten, es zu einem unvergesslichen Erlebnis werden zu lassen.

Wie wertvoll Jungfräulichkeit von Rahjagläubigen bemessen wird, lässt sich durch die Höfe der Abendröte bemessen (siehe Seite 204): Noch nicht berührte Lyceum-Kurtisanen erzielen unvorstellbare Preise unter ihren Freiern und schenken die Hälfte ihres Lohns ihrer ersten Liebesnacht der Kirche. Allerdings sollte man sich aus Sicht der Rahjageweihten nicht zu lange aufsparen, schließlich wäre es falsch, die Freuden der Liebe und die heilige Ekstase nicht mit jemanden zu teilen (und nachher holt die Jungfrau noch der Drache).

Bei den Novadis gilt eine jungfräuliche Ehefrau als besonders wertvoll. Aber auch einem Novadi-Mann wird durch die 99 Gesetze nahegelegt, seine Finger von allen Frauen zu lassen, außer der eigenen.

Wenn es aus irgendwelchen Gründen notwendig ist, kann die Jungfräulichkeit per (Kirchen-)Recht von einem beliebigen Geweihten überprüft werden. Das Überprüfen der körperlichen Jungfräulichkeit bei Männern ist unmöglich. Bei Frauen gibt es zumindest aufgrund eines eingerissenen Jungfernhäutchens ein Indiz dafür, ob sie noch unberührt sind. Den meisten Aventuriern, Rechtsgelehrten und Geweihten ist aber bewusst, dass es kein endgültiger Beweis ist, schließlich

kann ein Jungfernhäutchen aus anderem Grund gerissen sein, oder die scheinbare Jungfrau hat mit Magie nachgeholfen und das Häutchen wieder zusammenwachsen lassen. Einige Sexualmagier aus Fasar sind Spezialisten auf dem Gebiet und nicht wenige Novadis sind unter ihren Kundinnen, da sie durch ein unversehrtes Jungfernhäutchen ihren Marktwert nach einer Liebesnacht wieder steigern wollen.

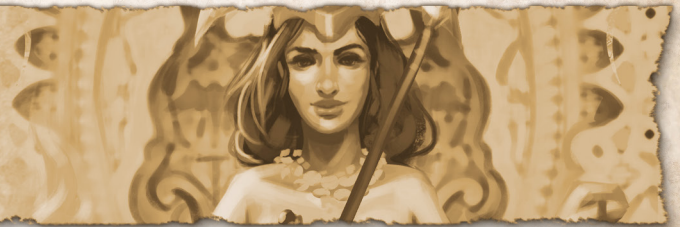
Häufiger als bei einer bevorstehenden Heirat kommt eine Überprüfung der Jungferschaft aus anderen Gründen vor. Hin und wieder benötigt ein Dorf oder ein Adliger eine Jungfrau, um sie einem übellaunigen Drachen zu opfern oder um ein Einhorn anzulocken und sich des Alicorns zu bemächtigen. Auch hier gilt: Das Geschlecht der Jungfrau spielt keine Rolle. Beide Wesen fühlen sich zu Jungfrauen hingezogen, sodass diese ein beliebter Köder und eine noch beliebtere Tributzahlung darstellen. Während Einhörner bei Menschen nur zu Jungfrauen ein Vertrauensverhältnis aufbauen, ist das Verhalten von Drachen deutlich vielseitiger.

Einige Drachen nutzen die Lebenskraft der Jungfrau, die in ihnen deutlich stärker fließt als in anderen Menschen, um ihre astrale Macht zu stärken. Andere unterhalten sich einfach gerne und es ist ihnen gleich, ob ihr menschliches Gegenüber unberührt ist oder nicht, aber aus drachischer Tradition bevorzugen sie Jungfrauen. Wieder andere schätzen das zarte Jungfrauenfleisch als Delikatesse.

Das starke Pulsieren der Lebenskräfte in einer Jungfrau könnte der Ursprung für den Glauben vieler Gildenmagier und Druiden sein, auf jegliche sexuelle Handlung zu verzichten, um ihre Kräfte nicht zu schwächen oder gar zu verlieren. Zwar ist dieser Aberglaube stark übertrieben, aber wie Drachen können einige Zauberer die starken Strömungen ihres eigenen jungfräulichen Körpers nutzen. Nur den wenigstens Gildenmagiern und Druiden ist dies zwar bekannt, doch wer sich noch nie jemand anderem hingegeben hat, kann durchaus seine astralen Kräfte schneller wieder zurückgewinnen.

Als jungfräulich im körperlichen Sinn gilt in Aventurien jeder, der nicht mit einer oder mehreren anderen Personen den gewöhnlichen Beischlaf oder ein Liebespiel durchgeführt hat. Einzig die Liebespiel-Variante *Masturbation* und der Einsatz der Sexpraktiken *Küssen & Lecken*, *Reiben & Streicheln* sowie *Verbalerotik* bilden eine Ausnahme (siehe Seite 103/104). Hierbei verliert der Held nur seine geistige Jungfräulichkeit.

GÖTTERWIRKEN



Liturgien

Empfängnisverhütung



Falls einmal kein empfängnisverhütendes Mittel zur Hand ist, garantiert diese Liturgie, dass man sich beim rahjagefälligen Liebesspiel nicht um die versehentliche Zeugung von Nachkommen sorgen muss.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das freiwillige Ziel kann während der Wirkungs-
dauer der Liturgie weder Kinder zeugen, noch Kinder
empfangen. Würfe auf die Zeugungs- und Empfängnis-
tabelle entfallen somit (siehe Seite 111/112).

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer I* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Stunden.
- ☛ *Mehrere Ziele* (FW 12, 2 AP): Die Geweihte kann meh-
rere Ziele gleichzeitig segnen. Jedes Ziel nach dem
ersten kostet zusätzlich 4 KaP.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer II* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Tage. Voraussetzung: Liturgie-
erweiterung *Längere Wirkungsdauer I*.

Entstelltes Antlitz

So wie Levthan einst für seinen Frevel entstellt wurde, kön-
nen seine Priester auch anderen ihre Schönheit rauben.

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

Wirkung: Das Aussehen der betroffenen Person sinkt
um QS/2 Stufen auf der Skala *Gutaussehend II* – *Gut-
aussehend I* – *normal* – *Hässlich I* – *Hässlich II* (bis zu
einem Minimum von *Hässlich II*).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ (FW 8, 1AP): Das Ziel bekommt die *Persönlich-
keitsschwäche Selbstzweifel*, die immer dann eine

Erschwernis von 1 einbringt, wenn es davon ausgeht,
dass das eigene Aussehen Nachteile mit sich bringt.

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt 6 Stunden.
- ☛ *Zwei Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 2
Ziele gleichzeitig verunstalten. Das zweite Ziel kos-
tet zusätzlich 4 KaP.

Erregender Rausch



Durch diese Liturgie kann ein Rahjani die negativen Wirkun-
gen eines Rauschmittels in zügellose Erregung umwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Liturgie ist der Geweihte in der Lage,
alle negativen Auswirkungen (meist unter dem Punkt
Nebenwirkungen angegeben) des nächsten Rausch-
mittels, welches er einnimmt, zu ignorieren. Stattdessen
erhält er QS/2 Stufen *Erregung*, seine KL sinkt jedoch wäh-
rend des Zeitraums um 4 und Proben auf *Willenskraft* (*Be-
tören widerstehen*) sind um 2 erschwert. Bereits wirkende
Rauschmittel sind nicht betroffen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten, danach verschwindet die *Er-
regung* komplett und das Rauschmittel wirkt nicht mehr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Rausch), Rahja (Ekstase und
Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt 30 Minuten.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite
gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf freiwillige
Ziele übertragen werden.
- ☛ *Betörender Rausch* (FW 16, 6 AP): Proben auf *Betören* (*An-
bündeln*) sind für den Anwender um QS/2 erleichtert.

Erregung kontrollieren



Beim Liebesspiel kann eine Rahjageweihte dafür sorgen,
dass ihr Gegenüber sich in freudiger Erregung windet.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Geweihte kann bei ihrem freiwilligen Ziel
1 oder 2 Stufen *Erregung* erzeugen. Wird dadurch die
Erregungsstufe IV erreicht, kommt es nicht zu einem
ekstatischen Höhepunkt (siehe Seite 105).

Liturgiedauer: 8 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshandlung (wdL)

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde), Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Starke Erregung** (FW 8, 2 AP): Die Liturgie verursacht bis zu 3 Stufen *Erregung*.
- ☛ **Mehrere Ziele** (FW 12, 4 AP): Die Geweihte kann mehrere Ziele gleichzeitig erregen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.
- ☛ **Heilige Ekstase** (FW 16, 6 AP): Erreicht das Ziel durch die Liturgie *Erregungsstufe IV*, wird die *Erregung* auf 0 reduziert und das Ziel bekommt 2 Stufen *Entrückung*. Als wohlgefällige Talente gelten die Talente der *Tradition (Rahjakirche)* oder *Tradition (Levthankult)*, je nachdem, wer die Liturgie gewirkt hat (siehe Seite 162). Das Ziel kann während der Wirkungsdauer keine weiteren Stufen *Entrückung* erhalten.

Fesselndes Band

Im Gegensatz zu den Priestern der Rahja verfügen Geweihte des Levthan über wenige Hemmungen, anderen Personen ihre Freiheit zu rauben. Daher verwundert es nicht, dass sie über eine Liturgie verfügen, die jegliche Bewegung unmöglich macht.

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

Wirkung: Das Ziel wird von einem karmalen Band umschlungen und erhält den Status *Fixiert*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde und Rausch)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Einengendes Band** (FW 8, 2 AP): Statt dem Status *Fixiert* kann sich der Priester dazu entscheiden, dass das Ziel den Status *Eingeengt* erhält.
- ☛ **Kosten modifizierbar** (FW 12, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR

Gespiegelte Gefühle

Oft fragt man sich, wie eine Liebkosung der Partnerin gefallen hat. Dank dieser Liturgie kann man ihre Empfindungen selbst wahrnehmen.

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte kann die Gefühle eines freiwilligen Ziels wahrnehmen. Körperliche Wahrnehmungen abseits des Liebesspiels werden nicht übertragen.

Durch diese Einsichten sind Proben auf *Menschenkenntnis (Vorlieben erspüren)* um QS/2 erleichtert.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshandlung (wdL)

KaP-Kosten: 2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Gefühlsübertragung** (FW 8, 1 AP): Die Liturgie wirkt nicht nur auf den Geweihten, sondern auch auf den anderen freiwilligen Teilnehmer des Liebesspiels. Dieser spürt dann die Gefühle des Geweihten und erhält die gleichen Vorteile der Liturgie ihm gegenüber.
- ☛ **Gefühle aus der Ferne** (FW 12, 2 AP): Nach dem Ende der Liturgiedauer kann sich der Geweihte entfernen und spürte die Gefühle des anderen Teilnehmers, während dieser einen gewöhnlichen Beischlafs oder ein Liebesspiel vollführt, auch weiterhin. Diese Verbindung hält 24 Stunden an. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Gefühlsübertragung*.
- ☛ **Gefühlsbund** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann ein Band zwischen mehreren Teilnehmern eines Liebesspiels weben. Der Geweihte kann sich hierbei auch auslassen und die Liturgie nur auf andere wirken. Die Ziele spüren dann die Gefühle der anderen Ziele und erhalten die gleichen Vorteile der Liturgie allen Teilnehmern gegenüber. Ab dem dritten Ziel kostet jeder weitere Teilnehmer nach den ersten beiden den Geweihten zusätzlich 4 KaP.

Gigantische Geilheit



Den Levthanpriestern sagt man nach, dass sie immer und jederzeit bereit sind, dem Liebesspiel zu frönen. Diese Geschichten über ihre dauerhafte Geilheit sind keineswegs übertrieben, sondern gehen auf diese Liturgie zurück.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie versetzt den Priester längere Zeit in einen erregten Zustand. Der Priester erhält 2 Stufen *Erregung*. Er kann während des gewöhnlichen Beischlafs oder beim *Vergnügen zu zweit*, oder bei *Flotten Dreiern und Orgien* diese Erregungsstufen an einen anderen Teilnehmer, den er erregen will, abgeben. Er kann hierbei beide oder nur eine Stufe abgeben und sie sogar auf verschiedene Teilnehmer verteilen. Dies ist eine Verführungshandlung.

Sollte die *Erregung*, die durch diese Liturgie verursacht wurde, durch irgendwelche Umstände kurzfristig auf 1 oder 0 sinken, kehrt sie innerhalb von 5 KR wieder

auf Stufe II zurück. Dies gilt auch für die anderen Teilnehmer, die diese Erregungsstufen erhalten haben. Proben auf *Selbstbeherrschung* für das Durchhaltevermögen sind für jeden, der über die verursachten Erregungsstufen verfügt, um 3 erleichtert.

Liturgiedauer: 8 Aktionen (vdL) / 1 Durchgang (wdL)

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde und Rausch)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

• **Noch geiler** (FW 8, 2 AP): Statt 2 Stufen erhält der Geweihte 3 Stufen *Erregung* und kann diese verteilen.

• **Geilheitsfokussierung** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann Teilnehmern 1 Stufe *Erregung* nehmen und sich selbst gutschreiben. Dies funktioniert auch, wenn die Teilnehmer gerade Erregungsstufe IV erreicht haben, aber

jedem Teilnehmer kann der Geweihte nur 1 Stufe nehmen.

• **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen

werden.

• Dadurch kann auch ein anderer Teilnehmer die Erregung weitergeben.

Hand der Lust



Die Liebe zu sich selbst ist eine wichtige Grundlage, um anderen besser Lust zu bereiten. Deshalb kennt die Rahjakirche und der Kult des Levthan eine Liturgie, um sich selbst besser zum Orgasmus zu bringen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Masturbiert die Geweihte, ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, um QS/2 erleichtert. Außerdem ist sie in der Lage allein durch Masturbation einen ekstatischen Höhepunkt zu erreichen, was sonst ohne die Liturgie nicht möglich ist (siehe Seite 98).

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde und Rausch), Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

• **Ausgeglichenheit** (FW 8, 2 AP): Nach dem ekstatischen Höhepunkt sind Proben auf *Willenskraft* bei Schlechten Eigenschaften für 6 Stunden um QS/2 erleichtert.

• **Kontrolle des Triebs** (FW 12, 4 AP): Wann immer die Geweihte innerhalb der nächsten 6 Stunden 1 weitere

Stufe *Erregung* nach ihrem ekstatischen Höhepunkt erhalten soll, kann sie sich entscheiden, ob sie die Stufe bekommt oder nicht. Erhält sie jedoch mehrere Stufen des Zustands auf einen Schlag, schützt die Erweiterung nicht und die Geweihte bekommt die *Erregung* vollumfänglich zu spüren.

• **Zügelloses Verlangen** (FW 16, 6 AP): Die Geweihte ist in der Lage, binnen der nächsten 6 Stunden während des Liebesspiels einmalig 2 Stufen *Erregung* bei einem anderen Teilnehmer zu verursachen. Dies ist eine Verführungshandlung.

»Ich kenne einen guten Witz. Ein Baum hat Zwölf Äpfel. Carolan, Geron und Arbosch holen sich einen runter. Wie viele Äpfel hängen noch an dem Baum?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Heiliges Liebesspiel

Mithilfe dieser Liturgie kann solchen Personen geholfen werden, die zu schüchtern oder zu ungeschickt sind, um in den Genuss von Rahjas Gaben zu kommen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle Proben auf *Betören* sind für das Ziel um QS/2 Punkte erleichtert.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

• **Größere Reichweite** (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.

• **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.

• **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Hastiger Höhepunkt



Manchmal ist ein Levthanpriester so erregt, dass er schnell zu seinem Höhepunkt kommen will. Dies ist zwar ein egoistisches Verhalten, aber schlussendlich geht es bei dieser Liturgie darum, dass der Geweihte schnell das bekommt, was er will. Und manchmal ist dies auch für seine Partnerin ein kurzweiliges Vergnügen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch die Wirkung dieser Liturgie steigert sich der Priester in das Liebesspiel hinein und versucht möglichst schnell seinen eigenen ekstatischen Höhepunkt zu erlangen. Der Priester und die anderen Teilnehmer des Liebesspiels überspringen durch die

Liturgie QS/2 Durchgänge. Dies kann zum Scheitern des Liebesspiels führen (z. B. wenn dadurch Durchgang 13+ erreicht wurde oder eine Erregungsschranke das Liebesspiel beendet), aber auch den Priester und die anderen Teilnehmer schneller zu einem höheren Belohnungsgrad führen. Der Priester erhält zudem 1 Stufe *Erregung*. Sollte er dadurch einen ekstatischen Höhepunkt erreichen, so endet das Liebesspiel für alle Teilnehmer augenblicklich und nicht erst nach 3 drei weiteren Durchgängen.

Liturgiedauer: 1 Verführungshandlung (wdL)

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Rausch)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Schnelle Freude* (FW 8, 2 AP): Der Priester und die Teilnehmer können QS/2+1 Durchgänge überspringen.
- ☛ *Keine Grenzen des Rauschs* (FW 12, 4 AP): Erregungsschranken können vom Geweihten ignoriert werden. Jeder weitere Teilnehmer, die die Schranken ignorieren soll, kostet zusätzlich 8 KaP.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Krankheitsvorbeugung



Die Geweihtenschaft der Rahja leidet nur selten an Geschlechtskrankheiten, da sie über liturgisches Wissen verfügen, gegen die Übertragung vorzubeugen.

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Die Geweihte kann sich innerhalb der Wirkungsdauer nicht mit einer Geschlechtskrankheit anstecken.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Behandlung von Geschlechtskrankheiten* (FW 16, 3 AP): Sollte mindestens so viele QS erzielt werden, wie die Stufe der Krankheit beträgt, wird diese augenblicklich geheilt.

Obsession

Gibt sich eine Person gänzlich einer Obsession hin, vermag sie nichts anderes mehr zu tun. Diese Form der Hingabe ist der Herrin Rahja durchaus wohlgefällig.

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

Wirkung: Ein von der Liturgie betroffenes Ziel widmet seine gesamte Aufmerksamkeit einer vom Geweihten bestimmten, rahjagefälligen Sache. Geht es dem Drang nicht nach, erleidet es QS/2 Punkte Erschwernisse auf Proben (mit eventueller Ausnahme seiner wohlgefälligen Talente, sofern es als Geweihter darüber verfügt).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig mit der Obsession belegen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Verstecktes Begehren

Levthan lockt seine Anhänger mit der Befriedigung ihrer Gelüste. Zunächst muss ein Geweihter des Widdergotts jedoch herausfinden, worin diese bestehen.

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

Wirkung: Der Geweihte vermag zu erkennen, welche Wünsche und Gelüste das Leben eines Wesens bestimmen. Dabei kann er zwischen langfristigen Wünschen und nur temporär vorherrschenden unterscheiden. Proben auf *Menschenkenntnis* sind während der Wirkungsdauer um QS/2 erleichtert.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Einsichten I* (FW 12, 4 AP): Der Priester erhält bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) und *Betören* (Anbändeln) eine Erleichterung von 1 gegenüber dem Ziel
- ☛ *Einsichten II* (FW 16, 6 AP): Der Priester erhält bei Proben auf *Überreden* eine Erleichterung von 1 gegenüber dem Ziel. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Einsichten I*.

Zeremonien

Einflüsterung

Der göttliche Widder fordert von seinen Anhängern, sich von jeglichen Schranken und Bedenken loszusagen und nur den eigenen Trieben nachzugehen. Seine Geweihten folgen diesem Gebot nicht nur, sondern sind ebenso bestrebt, andere auf den gleichen Pfad zu führen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Proben auf Überreden sind für das Ziel um QS/2 erleichtert, wenn das Talent dafür genutzt wird, anderen Personen einzuflüstern, eigennützigen Gelüsten nachzugehen und lästige Verpflichtungen zu ignorieren.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Überzeugungsarbeit I** (FW 8, 1 AP): Die Erleichterung von QS/2 gilt auch für Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch oder öffentlich Rede), sofern sie dazu dienen, sich von Bedenken loszusagen und den eigenen Trieben nachzugehen.
- ☛ **Überzeugungsarbeit II** (FW 12, 2 AP): Die Erleichterung von QS/2 gilt auch für Proben auf *Betören* (Anbändeln oder *Liebeskünste*), sofern sie dazu dienen, sich von Bedenken loszusagen und den eigenen Trieben nachzugehen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung; Überzeugungsarbeit I.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geschlechterwechsel

So mancher hat sich schon einmal vorgestellt, im Körper einer Person des anderen Geschlechts zu stecken. Durch diese kaum bekannte und gut gehütete Zeremonie kann dieser Wunsch in Erfüllung gehen. Es soll sogar Geweihte geben, die den Geschlechterwechsel dauerhaft werden lassen können.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Zeremonie führt einen kompletten Geschlechtswechsel bei einem freiwilligen Ziel durch. Ein Mann wird zu einer Frau, eine Frau zu einem Mann. Das Aussehen selbst verändert sich dabei abseits der Geschlechtsmerkmale durchaus, jedoch nur so weit, dass man noch immer als sein eigener, gegengeschlechtlicher Zwilling durchgehen würde. Die Zeremonie hat keine Auswirkungen auf Vor- und Nachteile. Gutausehend, Hässlich, Verstümmelung usw. bleiben erhalten, ebenso alle magischen und karmalen Kräfte und sonstigen Fähigkeiten, solange das Geschlecht nicht dagegenspricht. Die Zeugung oder die

Empfängnis von Nachkommen ist unter Einfluss dieser Zeremonie nicht möglich.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Stunden.
- ☛ **Einsichten ins andere Geschlecht** (FW 12, 6 AP): Proben auf *Betören* (*Liebeskünste*) beim Liebesspiel gegenüber Personen des Geschlechts, in welches der Held durch die Zeremonie verwandelt wurde, sind um 1 erleichtert, solange die Wirkungsdauer anhält.
- ☛ **Wechselndes Geschlecht** (FW 16, 9 AP): Während der Wirkungsdauer kann der Held beliebig zwischen den Geschlechtern wechseln. Dies erfordert jeweils 8 Aktionen und ist jeweils ein anstrengender Vorgang. Der Geschlechtswechselnde erleidet dadurch 1 Stufe *Verwirrung*.

»Sein Geschlecht wechseln? Wer macht denn sowas?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

»Ich finde das eigentlich ganz interessant. Wolltest du nie wissen, wie es sich anfühlt ein Mann zu sein?«

—Carilona Calavanti, Vinsalter Streunerin



Heiliger Höhepunkt



Eine Zeremonie, die fast ausschließlich bei hohen und erfahrenen Rahjageweihten verbreitet ist, ist der Heilige Höhepunkt. Durch diese Zeremonie ist die Betroffene nicht nur in der Lage, spielend leicht einen mehrfachen Orgasmus zu erleben, sondern ein geradezu göttliches Wohlbefinden zu erlangen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Sollte das Ziel der Zeremonie beim Liebespiel einen ekstatischen Höhepunkt erreichen (siehe Seite 105), kann es QS/2 zusätzliche Belohnungen zur ohnehin ausstehenden (siehe Seite 106) auswählen. Die Belohnungen dürfen aus dem gleichen oder niedrigeren Belohnungsgraden stammen, den der Teilnehmer des Liebespiels erreicht hat.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Partnerorgasmus** (FW 8, 3 AP): Nicht nur das Ziel, auch die übrigen Teilnehmer des Liebesspiels erreichen ihren ekstatischen Höhepunkt und erhalten eine Belohnung, selbst wenn sie nicht Erregungsstufe IV erlangen. Allerdings muss zumindest das Ziel der Zeremonie wie gewohnt den ekstatischen Höhepunkt erreicht haben. Die Belohnung der übrigen Teilnehmer muss ein oder mehr Belohnungsgrade niedriger sein, als die höchste Belohnung des Ziels.
- **Mehrere Ziele** (FW 12, 6 AP): Die Geweihte kann beliebig viele Ziele durch die Liturgie auswählen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 16 KaP.
- **Göttlicher Sinnesrausch** (FW 16, 9 AP): Das Ziel kann bei 12 Durchgängen und dem ekstatischen Höhepunkt die Belohnung *Göttlicher Sinnesrausch* wählen (siehe Seite 106).

Körper der Radscha Uschtammar



• Die Radscha Uschtammar ist eine uralamidische Darstellung der Göttin Rahja, die meist mit drei oder vier Brüsten und einem Penis dargestellt wird.

Vor allem unter den tulamidischen Rahjageweihten ist eine seltene Zeremonie bekannt, die noch aus der Zeit der Magiermogule stammen soll. Für kurze Zeit kann man mit ihr, angelehnt an das Bild der Radscha Uschtammar, weitere lustvolle Körperteile erschaffen, die beim Liebespiel hemmungslos eingesetzt werden können.

gesetzt werden können.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Mittels dieser Zeremonie kann die Geweihte dem freiwilligen Ziel einen (weiteren) Penis, eine (weitere) Vagina oder eine weitere Brust wachsen lassen. Die neuen Körperteile können im Liebesspiel eingesetzt werden. Dies äußert sich darin, dass das Ziel bestimmte Sexpraktiken und Positionen anwenden kann, als wäre es nicht ein, sondern zwei Teilnehmer. Dazu muss das Ziel jeweils getrennte Proben auf *Betören (Liebeskünste)* für die verschiedenen Teilnehmer würfeln, die es erregen möchte.

Eine weitere Brust kann für Küssen & Lecken (passiv) und Mammalverkehr (passiv), ein weiterer Penis für Analverkehr (aktiv), Coitus (aktiv), Fellatio (passiv), Fingerspiele (passiv), Samenspiele (aktiv) und Wasserspiele (aktiv), eine weitere Vagina für Coitus (passiv), Cunnilingus (passiv), Faustverkehr (passiv) und Fingerspiele (passiv) eingesetzt werden. Das Ziel kann bei der Wahl der Sexpraktik zwei unterschiedliche Praktiken für die beiden Teilnehmer auswählen, die es erregen möchte.

Beachte ggf., dass durch die Erhöhung der Teilnehmerzahl die Regeln für *Flotte Dreier* und *Orgien* angewandt werden müssen (siehe Seite 96).

Die neuen Körperteile können nicht zur Fortpflanzung eingesetzt werden.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie:

Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- **Mehr Penisse, mehr Brüste und noch mehr Vaginas** (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann noch weitere Geschlechtsmerkmale pro Kategorie Penis, Vagina und Brust erhalten. Die weiteren Geschlechtsmerkmale müssen nicht der gleichen Kategorie entsprechen, wie beim ersten zusätzlichen Geschlechtsmerkmal. Allerdings kostet jedes weitere 8 zusätzliche KaP. Maximal können bis zu 2 zusätzliche Penisse, 2 zusätzliche Vaginas und 4 zusätzliche Brüste entstehen.
- **Vier Arme** (FW 16, 9 AP): Die Zeremonie bewirkt, dass dem Ziel zwei zusätzliche Arme wachsen. Die beiden Arme können einen weiteren Teilnehmer erregen, wenn sie für die Sexpraktiken Faustverkehr, Fingerspiele und Reiben & Streicheln eingesetzt werden. Sollten die Arme für etwas anderes als das Liebesspiel eingesetzt werden, endet die Wirkung augenblicklich.

• Sollte die Liturgie durch irgendwelche Optionen permanent wirken (beispielsweise die SF Dauerhafte Liebesliturgien, siehe Seite 169), lösen sich die Arme dennoch auf, wenn sie für andere Handlungen als das Liebesspiel eingesetzt werden.



Liebesschlaf



Einige Diener Rahjas verstehen sich darauf, ihre Kräfte in den Körper eines Liebenden fließen zu lassen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Geweihte kann während des gewöhnlichen Beischlafs oder des Liebesspiels dem anderen Teilnehmer bis zu QS Lebenspunkte seiner nächsten Regenerationsphase schenken. Nach dem Ende der Zeremoniedauer sinken der Geweihte und der andere Teilnehmer in einen tiefen, erholsamen Schlaf, der gleichzeitig auch ihre nächste Regenerationsphase ist bzw. sein muss. Der andere Teilnehmer erhält am Ende der Regenerationsphase im Anschluss an den Liebesakt die entsprechenden LeP gutgeschrieben (bis zum Maximum der LeP).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Vorausgabung* (FW 8, 2 AP): Der Geweihte kann QS x 2 LeP verschenken.
- *Mehrere Ziele* (FW 12, 4 AP): Die Zeremonie kann auf mehrere Ziele gewirkt werden.
- *Totale Erschöpfung* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann zusätzlich bis zu QS/2 Punkte KO und 1 Punkt KK von sich auf den anderen Teilnehmer übertragen. Diese Eigenschaftspunkte verliert der Geweihte während der Regenerationsphase und sie werden dem Teilnehmer gutgeschrieben. Die Übertragung endet 6 Stunden nach dem Aufwachen der beiden Liebenden und die Punkte wechseln wieder zum Geweihten.

Liebestätowierung

Rosentätowierungen sind spezielle Tätowierungen für Rahjageweihte, die sich im Laufe des Lebens sogar über den Körper bewegen können.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Eine Rahjageweihte kann mit dieser Zeremonie Tätowierfarbe für eine Rosentätowierung weihen. Das Tätowieren muss innerhalb der Zeremoniedauer erfolgen. Die Kraft der Rosentätowierung hält so lange an, wie die Wirkungsdauer beträgt. Danach muss die

Tätowierungen wieder mit der Zeremonie aufgefrischt werden. Nur Personen mit der Sonderfertigkeit *Tradition (Rahjakirche)* können tätowiert werden. Bei anderen Personen verschwindet die Tätowierung nach der Fertigstellung. ○

• Die Tätowierungen sind üblicherweise Rahjageweihten, Rahjaakoluthen, Säbeltänzern und anderen Personen, die der Rahjakirche nahestehen, vorbehalten.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Jahre.
- *Andere Tätowieren* (FW 12, 2 AP): Die Geweihte kann auch eine andere Person als eine Person mit der *Tradition (Rahjakirche)* tätowieren.
- *Machtvolle Tätowierung* (FW 16, 3 AP): Einmal am Tag kann die Trägerin der Tätowierung eine CH-Teilprobe auf *Betören* neuwürfeln und das bessere Ergebnis zählt.

Lusttrank



Es gibt viele Gerüchte, wonach Levthanpriester aus berausenden Pflanzen oder ihrem Samen einen Lusttrank herstellen können, der dazu dient, jemand anderen leichter verführen zu können.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Der Levthanpriester kocht mit dieser Zeremonie eine Flüssigkeit, die am Ende der Zeremoniedauer wie Wein aussieht und auch so schmeckt. Der Lusttrank erschwert dem ersten Kulturschaffenden, der innerhalb der Wirkungsdauer davon trinkt, alle Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* um QS/2. Außerdem erhält er 1 Stufe *Erregung*. Sollte die *Erregung* durch irgendwelche Umstände zwischenzeitlich auf 0 sinken, bekommt er diese 5 KR später wieder zurück. Auf alle weiteren Kulturschaffenden, die danach den Lusttrank trinken, hat dies keine besondere Wirkung.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Levthan (Begierde und Rausch)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Verzückung* (FW 8, 2AP): Das Ziel erhält 2 Stufen *Erregung* statt 1 Stufe.
- *Willensschwäche* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* wird um QS erschwert
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele durch den Lusttrank erregen. Das zweite Ziel ist der Kulturschaffende, der als zweites von dem Lusttrank trinkt. Das zweite Ziel kostet zusätzlich 4 KaP.

ZEREMONIAL- GEGENSTÄNDE



Widderkeule

Verführung des Widders

Wirkung: Der Levthanpriester kann bei Proben auf *Betören* Erschwernisse um 1 senken (bis zu einem Minimum von +/-0).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult), keine Sonderfertigkeit Rausch der Keule

Aspekt: Begierde

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Angsteinflößendes Tier

Wirkung: Der Levthanpriester kann auf bis zu 16 Schritt ein Ziel benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Furcht*. Nur Kulturschaffende können davon betroffen sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Verführung des Widders, keine Sonderfertigkeit Lustvoller Bock

Aspekt: Begierde

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Lustvoller Bock

Wirkung: Der Levthanpriester erhält +2 FP auf *Betören* (Anbändeln) und Überreden (Aufschwätzen, Manipulieren oder *Schmeicheln*). Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Verführung des Widders, keine Sonderfertigkeit Angsteinflößendes Tier

Aspekt: Begierde

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Rausch der Keule

Wirkung: Durch eine Berührung kann der Levthanpriester bei einem Kulturschaffenden eine Stufe *Betäubung* gegen eine Stufe *Schmerz* tauschen oder umgekehrt. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Minute und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult), keine Sonderfertigkeit Verführung des Widders

Aspekt: Rausch

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Langanhaltender Rausch

Wirkung: Durch eine Berührung kann der Levthanpriester einem Kulturschaffenden 1 Stufe *Betäubung* nehmen und auf sich übertragen. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Minute und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Rausch der Keule, keine Sonderfertigkeit Rausch der Lustbarkeiten

Aspekt: Rausch

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Rausch der Lustbarkeiten

Wirkung: Durch eine Berührung kann der Levthanpriester dafür sorgen, dass ein beliebiges Rauschmittel 1 zusätzliche Stufe *Betäubung* verursacht, gleich wie die Giftprobe des Rauschmittels verläuft. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Rausch der Keule, keine Sonderfertigkeit Langanhaltender Rausch

Aspekt: Rausch

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Widderkeule	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1 Stn	60 HF	70 S	einf

Anmerkung geweiht (Levthan), Waffe ist nur von Levthanpriestern erwerbbar

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Roter Schleier

Schleier der Fesselung

Wirkung: Der Schleier kann bei Fesselungen von Kulturschaffenden verwendet werden. Dies führt dazu, dass Proben auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* nicht nur um 2 erschwert sind, sondern dass der Gefesselte auch bei seiner Sammelprobe nur 3 Versuche hat, um sich zu befreien.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche), keine Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schleier der Unempfindlichkeit

Wirkung: Immer, wenn die Rahjageweihte körperlichen Schaden erleidet, fängt der Schleier diesen auf. Der Schleier kann bis zu 5 SP abfangen. Sind die „LeP“ des Schleiers auf 0 gesunken, werden überzählige SP auf die Rahjageweihte übertragen. Der Schleier regeneriert 1 LeP pro Tag. Beschädigungen am Schleier verschwinden durch die Regeneration. Er kann die Geweihte nicht vor Schaden bewahren, der nicht körperlich ist (beispielsweise durch einen FULIMINICTUS).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung, keine Sonderfertigkeit Schleier der Träume

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schleier der Träume

Wirkung: Die Rahjageweihte kann den Schleier über einen schlafenden Kulturschaffenden legen und einen Eindruck davon erhalten, was dieser träumt. Sie kann seine Träume leicht beeinflussen und sie angenehmer gestalten, sodass er während der Regenerationsphase +1 LeP regeneriert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung, keine Sonderfertigkeit Schleier der Unempfindlichkeit

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schleier der Reinheit

Wirkung: Solange die Rahjageweihte den Schleier trägt, perlt Regen an ihr ab, sie erleidet keinen Sonnenbrand und Schmutz haftet nicht an ihrem Körper.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche), keine Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Schleier der Verführung

Wirkung: Die Rahjageweihte bekommt bei Gesellschaftstalenten, außer auf *Einschüchtern* und *Willenskraft*, einen Bonus von +3 FW (statt +2). Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit, keine Sonderfertigkeit Schleier des Begehrens

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schleier des Begehrens

Wirkung: Segnet die Rahjageweihte den Schleier und gibt ihn anschließend an einen Kulturschaffenden, der den Schleier als Glücksbringer bei sich tragen muss, sorgt der Zeremonialgegenstand dafür, dass der Träger besonders begehrenswert wirkt. In den nächsten 12 Stunden bekommt dieser eine Begabung auf *Betören*. Die Rahjageweihte kann nicht selbst von der Sonderfertigkeit profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Aktionen und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit, keine Sonderfertigkeit Schleier der Verführung

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Roter Schleier	1 StP	0,05 Stn	100 S	komp (1 AP)

Liturgien in der Übersicht

Liturgien	Probe	Liturgiedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Aspekt	Steigerungs- faktor
Empfängnisver- hütung	MU/IN/KO	4 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie)	A
Entstelltes Antlitz	MU/IN/CH (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	2 Stunden	Kulturschaffende	Levthan (Begierde)	B
Erregender Rausch	MU/IN/KO	8 Aktionen	4 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	selbst	15 Minuten, danach ver- schwindet die Erregung komplett und das Rausch- mittel wirkt nicht mehr	Kulturschaffende	Levthan (Rausch), B Rahja (Ekstase und Harmonie)	B
Erregung kontrollieren	MU/IN/CH	8 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshand- lung (wdL)	8 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Levthan (Be- gierde), Rahja (Ekstase und Harmonie)	B
FesseIndes Band	MU/IN/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS KR	Kulturschaffende	Levthan (Be- gierde und Rausch)	B
Gespiegelte Gefühle	IN/IN/CH	4 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshand- lung (wdL)	2 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	selbst	1 Stunde	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie)	A
Gigantische Geilheit	MU/IN/CH	8 Aktionen (vdL) / 1 Verführungshand- lung (wdL)	8 KaP	selbst	QS Stunden	Kulturschaffende	Levthan (Be- gierde und Rausch)	B
Hand der Lust	IN/CH/KO	16 Aktionen	8 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	selbst	maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde	Kulturschaffende	Levthan (Be- gierde und Rausch), Rahja (Ekstase und Harmonie)	B
Heiliges Liebesspiel	MU/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase und Harmonie)	A
Hastiger Höhepunkt	MU/IN/KO	Verführungshand- lung (wdL)	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Levthan (Rausch)	B

Obsession	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	B
Verstecktes Begehren	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	8 KaP	Berührung	5 Minuten	Kulturschaffende	Levthan (Begierde)	B
Zeremonie	Probe	Zeremoniedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Aspekt	Steigerungs- faktor
Einflüsterung	KL/IN/CH	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS Stunden	Kulturschaffende	Levthan (Begierde)	A
Geschlechter- wechsel	MU/IN/KO	2 Stunden	16 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 2 Stunden	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	C
Heiliger Höhepunkt	MU/IN/KO	30 Minuten	16 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	Berührung	maximal 12 Durchgänge oder bis Erregungsstufe IV beim Ziel erreicht wurde	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase und Harmonie)	C
Körper der Radscha Uschtamar	MU/IN/KO	30 Minuten	8 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	C
Liebes- tätowierung	IN/CH/FF	8 Stunden	16 KaP	Berührung	QS Jahre	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase und Harmonie)	A
Liebesschlaf	MU/CH/KO	5 Minuten	4 KaP (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie)	B
Lusttrank	IN/CH/KO	2 Stunden	8 KaP	Berührung	24 Stunden	Kulturschaffende	Levthan (Be- gierde und Rausch)	B

Aufklärung in Aventurien

»Wir waren gerade mitten dabei, ich auf ihr drauf, stöhnend und schwitzend. Da steht plötzlich Rike neben uns und sagt, sie kann nicht schlafen. Ich dachte schon, das war's mit meinen Rahjasfreuden! Sechs Monde auf See und dann das! Da schickt mein Weib sie einfach wieder zurück in ihre Koje und sagt mir, ich soll gefälligst weitermachen. Die hat ganz sicher keinen Liebhaber an Land, sag ich dir, nicht meine Ewaine!«
—Bericht des Matrosen Winfrid von seinem Landgang, gehört in Harben, 1032 BF

Nicht alle Aventurier sind gleich aufgeklärt, und je nach Kulturkreis, in dem man aufwächst, gibt es hier bedeutende Unterschiede. In den meisten Regionen wird Kindern vorab nicht allzu viel Wissen über ihren eigenen Körper und das geschlechtliche Miteinander vermittelt, es sei denn dieses Thema ist den Eltern ein spezielles Anliegen. Ernst wird es ohnehin erst, wenn die Geschlechtsreife einsetzt. Dies ist dann meist der Zeitpunkt, zu dem Vater, Mutter oder ältere Geschwister ein klärendes Gespräch mit den Heranwachsenden führen. Es gibt unzählige phantasievolle Umschreibungen und Geschichten rund um die erste Monatsblutung (auch: Madablut, Rahjasgruß, Rosenrot, Rahjasrot, Sumusblut) oder den ersten Samenerguss (auch: Levthansgabe oder -milch, Tsas Saat). Ab diesem Zeitpunkt sind Jungen wie Mädchen körperlich in der Lage, selbst eine Familie zu gründen. In ländlichen Gegenden wird teilweise recht früh geheiratet, und es ist vielerorts nicht ungewöhnlich, dass zwei 14- oder 15-jährige gemeinsam einen Hof bewirtschaften und Nachwuchs erwarten.

Viele Kinder nehmen in Aventurien oft wie selbstverständlich am Alltag der Erwachsenen teil. Es gibt im Alltag deutlich weniger Privatsphäre als wir es heute aus der irdischen Moderne kennen, sei es bei der Arbeit auf Feldern, beim gemeinsamen Bad, in der heimischen Werkstatt oder schlicht aufgrund beengter Wohnverhältnisse. Auch in einfachen Bauernkaten, thorwalischen Langhäusern, nivesischen Jurten oder überfüllten Mietskasernen bleibt häufig wenig Raum, um sich zurückzuziehen. Die Sprösslinge kommen so meist schon früh mit dem anderen Geschlecht in Kontakt, und erleben Geschwister wie auch erwachsene Verwandte unbekleidet oder beim Liebesakt. Auf dem Land oder in den Wäldern kommt noch hinzu, dass Kinder häufig sehr früh beobachten können, wie Schaf oder Kuh sich paaren oder ein Junges geboren wird, sodass entsprechende Übertragungen auf das eigene Leben leichtfallen.

Auch Elfenkinder beobachten Zeugung und Geburt häufig in der Natur um sich herum. Dadurch, dass Elfenfrauen ihre Empfängnis gezielt beeinflussen können, entfällt zudem das Gespräch darüber, was man tun bzw. unterlassen sollte, wenn man keinen Nachwuchs wünscht.

Zwerge beschäftigen sich aufgrund ihrer weniger stark ausgeprägten Libido üblicherweise deutlich später als Menschen mit der Lust am eigenen wie am fremden Körper. Zwergefrauen sind erstaunlicherweise durch ihre Mütter meist deutlich früher und umfassender aufgeklärt. Einige Zwergenmänner hingegen halten Geschlechtsakt und Fortpflanzung manchmal sogar bis ins hohe Alter für ein großes Mysterium ihres Gottes Angrosch. Viele von ihnen haben auch schlicht keinen intimen Umgang mit dem anderen Geschlecht, nicht zuletzt aufgrund der niedrigen Anzahl an Zwerginnen. Andere Angroschim versuchen gleichwohl, so viel wie möglich zu lernen und Erfahrungen zu sammeln, um so als erfahrener Liebhaber ihre Auserwählte zu beeindrucken. In den Städten und größeren Siedlungen übernehmen manchmal Praiostags- oder Hesindeschulen die sexuelle Aufklärung. Sie vermeiden dabei das Thema nicht unbedingt, gehen aber oft nicht zu sehr ins Detail. Wer aber nicht gerade eine Profession erlernt, bei der anatomisches Wissen vonnöten ist (z. B. Anatom, Bader, Medicus, Bildhauer, Maler, Henker oder Totengräber), verfügt meist nur über sehr grundlegendes Wissen.

In Adelskreisen oder Bürgertum, etwa im Horasreich oder dem zentralen Mittelreich, überlässt man die Aufklärung des Nachwuchses gerne Fachleuten. Hier werden lehrreiche Besuche im Rahjateempel organisiert, bei denen über die Lehren der Göttin, Liebe, Lust und ihre Folgen aufgeklärt wird. Die Traviakirche leistet hier ebenfalls ihren Beitrag, indem sie vor den ungewünschten Folgen vorehelicher Eskapaden für Leib und Seele warnt. Einige Geweihte predigen aber auch einfühlsam wie pragmatisch über die körperlichen Freuden der Ehe.

Manches besorgte Elternteil organisiert seinem Sohn oder seiner Tochter auch die bezahlte Begegnung mit einer Kurtisane oder einem Gesellschafter. In Al'Anfa begleiten Granden den Nachwuchs stolz auf die erste Orgie oder richtet sie sogar selbst aus. Aber auch dort, wo es eher bodenständig zugeht, beispielsweise in entlegeneren Provinzen, dem Bornland oder Andergast, wird der Tochter oder dem Sohn schonmal der Besuch im Freudenhaus gesponsert.

KAPITEL 4: PROFESSIONEN



»In unserem Gewerbe gibt es kleine und feine Unterschiede, und manchmal sogar solche, die so groß sind wie Rahjas Titten. Ich kenne die unterschiedlichsten Leute, die sich als Huren oder Hübschler verdingen und sie alle haben ihre Gründe, warum sie ihren Körper feilbieten. Da wären zuallererst die Armen und Verzweifelten. Die sind leichte Opfer für die Schurken meiner Zunft. Das Geld lockt sie, aber sie haben weder Freude noch Spaß an ihrer Arbeit. Und ihre freischaffenden Beschützer pressen aus ihnen so viel heraus, wie sie nur können. Die Rahjakirche sieht sowas nicht gerne.

Dann gibt es da Diejenigen, die es nebenbei machen, um sich was dazuzuverdienen. Die haben es schon besser und einigen bereitet es Spaß. Mit denen kann ich arbeiten, aber es sind schwierige Kunden, weil unzuverlässig.

Echte Kurtisanen aus den Höfen der Morgenröte sind dagegen was Besonderes. Für sie geht es nicht nur ums Geld, sie sehen es als eine Berufung an und sie zu beschützen ist eine ehrenvolle Aufgabe. Würde mir einer von ihnen eine Stelle anbieten, ich würde sofort einschlagen.

Und eins noch, bevor du dir falsche Hoffnungen machst: Rahja sieht alles. Ihre Geweihten sind weder Kurtisanen noch Lustknaben. Sie sind Diener der Liebe. Sie schenken alles freiwillig und wenn du nur in ihre Tempel gehst, um ne schneller Nummer zu schieben, dann soll dich der Namenlose holen. Das macht man einfach nicht. Die Rhajanis sind heilig und das auszunutzen ist gegen den Willen der Götter. Wundert es dich, dass gerade ich sowas sage? Nun, auch wenn ich mir ein paar Silbertaler als Beschützer meiner Jungs und Mädels verdiene, heißt das noch lange nicht, dass ich ein Arsch bin. Das hat was mit Respekt zu tun. Hörst du? Mit Respekt!«

—Larion Lärchenfeld, genannt „der Lude von Luring“, zu seinem Lehrling, 1038 BF

Ergänzend zu den Professionen des **Regelwerks** stellen wir dir hier mehr als ein halbes Dutzend neue Professionen sowie die Varianten vor. **Wege der Vereinigungen** konzentriert sich dabei auf Professionen, die mit Erotik oder Sexualität verbunden sind. Enthalten sind sowohl weltliche Professionen wie der Erotikkünstler, aber auch Geweihte und Zauberer, etwa die Sexualmagierin oder der Rahjasutra-Meister.

Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite 128.



Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht das explizit dabei. Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite 45).

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteurerpunkten kaufen kannst. So erlangt dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien. Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0, und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite 51). Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad *Erfahren* aus. Bei anderen gewählten Erfahrungsgraden müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad *Un-erfahren* an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite 45.

- ☛ **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- ☛ **AP-Wert:** Wie viele Abenteurerpunkte kostet das Professionspaket?
- ☛ **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten,

Sortierung

Wir haben uns dazu entschlossen, die einzelnen Professionen zunächst in die drei Kategorien weltliche Professionen, Zaubererprofessionen und Geweihtenprofessionen einzuteilen. Innerhalb dieser Kategorien haben wir die Professionen dann alphabetisch sortiert. Eine Übersicht über alle Professionen findest du auf Seite 212.

die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.

- ☛ **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erlangt
- ☛ **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erlangt
- ☛ **Zauber:** Hier sind Zauber aufgeführt.
- ☛ **Talente:** die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- ☛ **Liturgien:** Liturgien und Zeremonien, die dein Held durch das Paket beherrscht
- ☛ **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession
- ☛ **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- ☛ **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Im Vergleich zur

Grundprofession veränderte AP-Werte sowie zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben.

Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

Veränderte Werte

Die hier vorgestellten Professionspakete können von den Werten von anderen publizierten Werten des gleichen Professionstyps abweichen, da wir diese Pakete um die in

Wege der Vereinigungen vorgestellten Sonderfertigkeiten und Vorteile ergänzt haben. Außerdem können weitere Varianten der Profession hinzugekommen sein. Dies gilt insbesondere für die Prostituierte und die Rahjagewehte.



Weltliche Professionen

Erotikkünstler

Der Erotikkünstler ist nicht etwa ein Lustknabe, sondern jemand, der sich mit rahjagefälliger Kunst beschäftigt. Er erstellt erotische Kunstwerke, damit andere sich daran erfreuen können. Dabei kann er sowohl ein Universalkünstler sein oder sich auf eine bestimmte Kunstform spezialisiert haben.

Die *Erotikmalerin* beispielsweise fertigt Kunstwerke für rahjagefällige Schriften und Periodika an und träumt insgeheim davon, die neue Ausgabe des Rahjasutras zu illustrieren. Sie kann eine Aktmalerin sein oder jemand, der im Auftrag eines Verlages anregende Illustrationen für ein vergnügliches Buch anfertigt.

Einer ähnlichen Aufgabe geht der *Erotikschriftsteller* nach. Allerdings malt er keine Bilder von nackten Menschen, sondern verfasst Texte, die den Lesern die Schamesröte ins Gesicht treiben. Seine Schriftstücke sollen die erotischen Phantasien der Menschen beflügeln, wobei der Schriftsteller in Liebesdingen oftmals selbst weitaus weniger erfahren ist, als seine Romanhelden.

Die *Liebesspielzeugherstellerin* hat sich hingegen darauf spezialisiert, alle Sorten von Liebesspielzeug anzufertigen, etwa Liebesperlen oder Olisboi. Ihre Kreationen erfreuen die feine Gesellschaft und sind in den meisten Fällen Luxus- und Spezialanfertigungen, die in Handarbeit aus wertvollen Materialien wie Edelhölzern, Glas, Porzellan oder (Halb-)Edelsteinen hergestellt werden.

Das *Aktmodell* steht anderen Erotikkünstlern zur Verfügung, um gemalt oder in Stein gehauen zu werden. Jemand, der sich dieser rahjagefälligen Kunst verschrieben hat, muss sehr beherrscht sein, um ruhig stehen, liegen oder sitzen zu können – und um den Blick fremder Menschen auf den eigenen Körper auszuhalten.

Zum Helden mag der Erotikkünstler auf den ersten Blick nicht geboren sein, aber Aves' und Rahjas Wege sind unergründlich und so kann es geschehen, dass er aufgrund pikanter Details, die er durch seine Arbeit herausgefunden hat, seine Heimat verlassen muss, bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

Ausrüstung und Tracht

Neben der herkömmlichen Tracht seines Standes benötigt der Erotikkünstler noch seine Werkzeuge. Diese unterscheiden sich je nach Tätigkeit. In den meisten Fällen braucht er etwas zum Schreiben oder Zeichnen, ein paar Kohlestifte, eine Feder oder Pinsel. Auch Papier, vielleicht sogar ein Buch oder eine Leinwand, gehören zu seinem Handwerkszeug. Stellt der Erotikkünstler Liebesspielzeug her, so könnte er noch über weiteres Bearbeitungsgerät verfügen. Ein Aktmodell braucht hingegen gar nichts. Waffen und Rüstungen wird der Erotikkünstler nur im absoluten Notfall mit sich führen.

Erotikkünstler

Professionspaket

AP-Wert: 117, 121, 126 oder 129 Abenteuerpunkte (je nach gewählter Variante, eine Variante muss gewählt werden)

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3

Natur: –

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Seele 5, Malen & Zeichnen 2

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blind, Frigide

Varianten:

- ♣ **Aktmodell** (129 AP): Betören 5 statt 3, Selbstbeherrschung 7 statt 5, Willenskraft 6 statt 3
- ♣ **Erotikmaler/in** (117 AP): Betören 4 statt 3, Etikette 4 statt 2, Malen & Zeichnen 8 statt 2
- ♣ **Erotikschriftsteller/in** (121 AP): zusätzlich 4 AP für Sprachen und Schriften; Geographie 5 statt 2, Geschichtswissen 5 statt 3, Malen & Zeichnen 0 statt 2, Sagen & Legenden 6 statt 4
- ♣ **Liebesspielzeughersteller/in** (126 AP): Holzbearbeitung 7 statt 0, Steinbearbeitung 7 statt 0



Ausrüstung und Tracht

Je nach Wunsch und Vermögen seines Herren verfügt der Haremswächter über eine mehr oder weniger wertvolle Ausstattung. Meist ist der Haremswächter mit einem Khunchomer-Säbel bewaffnet, gelegentlich führt er stattdessen einen Speer mit sich. Manchmal wird seine Bewaffnung noch um einen Holzschild ergänzt. Die Bandbreite an Rüstungen ist ebenfalls beachtlich. So gibt es Haremswächter, die nur eine Pluderhose und eine Weste tragen, aber es werden häufig Tuchrüstungen verwendet. Wirklich wohlhabende Herren statten ihre Wächter sogar mit echten Kettenrüstungen aus.

Haremswächter

Professionspaket

AP-Wert: 238 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I) oder KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Kultur Aranier, Mhanadistani oder Novadis

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe, Finte I oder Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schilde 10, Schwerter 11, Stangenwaffen 11

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 7

Natur: Orientierung 4

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 2

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Fettleibig, Frigide, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Blind, Taub

Varianten:

🔴 **Eunuchenwächter** (238 AP): zusätzliche Voraussetzung: Nachteil Eunuch I oder II (-10 AP oder -30 AP)

🔴 **Haremsaufseher/in** (257 AP): Etikette 6 statt 4, Gassenwissen 4 statt 2, Handel 5 statt 0, Kraftakt 0 statt 2, Menschenkenntnis 6 statt 3, Rechnen 5 statt 0, Sagen & Legenden 4 statt 2

Haremswächter

In den Ländern der Tulamiden ist der Harem ein Zeichen für Reichtum und Wohlstand, denn nur wer es sich leisten kann, besitzt mehr als eine Frau. Doch der Tulamide ist meist nicht nur darüber besorgt, dass er eine seiner Frauen vernachlässigt, er macht sich ebenfalls darüber Gedanken, ob ihm jemand seinen Harem neidet und versucht, in sein Allerheiligstes einzudringen, um sich mit einer seiner Geliebten (oder gleich mehreren) zu vergnügen. Und so stellt der tulamidische Potentat in der Regel Wächter ein, die auf die Einhaltung der Ordnung im Harem aufpassen sollen.

Der Haremswächter ist ein Mann, der nicht leicht zu erregen ist und über eine große Willensstärke verfügt – und diese ist zwingend notwendig, denn er sieht den ganzen Tag nichts als die hübschen Frauen, die er vor den Händen fremder Männer und Damen beschützen soll.

Oftmals werden *Eunuchen* als Haremswächter eingesetzt, denn die meisten Herrscher vertrauen ihnen mehr als Männern, die noch in Versuchung geführt werden können. Zwar gibt es unter den Haremswächtern auch Frauen, aber nicht so viele, wie man vermuten könnte. Dies liegt zum einen daran, dass nicht jede Frau einer Haremsdame widerstehen kann und zum anderen, dass in den patriarchalisch geprägten Tulamidenlanden Frauen nicht so häufig als Wachen angestellt werden wie Männer.

Neben dem klassischen Wächter halten sich im Harem auch *Haremsaufseher* auf. Seine Funktion ist die Oberaufsicht über die Haremswächter und -damen. Er greift normalerweise nicht zur Waffe, sondern ist ein gebildeter Verwalter und gleichzeitig Unterhalter der Eingesperrten. Als reisender Held ist der Haremswächter selten anzutreffen, da er eine Aufgabe hat, die ihn an einen Ort bindet. Aber gelegentlich verstößt ein Wächter gegen die Absprachen oder gibt seine Arbeit freiwillig auf und verlässt den Harem.



Lyceum-Kurtisane

In Belhanka, dem Herzen des Rahjakultes, liegen die Höfe der Abendröte. Dabei handelt es sich um die besten Kurtisanenschulen des Horasreiches, deren Ruhm sich weit über die Stadt- und Landesgrenzen hinaus verbreitet hat.

Je nach Lyceum ist der Ausbildungsschwerpunkt der Kurtisanen ein anderer.

Im *Lyceum Azizel* legen die Ausbilder großen Wert auf eine gesangliche und musische Ausbildung der Kurtisanen.

Wer hingegen im *Lyceum Brigonia* den Lehren der Rahja nähergebracht wird, der muss die Weisheit der Hesinde und des Nandus verinnerlichen. Die Kurtisanen werden hier in der Staatskunst und der Buchhaltung ausgebildet und sind hervorragende Gesellschafterinnen am Hofe feingeistiger Adliger.

Deutlich exotischer verläuft die Ausbildung im *Lyceum Dalekidos*. Die hier lebenden Gesellschafter sind fast immer aus Südaventurien und ihr Ausbildungsschwerpunkt liegt auf Sternkunde, Alchimie und Traumdeutung. Sie treten in der horasischen Gesellschaft nicht

selten als Seher und Medien in Erscheinung, um ihren Kunden Zerstreuung und Nervenkitzel zu bieten.

Neben den Liebeskünsten bringt man den Kurtisanen des *Lyceums Marmaron* die Geheimnisse der Heilkunst, der gesunden Lebensführung, sowie der Philosophie und die Grundlagen der Meditation bei.

Im *Lyceum Tulipan* weist man die Schülerinnen in die exotischen Spielarten der Liebe ein, insbesondere die Al'Anfanischen Praktiken mit Peitsche und Reitgerte. Sie sind Meisterinnen darin, ihren Kunden Freude durch Schmerzen zu bereiten, ohne jemanden dabei ernsthaft zu verletzen. Darüber hinaus sind sie geschult, die Gestik und Mimik von Menschen zu deuten.

Ausrüstung und Tracht

Eine Lyceum-Kurtisane unterscheidet sich in ihrer Alltagskleidung meist nicht von einer wohlhabenden Bürgerin Belhankas. Ihre Kleidung ist aus gutem Stoff und der Schnitt rahjagefällig, jedoch niemals billig. Die Kurtisane hält viel von einem gepflegten Äußeren. Sie benutzt Schminke und das in Belhanka allgegenwärtige Parfüm. Als Waffe mag sie einen kleinen, eleganten Dolch tragen, andere Waffen sind aber selten notwendig und kaum nach ihrem Geschmack.

Lyceum-Kurtisane

Professionspaket

AP-Wert: 257, 269, 276, 281 oder 289 Abenteurpunkte (je nach gewählter Variante, eine Variante muss gewählt werden)

Voraussetzungen: Kultur Horasier, die Lyceum-Kurtisane muss eine der folgenden Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten beherrschen: Ausgewählte der Liebe, Einfühlsamkeit, Meister des Liebesspiels, Unerschöpfliche Lust, Unwiderstehlich

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Betören und Etikette

Kampftechniken: Armbrüste 8, Dolche 8, Fechtwaffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 8, Etikette 7, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 4, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Handel 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 2, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung in Gesellschaftstalenten, Erotische Ausstrahlung, Erotische Stimme, Gutaussehend, Guter Geschmack, Levthangeküsst, Rahjageküsst, Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Stattlicher Penis, Traumhafter Po, Wohlgeformte Brüste, Wohlklang, Wunderschöne Vagina

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier, Verschwendungssucht, Verwöhnt)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Frigide, Hässlich, Homophobie/Heterophobie, Impotent, Persönlichkeitsschwäche (Anzügliches Verhalten, Eifersucht, Unheimlich, Vorurteile, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Naiv), Schlechter Geschmack, Unerotische Stimme, Verfrühter Höhepunkt

Varianten:

🔥 *Lyceum Azizel* (257 AP): Musizieren 6 statt 2, Singen 6 statt 2, Tanzen 8 statt 4

🔥 *Lyceum Brigonia* (269 AP): Bekehren & Überzeugen 4 statt 0, Handel 6 statt 4, Menschenkenntnis 7 statt 6, Überreden 6 statt 3

🔥 *Lyceum Dalekidos* (276 AP): Alchimie 6 statt 0, Heilkunde Seele 6 statt 2, Menschenkenntnis 7 statt 6, Sternkunde 7 statt 0

🔥 *Lyceum Marmaron* (289 AP): Heilkunde Gift 4 statt 0, Heilkunde Krankheiten 6 statt 4, Heilkunde Seele 8 statt 4, Heilkunde Wunden 5 statt 0, Willenskraft 6 statt 4

🔥 *Lyceum Tulipan* (281 AP): Peitschen 12 statt 6; Heilkunde Seele 4 statt 2, Menschenkenntnis 8 statt 6, Willenskraft 7 statt 4

Ausrüstung und Tracht

In der Regel sind Prostituierte arm, sodass sie höchstens ein wenig Kleidung und einen Dolch ihr Eigen nennen. Mätressen und Kurtisanen verfügen meist über mehr Ressourcen und leisten sich Schminke und andere Luxuswaren. Eine Auspeitscherin hat üblicherweise eine Lustpeitsche oder Neunschwänzige dabei, ebenso wie eine verführerische Ledermontur, um das Interesse der Kunden zu wecken.

Prostituierte

Professionspaket

AP-Wert: 204 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Betören

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4, Zechen 5

Gesellschaft: Betören 6, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Götter & Kulte 3, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Handel 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 2, Stoffbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung in Gesellschaftstalenten, Gutes Aussehen, Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Frigide, Hässlich, Persönlichkeitsschwäche (Eifersucht)

Varianten:

☛ **Auspeitscher/in** (258 AP): Peitschen 12 statt 6, Raufen 10 statt 8; Einschüchtern 8 statt 0, Kraftakt 3 statt 0, Lederarbeiten 4 statt 0, Heilkunde Seele 4 statt 0

☛ **Bordellmutter/-vater** (231 AP): Gassenwissen 7 statt 6, Menschenkenntnis 8 statt 6, Willenskraft 7 statt 4, Handel 7 statt 4

☛ **Hure/Lustknabe** (227 AP): Dolche 10 statt 8, Raufen 10 statt 8; Selbstbeherrschung 5 statt 4, Tanzen 0 statt 2, Taschendiebstahl 4 statt 2, Gassenwissen 7 statt 6, Willenskraft 6 statt 4, Rechnen 2 statt 4

☛ **Kurtisane/Gesellschafter** (210 AP): Betören 7 statt 6, Etikette 4 statt 0, Gassenwissen 4 statt 6, Fesseln 2 statt 0

☛ **Mätresse/Favorit** (214 AP): Betören 8 statt 6, Gassenwissen 2 statt 6, Etikette 7 statt 0, Fesseln 4 statt 0

☛ **Trosshure** (234 AP): Heilkunde Krankheiten 5 statt 4, Heilkunde Wunden 5 statt 2, Kriegskunst 4 statt 0, Stoffbearbeitung 5 statt 3, Verbergen 6 statt 4

Prostituierte

Für Liebesdinge gibt es auf Dere Fachleute. Prostituierte verstehen sich darauf, das körperliche Verlangen ihrer Kunden zu befriedigen. In Sachen Qualität und Preis gibt es deutliche Unterschiede. Besser ausgebildete Liebesdiener können sogar in Fragen der Kleiderwahl oder der Kosmetik beraten oder bei der Ausrichtung von Festen behilflich sein. Auf der niedrigsten Stufe stehen die *Huren* und *Lustknaben*. Sie arbeiten entweder auf der Straße oder in einem der städtischen Bordelle. Meistens haben sie wenig Bildung genossen und üben ihre Arbeit nur wegen des Geldes aus – oder weil sie in die Hände eines Zuhälters oder einer Straßenbande geraten sind. Eine *Kurtisane* (oder ihr männliches Pendant: der *Gesellschafter*) hat sich einen guten Ruf erarbeitet, geht ihrer Arbeit im Regelfall freiwillig nach, und der Kreis ihrer Freier umfasst nur jene, die sich ihre hohen Preise leisten können. Dafür hat sie eine bessere Ausbildung genossen, beispielsweise in einer der Kurtisanenschulen des Horasreiches. Sie ist eine gebildete Begleitung, die man selbst in der feinen Gesellschaft vorzeigen kann, ohne sich zu blamieren.

Auf der obersten Stufe der Leiter stehen die *Mätresse* und der *Favorit* (die hauptsächlich im Horasreich vorkommen). Nicht selten stammen sie aus gutem Haus, aber selbst wenn nicht, so besitzen sie ausgezeichnete Manieren und haben Kenntnisse des höfischen Lebens. Zu ihren Kunden zählen Adlige und reiche Bürger, die sie häufig dauerhaft an sich binden und die ihnen ein Leben in Luxus ermöglichen.

Die Leiterin eines Bordells, die *Bordellmutter*, war früher meist selbst eine Hure, aber nun arbeitet sie nur noch hinter der Theke und empfängt Kunden. Sie setzt sich für ihr Personal ein (oder beutet es aus) und sorgt und Ruhe und Ordnung in ihrem Haus.

Die *Trosshure* begleitet Kriegshaufen, in der Hoffnung, dass die Soldaten und Söldner ihren schwerverdienenden Sold schnell wieder ausgeben – für die Dienstleistungen, die sie anbietet.

Die vor allem in Südaventurien anzutreffende *Auspeitscherin* hingegen bietet eine Dienstleistung der besonderen Art an. Sie bevorzugt es, ihre Kunden mit Al'Anfanischen Praktiken zu den höchsten Wonnen der Lust zu treiben, eine fordernde Aufgabe, sowohl für sie, als auch für ihre Auftraggeber.



Zaubererprofessionen

Sexualmagierin

Ob aus wissenschaftlichen Interesse oder wegen rahja-gefälliger Lebensweise: Unter den Gildenmagierinnen gibt es ebenfalls eine Gruppe, die sich mit der Erforschung der Sexualität beschäftigt.

Sexualmagie wird vornehmlich an drei Orten in Aventuriens unterrichtet: Im Umkreis der Al'Achami in Fasar, im kleinen Herzogtum Engasal und in der Pestbeule des Südens, Al'Anfa. In Fasar basieren die Lehren der Sexualmagie vor allem auf den mannigfaltigen Kenntnissen Thomeg Atherions, der langjährigen Spektabilität der Akademie. Er und seine Fasarer Sexualmagierinnen stehen dem Fasarer Kult der Radscha Uschtammar nahe und erforschen in meditativ-rauschhaften Zuständen die hohe Kunst der Sexualmagie.

Auch in Engasal gibt eine kleine Gruppe von Magiern, die sich der Sexualmagie zugewandt hat. Ihre Ansichten sind weitaus weniger mystisch und nicht an die tulamidische Verehrung der Rahja gebunden. Hier geht es vor allem um praktische Anwendung bei Liebesproblemen von Kunden

und ein damit verbundenes lukratives Einkommen. Die Engasaler Sexualmagier scheuen sich nicht davor, als Liebesdoktoren durch das Land zu ziehen und Hexen und Scharlatane ihre Kundschaft abzuschwatzen, denn sie verstehen sich hervorragend auf die Herstellung von Potenzmitteln und magischem Liebesspielzeug.

Neben diesen beiden Gruppen haben sich einige Al'Anfaner Sexualmagier zusammengefunden, die durch ihre Magie die Granden und andere Wohlhabende mit ihrer Zauberei erfreuen. Sie sind oft zu Gast bei Orgien und versüßen den anderen Gästen mit ihrer Zauberei den Aufenthalt. Gelegentlich beschwören sie auch niedere Lustdämonen wie Bhukheschim und Thaz-Laranjinim, um die Gäste zu erfreuen. Sexualmagier sind an der Erforschung des menschlichen Lebens interessiert und es braucht üblicherweise nicht viel, um sie für ein Abenteuer zu begeistern. Die den meisten Magier innewohnende Neugier tut ihr übriges.



Ausrüstung und Tracht

Rein Äußerlich unterscheidet eine Sexualmagierin kaum etwas von einem anderen Magier, der die gleiche Ausbildungsstätte besucht hat. Allerdings ist die Kleidung oft entweder etwas freizügiger als üblich, oder weist Symbole der Rahja auf. Bei den Zauberstäben sind mittelgroße und kleinere Stäbe sehr beliebt und als Holz wird gerne der Walnussbaum verwendet.

Sexualmagierin

Professionspaket

AP-Wert: 277, 300 oder 321 Abenteuerpunkte (je nach gewählter Variante, eine Variante muss gewählt werden)

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Betören 6, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 2, Malen & Zeichnen 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Ausziehen von Zauberhand, Duft, Erotischer Traum, Schlangenhände; Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 5, Brustformung 4, Erregung spüren 6, Odem 4, Penisformung oder Vaginaformung 4, Verlangen kontrollieren 5

Empfohlene Vorteile: Erotische Ausstrahlung, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Busenkomplexe, Eitelkeit, Peniskomplexe), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Frigide, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Varianten:

Al'Anfaner Sexualmagier/in (298 AP): Sexualseholar aus Al'Anfa; Invocatio Minima 10 statt Brustformung 4, Invocatio Minor 8 statt Penisformung oder Vaginaformung 4

Engasaler Sexualmagier/in (277 AP): Sexualseholar aus Engasal; Handel 4 statt 0, Lebensmittelbearbeitung 5 statt 0, Selbstbeherrschung 2 statt 5, Magiekunde 4 statt 6, Sphärenkunde 0 statt 3, Wildnisleben 3 statt 0, Brustformung 6 statt 4, Spielzeug der Lust 6 statt Erregung spüren 6

Fasarer Sexualmagier/in (321 AP): Sexualseholar aus Fasar; Betören 8 statt 6, Körperbeherrschung 4 statt 0, Sinnesschärfe 4 statt 2, Zechen 5 statt 0, Übertragung der Liebeskünste 4 statt Odem 4

Ausrüstung und Tracht

Eine Tsatuara-Anhängerin ist ein Kind der Wildnis. Zwar verlässt sie ihren Hain gelegentlich, um in einem Dorf ein paar Notwendigkeiten einzukaufen, aber sie besitzt nicht viel und läuft, wann immer sie kann, vollständig nackt umher. Höchstens ein paar Blüten, Ranken und durchsichtiger Stoff bedecken sie. Von Waffen hält sie nichts – und wo sollte sie einen Dolch auch hinstecken? Viele Tsatuara-Anhängerinnen schmücken ihren Körper aber mit Tätowierungen oder Schmucksteinen.

Tsatuara-Anhängerin

Professionspaket

AP-Wert: 357 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung, Tsatuara-Anhängerin

Kampftechniken: Raufen 10

Talente:

Körper: Fliegen 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Tanzen 6, Zeichnen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 5, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Krankheit 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Lebensmittelbearbeitung 3, Musizieren 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Erotischer Traum, Lüsterne Hand, Schamhaarfrisur; Blick in die Gedanken 4, Erregung spüren 5, Feuchte Erregung 4, Große Gier 5, Levthans Feuer 6, Sanftmut 5, Saturias Herrlichkeit 5

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Ausdauernde/r Liebhaber/in, Erotische Ausstrahlung, Erotische Stimme, Gutaussehend, Kälteresistenz, Traumhafter Po, Wohlgeformte Brüste, Wunder-schöne Vagina

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Prinzipientreue (Sumus Heilung vorantreiben)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Frigide, Hässlich, Homophobie/Heterophobie, Impotent, Krankheitsanfällig, Persönlichkeitsschwäche (Eifersucht), Unerotische Stimme, Verfrühter Höhepunkt, Verstümmelt

Tsatuara-Anhängerin

Unter den aventurischen Hexen gibt einige, die sich der körperlichen Liebe verschrieben haben. Sie betrachten sich selbst als Priesterinnen, gleichwohl sie über keine karmalen Kräfte verfügen, sondern ihre übernatürliche Begabung auf den allen Hexen zur Verfügung stehenden magischen Fähigkeiten basieren.

Welcher Schwesternschaft die sogenannten Tsatuara-Anhängerinnen angehören, spielt bei der Anwendung ihrer Magie keine entscheidende Rolle. Es gibt ebenso Töchter der Erde unter ihnen wie Wildkatzenhexen oder andere. Ihnen allen zu eigen ist aber die Idee, dass sie Lebenskraft durch körperliche Vereinigungen sammeln und übertragen können. Eine Tsatuara-Anhängerin sucht regelmäßig nach kräftigen und gesunden Männern, um sie zu verführen und die Lebenskraft, die sie durch den Geschlechtsverkehr aufgenommen hat, der Erde zurückzugeben. Dadurch will sie Sumu heilen, denn sie glaubt nicht wie andere Hexen an deren Tod, sondern daran, dass die Erdriesin schwer verletzt ist. Als Diener ihrer Tochter Tsatuara ist es ihre Aufgabe, die Erdriesin zu retten.

Für die Anhängerinnen sind Satuaria und Tsat identisch, selbst wenn nicht alle Anhängerinnen von Tsatuara sprechen würden. Die Göttin kann durchaus andere Namen haben, aber eine Gleichsetzung der beiden ist ein wesentliches Merkmal, was die Anhängerinnen von anderen Hexen unterscheidet.

Die meisten Tsatuara-Anhängerinnen leben im Bornland und abgeschiedenen Wäldern Nordaventuriens. Einer der berühmtesten Hexenzirkel, der zu einem Großteil aus Tsatuara-Anhänger besteht, verbirgt sich in der Nähe der Quelle des Hursach und wird von den abergläubischen Bornländern der Zirkel der Levthansweibchen genannt, auch wenn sie selbst diesen Begriff ablehnen.

Die Tsatuara-Anhängerin ist sicherlich bereit ihre abgeschiedene Heimat zu verlassen und sich einer Heldengruppe anzuschließen, aber es muss zum einen einen guten Grund geben, zum anderen wird sie weiterhin ihr Ziel verfolgen und Kraft für die Erdriesin sammeln. Ihre leichte Weltfremdheit und ihr Wunsch, selbst in Städten fast gänzlich nackt herumzulaufen, kann sie aber vor einige Probleme stellen.



Geweihtenprofessionen

Levthanpriester

In den letzten Jahrhunderten gab es in Aventurien nur wenige Priester, die sich Levthan verschrieben hatten, und es fehlte ihnen zudem an karmaler Macht. Eine Kirche des Levthan gab es ebenso wenig wie Unterstützung der zwölfgöttlichen Kirchen für den Kult des gehörnten Gottes, da ihm ein zweifelhafter Ruf und die Nähe zu dämonischen Einflüssen anhaften. Während der Zeit des Sternenfalls änderte sich jedoch die Lage. Etliche alte Priester und einige junge Diener des Gehörnten erhielten Visionen. Seitdem sind sie in der Lage, karmale Kräfte zu benutzen. Jeder Levthanpriester sieht sich als ein Auserwählter seines Gottes, und je nach Herkunft und Gesinnung setzt er seine neuen Kräfte anders ein. Unter ihnen gibt es nur selten Frauen. Fast alle Priester sind Männer, ebenso wie fast alle Hexen Frauen sind. Zwar sind die Levthanpriester sehr individuell, aber es sind zwei große Strömungen erkennbar.

Die *Gehörnten* sind Levthanpriester, die sich vornehmlich in den Tulamidenlanden aufhalten. Sie versuchen die alten Riten des Levthan zu erkunden und stehen sowohl dem alten Rahjakult der Radscha Uschtammar nahe, als auch der ertulamidischen Verehrungsform ihres Gottes. Sie sind sowohl

dem Rausch als auch der Wildnis verbunden und pflegen Fruchtbarkeitsrituale. Oftmals leben sie ein Leben im Verborgenen, da ihre archaische Lebensweise nicht von allen Kulturen als gut empfunden wird. Unter den Ferkinas konkurrieren sie mit den Schamanen über die Vorherrschaft als Mittler zwischen Menschen und Göttern.

Im Westen Aventuriens, vor allem im Horasreich und den Zyklopeninseln, leben eine Handvoll *Priester des Weins*. Sie verbergen sich nicht, sondern pflegen Umgang mit den Rahjageweihten und sind gern gesehene Gäste bei Festen und Orgien. Sie verehren Levthan als reuigen Sohn, der seiner Mutter Rahja die Befreiung aus den Niederhöhlen verdankt und meiden die dunklen Aspekte ihres Gottes fast vollständig. Sie helfen bei der Zucht von Tieren, bei der Pflege des Weins und der Organisation von Festen.



Ausrüstung und Tracht

Viel führt ein Levthanpriester nicht mit sich herum. Meist trägt er eine leichte, ihn kaum behindernde Gewandung. Bei den Priestern im Westen ist es meist eine Toga, in den Ländern der Tulamiden ein Lendenschurz und eine Weste. Neben Rauschkräutern, Alkohol und Liebesspielzeug hat fast jeder Priester einen Zeremonialgegenstand dabei, der ihm gleichzeitig als Waffe dient: die Widderkeule.

Levthanpriester

Professionspaket

AP-Wert: 293 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Levthankult) (-10 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Levthankult) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Betören

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 10, Zweihandhiebaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Sinneschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 2, Zechen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 6, Etikette 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Verkleiden 4, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 5

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 5, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3

Handwerk: Heilkunde Seele 2, Lebensmittelbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer EIDSEGEN, SCHUTZSEGEN, WEISHEITSEGEN); Einflüsterung 4, Entstelltes Antlitz 5, Erregender Rausch 5, Erregung kontrollieren 5, Lusttrank 4, Verstecktes Begehren 4

Empfohlene Vorteile: Begabte/r Aufreißer/in, Gutaussehend, Hässlich, Herausragender Sinn, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Levthangeküss, Mystiker, Potent, Stattlicher Penis

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Anzügliches Verhalten, Eitelkeit, Unheimlich, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier, Lüsterheit, Spielsucht, Verschwendungssucht), Untreu

Ungeeignete Vorteile: Adel, Treu

Ungeeignete Nachteile: Frigide, Krankheitsanfällig

Varianten:

• **Gehörnte/r** (328 AP): Gehörnter; Körperbeherrschung 6 statt 4; Fesselndes Band 5 statt Entstelltes Antlitz 5, Gigantische Geilheit 4 statt Verstecktes Begehren 4

• **Priester/in des Weins** (300 AP): Priester des Weins; Brett- & Glücksspiel 6 statt 4, Fesseln 2 statt 5, Körperbeherrschung 0 statt 4, Kraftakt 8 statt 7, Lebensmittelbearbeitung 6 statt 3, Tanzen 6 statt 4, Zechen 8 statt 6

Ausrüstung und Tracht

Bewaffnung ist unüblich und oft unnötig. Auch die Kleidung dient nicht zum Schutz, sondern hebt den schönen Leib ihrer Besitzerin hervor. Traditionell ist das Ornat in Rottönen gehalten und aus leichten, durchsichtigen Stoffen wie Seide und Spitze. Es lässt auch den Blick auf die Tätowierung frei, welche die Priesterin bei ihrer Weihe erhält und mit der Zeit erweitern lässt.

Rahjagewehte

Professionspaket

AP-Wert: 341 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Rahjakirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 7, Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Empfängnisverhütung 5, Erregung kontrollieren 5, Erregender Rausch 6, Hand der Lust 6, Heiliges Liebesspiel 6, Objektsegen 5

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Erotische Stimme, Gutes Aussehen, Herausragender Sinn, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Hypnotische Brüste / Gesäß / Gemächt, Mystiker, Pragmatiker, Stattlicher Penis, Traumhafter Po, Vertrauenerweckend, Wohlgeformte Brüste, Wohlklang, Wunderschöne Vagina

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Zerbrechlich

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Frigide, Hässlich, Homophobie / Heterophobie, Impotent, Krankheitsanfällig, Sprachfehler, Unerotische Stimme, Verfrühter Höhepunkt, Verstümmelt

Varianten:

- **Harmonist/in** (360 AP): Harmonisten; Etikette 7 statt 5, Gassenwissen 4 statt 2, Pflanzenkunde 2 statt 4, Schwimmen 3 statt 0, Tierkunde 2 statt 4; Krankheitsvorbeugung 5 oder Empfängnisverhütung 5
- **Levthansfreund/in** (377 AP): Levthansfreunde; Reiten 7 statt 4, Tierkunde 6 statt 4, Wildnisleben 3 statt 0
- **Radscha-Anhänger/in** (372 AP): Radscha-Anhänger; Körperbeherrschung 6 statt 4, Selbstbeherrschung 6 statt 4

Rahjagewehte

Rahjas Gaben bereichern das Leben fast aller Aventurier, sei es als körperliche Liebe, Rausch eines Festes, guter Wein oder treues Pferd. Eine Rahjagewehte jedoch stellt sich ein Leben lang in den Dienst der Freude und des Genusses. Dieser Genuss ist kein Selbstzweck, sondern bringt sie ihrer Göttin näher und hilft dabei, andere zu Rahja zu führen.

So vereint sich die scheinbare Leichtlebigkeit der Geweihten mit einer tiefen Spiritualität und großer Selbstbeherrschung. Das Wesen ihrer Göttin spiegelt sich in der Ausstrahlung und Schönheit der Geweihten wieder. Der Kult der Rahja ist städtisch geprägt. In der Gesellschaft der Menschen und ohne Sorgen um ihr Überleben können Rahjagewehte am meisten erreichen. Manche von ihnen finden Erfüllung im Ausüben einer besonderen Kunst, andere suchen die göttliche Freude in vielen Formen oder geben sich ganz der Aufgabe hin, den Gläubigen Freude zu schenken. Rahjagewehte werden auch als Berater geschätzt, manche sind sogar aktiv in der Politik ihrer Heimat. Rahja wird je nach Region in unterschiedlichen Formen angebetet. In der gütendländischen Prägung stehen Frohsinn und das Spenden von Freude im Vordergrund (*Harmonisten*).

Der mhanadistanische Ritus der Tulamiden strebt nach Rausch und göttlicher Ekstase (*Radscha-Anhänger*). In nördlichen Regionen stehen die Pferde im Mittelpunkt (*Levthansfreunde*).



Rahjasutra-Meister

Das alte Meisterwerk der rahjagefälligen Liebe, das Rahjasutra, ist bekannt für seine bebilderte Darstellung verschiedener Sexstellungen. Innerhalb der Gemeinschaft der Rahjagläubigen hat sich im Laufe der Jahrhunderte eine Gruppe herausgebildet, die den Geheimnissen dieses Buches auf den Grund gehen wollen. Die Meister und Meisterinnen des Rahjasutras leben meist in Rahjaklöstern oder allein in unzugänglichen Orten, um dort ihren Körper zu stählen und herauszufinden, ob Rahja in ihrer Ekstase zu ihnen spricht. Am häufigsten trifft man den Rahjasutra-Meister in Aranien an, aber auch in Mhanadistan oder Thalusa gibt es sie hin und wieder. Außerhalb der Tulamidenlande findet man sie so gut wie gar nicht, höchstens als Kuriosum.

Der Rahjasutra-Meister ist ein Lehrer der Liebe, der seinen eigenen Körper kennenlernt, damit er dieses Wissen an andere Interessierte vermitteln kann. Er wird bei Liebesdingen um Rat gefragt oder gibt selbst Unterricht, um seine Gäste zu besseren Liebhabern zu machen. Sein Spezialgebiet sind dabei selbstverständlich die akrobatischen Stellungen des Rahjasutras.

Zwar gibt es eine Handvoll nichtgeweihte Rahjasutra-Meister, doch die meisten Meister haben sich irgendwann der lieblichen Göttin weihen lassen. Jene versuchen, die exotisch-tulamidischen Geheimnisse, beispielsweise um den Geschlechterwechsel, zu ergründen.

Auf Abenteuer zieht der Rahjasutra-Meister dann aus, wenn er um Hilfe gebeten wurde. Er ist ein verlässlicher Freund, der zwar seltsamen Bräuchen anhängt, aber auf sein Wort ist Verlass.



Ausrüstung und Tracht

Der Rahjasutra-Meister benötigt kaum etwas, um zu überleben. Er sieht den von den Göttern geschaffenen menschlichen Körper als eine an Perfektion grenzende Kreation an, die man zwar täglich pflegen muss, aber die dafür extremen Belastungen standhält. Meist trägt der Rahjasutra-Meister keine Kleidung, aber da er sich bewusst ist, dass er damit einige seiner Gäste verschrecken könnte, zieht er sich manchmal eine Hose an (und Rahjasutra-Meisterinnen zusätzlich einen Brustschurz). Die einzige Waffe, die der Rahjasutra-Meister kennt, ist sein Körper.

Rahjasutra-Meister

Professionspaket

AP-Wert: 270 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Betören, Fertigkeitsspezialisierung Körperbeherrschung, Rahjasutra-Kenntnisse

Kampftechniken: Raufen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 8, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 6

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 4

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Heilkunde Seele 6, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Ausdauernde/r Liebhaber/in, Erotische Ausstrahlung, Erotische Stimme, Gutaussehend, Herausragender Sinn, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Hypnotische Brüste / Gesäß / Gemächt, Stattlicher Penis, Traumhafter Po, Vertrauenerweckend, Wohlgeformte Brüste, Wunderschöne Vagina

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Frigide, Hässlich, Homophobie / Heterophobie, Impotent, Krankheitsanfällig, Persönlichkeitsschwäche (Eifersucht), Sprachfehler, Unerotische Stimme, Verfrühter Höhepunkt, Verstümmelt

Varianten:

☛ **Rahjageweihte/r Rahjasutra-Meister/in** (353 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Rahjakirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche) (125 AP); Die Zwölf Segnungen, Erregung kontrollieren 5, Geschlechterwechsel 6, Gespiegelte Gefühle 6, Hand der Lust 5, Heiliges Liebesspiel 6, Objektsegen 5

Ausrüstung und Tracht

Jede Säbeltänzerin besitzt einen Siegelring, der entweder ein Pferd oder eine Rose zeigt. Darüber hinaus trägt sie kaum etwas bei sich, sieht man von einem roten, durchsichtigen Schleier ab, den sie um die Hüfte geschlungen hat. Auf Reisen ergänzt sie diesen Schleier um ein weiteres Tuch aus diesem Stoff, den sie über ihrem Oberkörper zusammenbindet.

Als Waffe dient ihr ein Amazonensäbel, den sie sowohl zu Boden wie auch vom Pferderücken aus geschickt einzusetzen weiß. Rüstungen sind im Orden, wie jede Kleidung, die vom Körper zu viel verdeckt, verpönt.

Säbeltänzerin

Professionspaket

AP-Wert: 291 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), Kultur Aranier oder Mhanadistani, Prinzipientreue I (Rahjakirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Orden) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Tanzen, Finte I

Kampftechniken: Raufen 12, Schwerter 12

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Reiten 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 2, Sinneschärfe 5, Tanzen 7, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 5, Einschüchtern 2, Etikette 3, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 3, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Seele 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Erotische Stimme, Gutaussehend, Rahjageküst, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Welfremd), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Naiv)

Ungeeignete Vorteile: Treu

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Hässlich, Impotent, Schlechter Geschmack, Unerotische Stimme, Verfrühter Höhepunkt

Varianten:

☛ **Rahjageweihete/r Säbeltänzer/in** (367 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche) (125 AP); Die Zwölf Segnungen, Erregung kontrollieren 5, Gespiegelte Gefühle 6, Hand der Lust 5, Heiliges Liebesspiel 6, Obsession 6, Objektsegen 5

Säbeltänzerin

Der Orden der Säbeltänzer ist eine Gemeinschaft von Rahjagläubigen, die man vor allem in Aranien und den Tulamidenlanden antreffen kann. Eine Säbeltänzerin betrachtet sich selbst als Beschützerin der Gemeinde Rahjas und wie viele andere Mitglieder ihres Ordens dient sie häufig in Rahjatemplen als Wache und kümmert sich darum, dass unangenehme Gäste keinen Ärger machen. Wie die meisten Rahjageweiheten trägt sie nur leichten, durchsichtigen Stoff und verlässt sich bei ihrem Dienst auf ihre hervorragenden Kampfkünste und nicht auf Rüstungen. Kein Säbeltanz wird wegen des Sieges oder des Blutvergießens geführt, sondern wegen der Ästhetik des Kampfes.

Jenseits der Kloster- und Tempelmauern kann man die Säbeltänzerin antreffen, wenn sie die Welt jenseits des Horizonts kennenlernen soll. Anfangs wird sie sich etwas naiv und welfremd verhalten, was an ihrem abgeschotteten Lebensstil in den Klöstern der Säbeltänzer liegt. Aber sie lernt schnell. Dennoch wird sie sich nur selten anderen Kleidervorschriften beugen, allenfalls ein Überwurf stößt bei der begabten Kämpferin auf Einverständnis.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Weltliche Professionen		
Erotikkünstler	202	117, 121, 126 oder 129 Abenteuerpunkte
Haremswächter	203	238 Abenteuerpunkte
Lyceum-Kurtisane	204	257, 269, 276, 281 oder 289 Abenteuerpunkte
Prostituierte	205	204 Abenteuerpunkte
Zaubererprofessionen		
Sexualmagierin	206	277, 298 oder 321 Abenteuerpunkte
Tsatuara-Anhängerin	207	357 Abenteuerpunkte
Geweihtenprofessionen		
Levthanpriester	208	293 Abenteuerpunkte
Rahjageweihte	209	341 Abenteuerpunkte
Rahjasutra-Meister	210	270 Abenteuerpunkte
Säbeltänzerin	211	291 Abenteuerpunkte



05 • MIF • 15

KAPITEL 5: ARCHETYPEN



»Ob ich der Erzdämonin Belkelel während meiner Ausbildung in Oron gehuldigt habe? Ich war damals kein besonders religiöser Mensch. Götter waren mir im Grunde völlig egal. Hesinde selbstverständlich nicht, wie ihr an meinem Hautbild unschwer erkennen könnt, Euer Gnaden. Es war mir damals ein schmerzhaftes, aber auch lustvolles Vergnügen, es stechen zu lassen. Zu Schmerzen und Lust komme ich später aber noch mal zurück.

Ich gebe gerne zu, dass ich des Öfteren die Abbildungen in den Lehrwerken der Schule der Schmerzen studiert habe. Eine Art von wissenschaftlicher Neugier. Viele Bilder von Nackten, die Dinge miteinander taten, die selbst einer Rahjani die Schamesröte ins Gesicht getrieben hätten. Und manchmal waren es nicht nur Menschen. Aber ich sollte euch solche Details ersparen. Ich habe selbstverständlich nie an solchen Riten teilgenommen und mir meine Jungfräulichkeit bis zum Untergang Orons bewahrt.

Da ich zu jener Zeit den menschlichen Körper studierte, weiß ich sehr genau, wo und wie man am leichtesten Lust oder Pein erzeugen kann. In der Schule gab es sogar einen Lehrmeister, der Fesselungen und Al'Anfaner Praktiken unterrichtete und uns zeigte, wie man bei anderen einen ausgewogenen Zustand von Schmerz und Erregung erzeugt.

Mein theoretisches Wissen über die Wege der Vereinigungen zwischen Mann und Frau, Mann und Mann, Frau und Frau und allen weiteren nur erdenklichen Kombinationen übertrifft mit Sicherheit dank dieser Lehren die eines durchschnittlichen Rahjageweihten bei weitem.

Für den Fall, dass ihr Zweifel an einigen meiner Aussagen habt, bin ich gerne bereit mein theoretisches Wissen von euch einem Praxistest unterziehen zu lassen. Vielleicht sollte das aber besser nicht hier in der Teestube, sondern auf eurem Zimmer erfolgen, wo wir ungestörter sind.«

—Khelbara ay Baburia, ehemalige Scholarin der Schule der Schmerzen, in einem Gespräch mit zwei Hesindegeweihten über den Stand ihres oronischen Geheimwissens, neuzeitlich

Auf den folgenden Seiten stellen wir dir sechs beispielhafte ausgearbeitete Helden vor, die sich bestens dazu eignen, die Regeln aus **Wege der Vereinigungen** am Spieltisch anzuwenden. Die Archetypen spiegeln die unterschiedlichen Seiten der in diesem Buch vorgestellten Aspekte wieder. Du kannst sofort mit den spielfertigen Werten in dein erstes (Liebes-)Abenteuer ziehen. Alle Archetypen wurden mit den Regeln der Heldenerschaffung und den in dieser Spielhilfe enthaltenen Professionen erstellt. Die verbindende Geschichte haben wir dieses Mal im erotischen Stil eines horasischen Liebesromans entworfen. Sie könnte so wohl aus der Feder von Lutisana da Marazin persönlich stammen.



Der Engasaler Sexualmagier

»Ooh, was habe ich denn da in meiner Tasche? Nichts weiter als das neueste Elixier, das all eure Gelüste befriedigen wird!«

»Willst du meine Katzen sehen?«

»Ihr wollt was? Ääh, ich sehe nach ob ich das im Lager habe. ... Wollt Ihr mich begleiten?«

Diese dort war anders als die letzten Kunden, die Zirbels zauberhaftes Zauberlandchen besucht hatten. Andere nahmen sich Zeit, um jede Nische des krummwinkligen Kabinetts zu durchforsten, denn es gab viel zu entdecken. Dafür hatte Zirbel gesorgt.

Als er seine Heimat verließ, um allen zu beweisen, dass er mit der Elite der Zorganer Illusionisten und der

Khunchomer Artefaktschmiede auf Augenhöhe stand, hatte er alles und jedes magische Ding der Stadt mit sich gehievt. Der Holzwagen, auf dem er die astralen Kleinode eigenhändig bis zur Grenze des Landes gezogen hatte, war fast kollabiert. Zugegeben, die Karre war abgeschmackt, und ja, Engasal war nicht aufgrund seines beeindruckend weitläufigen Territoriums so stolz. Aber er hatte die fünfhundert Schritt erhobenen Hauptes und mit purer Manneskraft bezwungen. Ab und zu tat es schließlich gut, die Dinge wie die einfachen Leute anzugehen, ohne astrale Gewalten und dergleichen Brimborium. Ein weiterer Titel zu Ehren des Meistermeisters Zirbel Frohnsinn von und zu Engasal, prämierter Gewinner des dreiundzwanzigsten Engasaler Tortendekorfestivals, offiziell zertifizierter Liebling streunender Katzen, hochwürdevoll ernannter erster Ansprechpartner zur vielfältigen Trinkspielkultur Engasals, Bezwiner des Karrens, Abbild der Männlichkeit. Zirbel musste ein wenig grinsen.

„Was belustigt dich, Scharlatan?“ Ach ja, *die Frau*.

„Ich muss Euch wissen lassen, dass ich offiziell, zertifiziert, hochwürdevoll ernannt, äh ...“ Seines Vokabulars frühzeitig entleert, schob Zirbel seine rechte Hand energisch über die Theke zwischen sich und die Frau.

„Magus zertifikus offiziliaris! Per Siegel der Akademie.“ Mit zusammengekniffenen Augen spuckte ihm die Frau förmlich entgegen. „Siehst du mein Vögelchen hier?“

Zirbel lehnte sich halb über den Tresen, um die Stelle auf ihrem Arm, auf die sie zeigte, in Augenschein zu nehmen. „Ein Rabe? Seid ihr etwa eine Al'Anfaner Magierin? Und das ohne Stab, wie beeindruckend!“

Jetzt fauchte sie. „Eine Tätowierung! Jeder kann sich so eine machen lassen, es beweist nichts! Diese Schundgrube hier hat nicht ein Artefakt von Interesse zu bieten. Was seid ihr nur für ein Zauberer. Der Maraskaner sah fähiger aus und hatte mehr zu bieten.“ Bei ihren letzten Worten sank Zirbel in sich zusammen.

Vielleicht war diese Frau die Prüfung des Schicksals, an der sich entscheiden würde, ob sein Laden hier in Grangor eine Zukunft hatte oder nicht. Sie hatte nur gelangweilt ein, zwei Dinge grob angefasst, geschüttelt, und zurückgeworfen. Er musste sie davon überzeugen, wenigstens diese eine, damit die eintausend Dukaten Schulden für die Magierausbildung nicht umsonst gewesen waren, wenn er es jemals selbst glauben wollte. Alle in Engasal hatten gesagt, dass er nicht gehen solle. Die Katzen würden ihn vermissen und vor allem hätte Grangor keinen Bedarf an rahjagefälliger Magie. Es gäbe dort mehr als genug Geweihte der Liebesgöttin, die mit dem Versprechen einer direkten Vermittlung zwischen den Sphären den Markt besetzt hatten. Das wirkliche Problem war allerdings der *Andere*. Wo immer *Er* auftauchte, interessierte sich niemand mehr für Zirbels zauberhaften Zauberkram. *Der Maraskaner*. Zirbel knirschte mit den Zähnen. Es ging nicht mehr darum, der Welt die Schönheit und Stärke Engasaler Handwerkskunst zu beweisen, oder um den



heißen Atem der Schuldeneintreiber in seinem Nacken. Nein, das hier war *Krieg*. Es ging um Ehre, oder? Das mächtigste Artefakt in diesem Laden war leider der Ring, den Zirbel in einem Anflug schurkischer Rachekleptomanie von *Herr Maraskans* Verkaufstisch stibitzt hatte. Und das Ding würde er gleich zurückbringen. Es war unter seiner Würde, sich mit solch lächerlich einfallslosen Objekten zu begnügen. Er konnte es vielleicht nicht besser, aber aufregender, unvergesslicher. Mit einem Knall klatschte Zirbel eine Puppe auf den Tresen.

„Was soll das nun für ein Lappen sein?“

„Shh, meine Dame. Dies ist mein Meisterwerk. Echte engasalische Sexualmagie. Spürt ihr die Schwingungen? Eine Berührung der Puppe und euer Liebchen fühlt, als läge sie oder er in euren Händen, bereit, unter Eurem Willen zu schmelzen.“

Da glättete sich die zerknirschte Stirn der Frau und ihre Lippen verzerrten sich zu einem raubtierhaften Antlitz. Sie hob eine Faust, ließ sie scharf nach unten schnellen und – Zirbel stolperte zurück, zwischen gestapelte Kisten, die polternd auf ihm landeten, keuchend, mit beiden Händen zwischen den Beinen. Doch, bis auf Panik – nichts. *Kein Schmerz, hmm. Ich habe noch viel zu lernen.*

Der Held im Spiel

Niemand nimmt einen Engasaler völlig ernst. Der Sexualmagier aus dem kleinen Herzogtum bildet da keine Ausnahme. Allerdings sollte man ihn nie unterschätzen. Er mag weder mutig noch übermäßig klug, gewandt, noch besonders stark sein. Aber der Engasaler Sexualmagier hat das Glück und Rahja auf seiner Seite und es gibt keine Situation, die er nicht irgendwie meistern könnte. Als Verkäufer von Dienstleistungen und Waren der erotischen Art ist er im Feilschen bewandert und versteht sich auf einige Zaubersprüche der rahjagefälligen Magie. Damit kann er Menschen beeindrucken, für sich gewinnen und vor allem glücklich machen.

Einer Gruppe von Abenteurern wird er sich anschließen, weil ihn seine Neugier dazu treibt, er Angst hat alleine zu reisen, oder, weil der Zufall ihn mit seinen Gefährten zusammengeführt hat. Durch seine Kenntnisse der Alchimie und der Rahjaica kann der Sexualmagier aus Engasal Tinkturen brauen, die dem Rest der Gruppe häufig nützlich sein können. Sie müssen sich aber damit auseinandersetzen, dass er von neuen Kreation auf dem Markt der Liebesspielzeuge, seinen neuen Stabzaubern und dem Engasaler Wein schwärmt.

Der Engasaler Sexualmagier ist der ungewollte Schelm seiner Zunft und mit seiner Rolle äußerst zufrieden.

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Engasaler

Profession: Sexualmagier (Engasaler Sexualmagier)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: kleiner Penis

Schamhaar: mittel, unbehandelt

Sozialstatus: frei

Vorteile: Glück I, Jungfrau, Zauberer

Nachteile: Angst vor Toten und Untoten I, Schlechte Angewohnheit (Miese An-mache), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Schlechter Geschmack)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Dildostab, Ortskenntnis (Engasal), Potenzmittelverstärkung, Sexu-scholar aus Engasal, Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Oloarkh I, Rogolan I

Schriften: Kusliker Zeichen,

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hieb-waffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 6 (AT 7 / PA 4), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT 9 / PA 5), Zwei-handhieb-waffen 6 (AT 7 / PA 4), Zwei-hand-schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurf-waffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 2, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 9, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Erotischer Traum, Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 8, Brustformung 6, Spielzeug der Lust 10, Odem Arcanum 4, Penisformung 8, Verlangen kontrollieren 5

Ausrüstung: Bollerwagen, Eunuchenkraut (3), Liebestrunk (QS 4), Magierrobe, Magierstab (lang), Messer, Olisbos (3), Phiolen (4), Potenztalisman, Stadtpaket, Tagebuch, Umhängetasche, 5 Dukaten, 3 Silbertaler, 4 Heller



MU	11
KL	13
IN	14
CH	14
FF	14
GE	11
KO	12
KK	11

LeP	29
AsP	33
KaP	–
GS	8
INI	11
SK	1
ZK	1
AW	6
Schips	4
RS/BE	0/0

Die horasische Erotikschriftstellerin

»Inspiration muss über einen kommen. Sie fließt vom Scheitel ins Herz, in die Hand – und schließlich aufs Papier! Und gelegentlich auch unter das Gewand ...«

»Was habe ich gerade gesagt? Bei Nandus, erinnere mich, es war genial!«

»Manchmal gibt es nichts erregenderes, als das Kratzen einer Feder.«

Belemans feuchter Hauch wirbelte Lutisanas braunsträhniges Haar durcheinander, als sie sich, trotzig am Fensterrahmen festklammernd, zu aufheiternd aufregenden Gedanken zwingen wollte. In einer Stadt wie Grangor gab es zwar viele, mehr oder weniger festliche Anlässe, um sich das Rot in die Wangen zu treiben, doch das Problem waren wie immer die Leute, die in ihr hausten. Allerweltsleute mit Allerweltsleben drängten sich draußen auf ungewöhnlich bunten Straßen, denn die Große Warenschau sollte schon morgen beginnen. Grangor wäre an diesen Tagen weniger öde erschienen, wenn Lutisana nicht gewusst hätte, dass selbst die Gäste aus fernsten Ländern, die sich in diesem Augenblick in den Hafen der Stadt ergossen, lediglich an Dukaten und weniger an echter Kunst und Sinnesfreude interessiert waren.

Wieso? Wieso nur erkennt niemand meine Begabung?

Noch bevor sie ihren Gedanken mit einem dramatischen Hechtsprung auf ihr Bett abrunden konnte, fing doch eine der Gestalten vor dem Haus ihr durstiges Auge. Es war ein städtischer Bote mit einem Brief für sie. Schon stürmte sie die Treppe hinab, Tür auf, Tür zu, und ein Bündel lag in ihren Händen.

Mit dem letzten Brief in ihrer Hand siechte auch die letzte Hoffnung auf eine Antwort des Verlegers dahin, und sie wünschte sich, Beleman hätte mit seinem kühlen Atem auch Golgaris Schwingen zu ihr getragen. Wieder keine Zusage. Er war jedoch besonders, dieser letzte Brief, zerknittert und hässlich zwar, gar peinlich bezüglich des Inhalts, doch

immerhin ein kleines Rätsel.

Gewiss wird mir niemand übel nehmen, dass ich ihn geöffnet habe, ich tat es – für die Kunst! Und die nandusgefällige Neugier.

Gewappnet mit Brief und Lederstiefeln machte sich Lutisana auf den Weg zum wahren Bestimmungsort der handgeschriebenen Zeilen.

Lavendelfarben und nach billigem Rosenwasser und Moschus stinkend, klebte der Umschlag in Lutisanas schweißnasser Hand. Keine drei Schritt gepflasterten Weges galt es noch zu überwinden, bis der manifeste Liebesschwur vor der Schwelle seines rechtmäßigen Opfers platziert wäre. Lutisana kauerte schattenhaft vor dem Haus ihres Nachbarn, am Ende der Straße. Es hatte lange leer gestanden. Vermutlich hat der Bote sich deshalb geirrt.

Schillernde Schlieren bedeckten bereits den Horizont, fast als hätte Rahja persönlich ihre Schleier über den Himmel geworfen, um das die Warenschau einleitende Weinfest zu segnen, dessen Versprechen von Sinnesfreuden scheinbar alles Leben aus den Gassen gezogen hatte.

Lutisanas Augen schwellen zu braunen Kugeln, als sie mit klammen Moschusfingern ihre Augengläser noch näher an ihr Gesicht zu drücken versuchte. Es half nicht und so wagte sie sich näher an das kleine Fenster neben der Tür, hinter dem glimmende Dochte ein fremdländisches Paradies und zwei nackte Körper in Szene setzten. Es war ein Szenario wie aus Lutisana Horasia da Mazarins Feder. Doch die Detailfülle derer sie Zeuge wurde, vermochte ein Gefühl in ihr heraufzubeschwören, dessen einsam geborene und wieder verschlungene Lettern nicht mächtig waren. Sie würde die Bewegungen der beiden binden. Für später. Das mit Regentropfen benetzte Fleckchen Gras, zwischen dem wie hingeworfen aussehenden Steinmüerchen rund um das Anwesen und dem Fenstersims, mangelte es freilich an Bequemlichkeit. Wagnis und Belastung spendeten dabei jedoch einen bitteren Beigeschmack, der die Süße der hereinbrechenden Nacht exzellent abrundete. Kaschiert zwischen den Blättern eines krummen Rosenbusches sog Lutisana die Düfte des Abenteuers in sich auf. Das Jetzt wurde ihr zum Ort und sie ließ sich gehen – empfangen von einem Meer aus Worten.

Altes Holz stöhnt unter Alrikziber und Alriko, als ihre schwitzenden Leiber keuchend eine Symphonie der Lust zum Zelt der Leidenschaft beten ...

Umarmt von Dornen und roten Blüten, kniete Lutisana vor dem Fenster. Mit der Linken kritzelte sie in ihr kleines Buch, welches sie hastig auf dem Sims platziert hatte, um die Geschichte zu notieren, an die sie sich erinnern wollte, während die andere zwischen den klammen Falten ihres Unterkleides verschwunden war. Gerade als sie sogar für einen Moment die Kohle zum Verstummen bringen wollte, um sich ganz in sich zu kehren und loszulassen, stach etwas in ihren Rücken,





das kein Rosendorn war. Jemand stand hinter ihr. Bei der Mauer. Kaum hinter den Steinen verborgen. *Sieht er mich? Bei Nandus, er hat mich doch nicht etwa beobachtet!* Mit lauten, tosenden, von dumpfen Schlägen eines Stockes begleiteten Schritten schepperte die Gestalt außer Sicht und Lutisana gefror. Gewiss hatte er nur gesehen, was sie gesehen hatte und nicht sie selbst. *Schließlich erschien er mir auch nur schemenhaft ...*

Zufrieden mit ihrer scharfen Schlussfolgerung, gab sie sich wieder dem Schauspiel in der reichlich mit feinen Tropenholzkisten und Räucherwerk dekorierten Kammer hin. Der unbetete Gast war ihnen offenbar nicht aufgefallen.

Was macht das dann aus mir? Hitze breitete sich erneut in ihrem Körper aus, als ihr bewusst wurde, in welcher heikler Lage sie sich befand. Lutisana saß dornenzerzissen vor der Schwelle eines fremden Hauses und fühlte sich nackt. Und schuldig. Und erregt. Bei Nandus schwörend, dass sie die Geschichte zu Ende bringen und als Entschuldigung und Beichte an die Liebenden darbringen würde, erlaubte sie sich, endlich zwischen den Rosen zu zerfließen.

Die Heldin im Spiel

Wer würde einer Schriftstellerin, die sich in Bücher vergräbt und sich in erotische Phantasien flüchtet, vertrauen, zur Heldin geboren zu sein? Die Erotikschriftstellerin mag einen eigenwilligen Weg beschreiten, um berühmt zu werden, doch sie hat einiges mit ihren Romanfiguren gemeinsam. Sie ist mutig und scheut vor keinem Abenteuer zurück. Ihre unbändige Neugier mag sie manchmal in Gefahr bringen, aber ohne diese angeborene Eigenschaft hätte sie wohl viele Erfahrungen nicht gemacht, die sie später lohnenswerter Weise in ihre Geschichten einspinnt.

Auf den ersten Blick wirkt sie unschuldig, und einige ihrer Handlungen sind vielleicht wirklich noch von jugendlichem Eifer geprägt, aber man sollte sie nicht für eine fromme Travianovizin halten. Wer über Erotik schreibt, kann dies zwar alleine mit Hilfe seiner Vorstellungskraft tun, aber echte Erfahrungen auf dem Gebiet sind allemal nützlich.

Auf Abenteuerreise wird die Erotikschriftstellerin ziehen, wenn sie Inspiration für ihre Geschichten braucht und der miefigen Umgebung ihres Schreibzimmers entkommen will. Sie ist keine Kämpferin und wird sich aus Auseinandersetzungen mit Waffengewalt heraushalten, aber als belebte Frau ist sie wortgewandt und kennt sich auf vielen Wissensgebieten aus. Zwei Vorteile, die ihren Gefährten in vielen Situationen nützlich sein können.

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Horasierin

Profession: Erotikkünstlerin (Erotikschriftstellerin)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, kleine Vagina

Schamhaar: mittel, Dreieck

Sozialstatus: frei

Vorteile: Ausdauernde Liebhaberin, Erotische Stimme, Geborener Redner, Guter Geschmack, Richtungssinn, Traumhafter Po, Vertrauenerweckend, Vorliebe (Cunnilingus, Fellatio, Verbalerotik), Zwergennase
Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Voyeurismus)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen verbessern, Dokumentfälscher, Einfühlsamkeit, Erregende Worte, Fächersprache, Geschickte Zunge, Innendo-Expertin, Liebespiele fremder Völker (Aranier, Elfen, Maraskaner, Mhanadistani, Thorwaler) I, Lustspenderin, Multipler Orgasmus I-II, Ortskenntnis (Grangor), Parade verbessern, Rahjasutra-Kenntnisse, Schriftstellerei (Liebesroman, Märchen & Romane, Poesie), Unerschöpfliche Lust, Verbessertes Ausweichen I, Verteidigungshaltung, Zärtliche Liebhaberin

Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Isdira I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 8 (AT 10 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 10 (FK 12), Bögen 6 (FK 8), Wurf Waffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 3, Taschendiebstahl 0, Verbergen 8, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0,

Betören 8, Einschüchtern 0, Etikette 8,

Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 6,

Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 7

Natur: Fahr tensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 9, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 2, Mechanik 1, Rechnen 6, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 10, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1,

Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 0,

Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 5,

Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0,

Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0,

Malen & Zeichnen 10, Metallbearbeitung 0,

Musizieren 0, Schösserknacken 0,

Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Augengläser, Balestrina, erotische Statuette, Kleidung, Korsett, Munition (Kugeln, 10), Olisbos, Rahjasutra (zeitgenössische Kopie), Rapiro Floretti-Romane (5), Stadtpaket, Tagebuch, 10 Silbertaler, 8 Heller, 10 Kreuzer

MU	14
KL	13
IN	14
CH	14
FF	14
GE	11
KO	11
KK	9

LeP	27
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Der mhanadische Säbeltänzer

»Mein Tanz ist besser als das, was euch in so manchen Gemächern erwartet.«

»Die einzige Rüstung, die ich brauche, ist die Liebe der Göttin.«

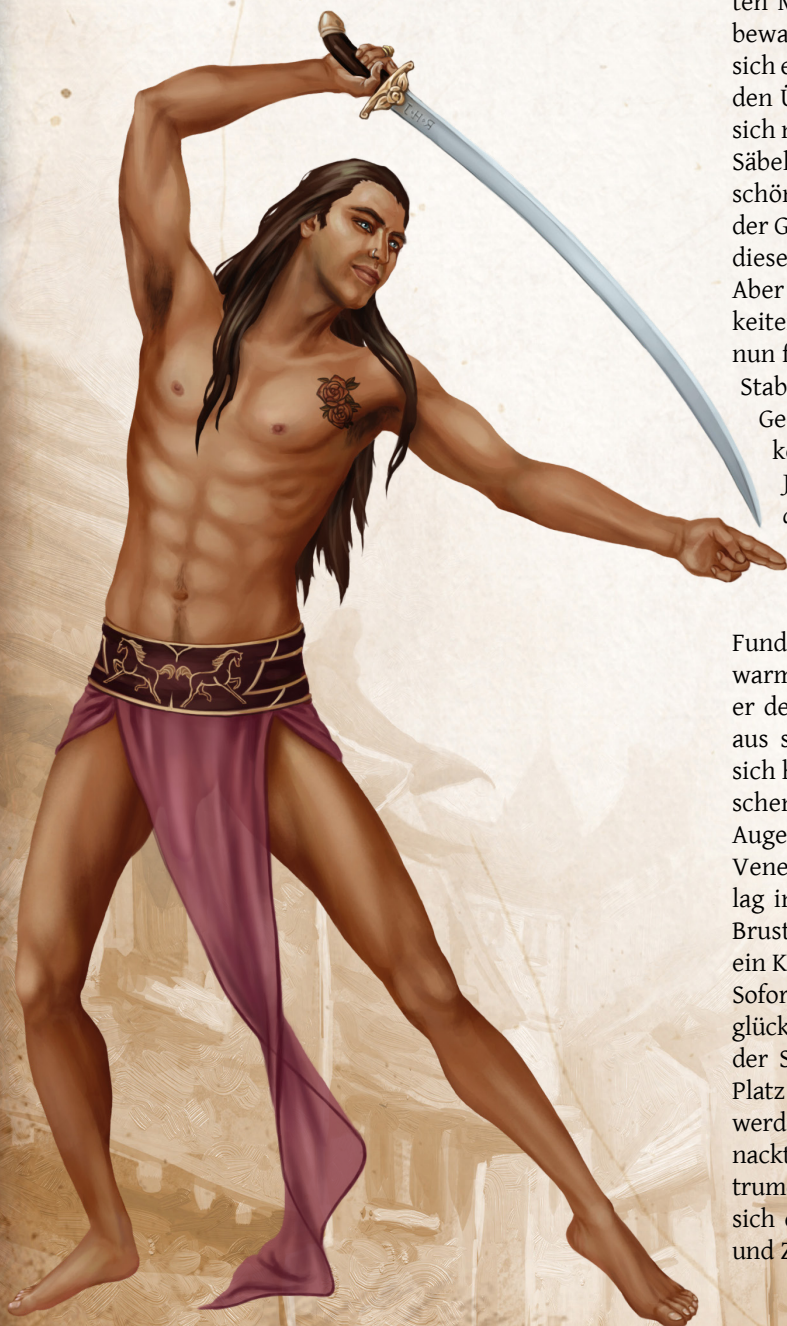
»Rahjas Schoß empfängt jeden und ich bewache ihn.«

Rahjesus rötlicher Seidenschurz bauschte sich dramatisch, als er im Laufschrift zwischen den kleinen Häusern seinen Weg zu finden suchte. Der Körper Grangors war ihm noch nicht vertraut, und deren Seele ihm nicht zugetan. Wie sonst war es möglich, sich auf einer geraden Straße zu verirren? Die Nacht war bereits herein gebrochen. Rahjesus musste ein Seufzen unterdrücken. Mit hartem Blick und weichem Lächeln hatte Isora ter Bresefinck, die Vorsteherin des Rahjatempels in

Grangor, ihn persönlich zu den Eröffnungsfeierlichkeiten der Großen Warenschau geladen. Nicht etwa als Zuschauer. Rahjesus hatte sich die Ehre erarbeitet, im Tanzschauspiel anlässlich der Fruchtbarkeitsbeschwörung zur Warenschau, den Geliebten der Göttin darstellen zu dürfen. Traditionellerweise kam dieser Part ausschließlich Geweihten zu. Isora aber wollte den Blick der Schönen Göttin auf das Fest lenken, nicht „Etikettenspielchen treiben“, wie sie gesagt hatte. Als lang angekündigte Krönung des Festes, eigens für den Anlass aus dem Norden Mhanadistans angereist, sollte er auch die letzten Griesgrame in Ekstase versetzen, oder zunächst einmal aus ihren Häusern locken.

Gleichwohl, gebraucht hatte es ihn offensichtlich nicht, denn die Stadt war in dieser Gegend auch ohne sein Zutun praktisch verlassen. Er näherte sich zum vierten Mal der zerrütteten Steinmauer vor einem rosenbewachsenen Häuschen, als er entschied, es sei klüger sich erst einmal zu sammeln. Seit seiner ersten Woche in den Übungshallen Krak Al'Shayas hatten seine Schritte sich nicht mehr so unsicher angefühlt. In der Schule der Säbeltänzer war ihm beigebracht worden, dass Schnitte schön und Schönheit einschneidend sein müssten, um der Göttin der Liebe zu gefallen. Unter diesem Mond, an dieser Mauer, war Rahjesus stumpf.

Aber nicht blind. Trotz der verlockenden Feierlichkeiten im Herzen der Stadt, stolperte noch jemand den nun fast völlig finsternen Weg entlang, mit Spitzhut und Stab, so viel ließ sich noch erkennen. Die wunderliche Gestalt hatte es sehr eilig und schien den Weg zu kennen. Wo sonst, als zum größten Spektakel des Jahres könnte man, gerade in diesem Tempo, und diesem Aufzug, unterwegs sein? Gerade wollte er hinterhereilen, als etwas in seinem Augenwinkel glänzte. Neben ihm lag etwas, gleich da auf dem Mäuerchen. Instinktiv schnellte seine Hand zum Fundstück. Der Ring lag ungewöhnlich schwer und warm, fast heiß, in seiner Handfläche. Vielleicht gehörte er dem Fremden, aber der war bereits abgebogen und aus seinem Blickfeld verschwunden. Rahjesus sah an sich herab. Ein Hauch von Tüll. Mit Sicherheit keine Taschen. Also steckte er das Silberjuwel an seinen Finger. Augenblicklich schlich eine wohlige Wärme durch seine Venen und legte sich um sein Herz. Etwas Bedrohliches lag in der Empfindung und Rahjesus griff nach seiner Brust. Nichts geschah. Dann ein Zischen am Horizont, ein Knall und goldener Regen. Das Fest hatte begonnen. Sofort rannte er los. Der seltsame Fremde hatte ihn glücklicherweise in die gesuchte Richtung geführt und der Säbeltänzer hatte, angekommen, noch Zeit seinen Platz auf der Bühne einzunehmen, aber nicht nervös zu werden. Denn es begann. Und während er seinen nahezu nackten Körper geschmeidig zu typisch horasischen Instrumenten bewegte, die er nicht benennen konnte, regte sich etwas in ihm. Es kribbelte in seinen Fingerspitzen und Zehen. Es wand sich um seine Glieder. Es atmete mit





seinem Körper und hing wie ein Echo am Gipfel seiner Gedanken. Er fühlte sich wie Zwei in Einem. Dies war nicht die Ekstase seiner Göttin, die leicht über die Glieder wusch, und einen hob, weiter, höher, zu den Sternen. Keins der unzähligen Gesichter der Menge schien sein Herz toben hören zu können. Niemand auf der Bühne fiel aus dem Schritt. Alle um ihn herum tanzten und sangen und lagen sich in den Armen. In den ersten Reihen fanden immer mehr Münder zueinander und Hände schlangen sich ineinander und in Haar. Rahjesus spürte die vertraute Verbundenheit mit seinen Zeugen, doch der Ring zog seine Sinne nach Innen. Der Säbeltänzer wurde sich seiner eigenen Erregung bewusster als je zuvor. Die Art Vorführung, die er gab, war immer aufregend, und immer war sie zu Ehren der Liebesgöttin. Doch die Lust, die er nun verspürte war schwer, geladen und *unnatürlich*. Klatschen. Rufe. Es war vorbei. Sein Leib hatte selbst über diese Erfahrung nicht die Schritte vergessen, die ihm jahrelang ins Mark geschrieben worden waren. Abwesend nahm er die Glückwünsche seiner Kumpane entgegen und taumelte, kurz angebunden, in eine ruhige Gasse. Den Ring vom Finger gezerrt, musste Rahjesus sich zwingen, ihn nicht einfach in den Dreck zu werfen. Sein ganzer Körper war heiß, doch ohne die Last des Ringes flachte wenigstens sein Atem wieder zu regelmäßigen Zügen ab. Auf seiner Rosentätowierung war Schweiß kondensiert und benetzte die Blüten wie Tränen. Er musste den Ring seiner guten Freundin Kalashra bringen, sie würde wissen, was damit zu tun war. *Möge Rahja mir die Kraft schenken, durchzuhalten, bis ich bei ihr bin.*

Der Held im Spiel

Der Kampf ist für den Säbeltänzer genauso ein Lebensinhalt wie das Befolgen von Rahjas Prinzipien. Sein Orden verbindet auf mystische Weise das Kreuzen der Klinge mit der Ästhetik des Tanzes.

Abseits der Klostermauern hat der Säbeltänzer noch nicht viele Erfahrungen sammeln können, sodass er manchmal in Gesellschaft anderer Menschen etwas weltfremd wirkt. Zwar wurde er schon als Wächter für einen auswärtigen Rahjatempel eingesetzt, aber über die Gepflogenheiten fremder Kulturen weiß er nur sehr wenig. Zudem ist er mit solch großem Göttinnenvertrauen ausgestattet, dass er seine Zukunft nicht selten in die Hände Rahjas und ihrer Priester legt, und auf Weissagungen und prophetische Gaben vertraut.

Man kann einem Säbeltänzer niemals seinen Mut absprechen, kämpft er doch ohne Rüstung in vorderster Reihe und stellt sich dämonischen wie namenlosen Gefahren tapfer in den Weg. Wer seine Freundschaft erungen hat, der kann sich seiner Loyalität gewiss sein. Von einem edlen Ritter unterscheidet ihn dann vor allem die nicht vorhandene Rüstung.

In Abenteuer kann er verstrickt werden, weil er als Eskorte für eine rahjagefällige Heldin abgestellt wurde, oder er während seiner Reisen oder einer Wacht auf Intrigen oder Handlungen wider die Göttin stößt.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Erotische Ausstrahlung, Flink, Gutaussehend I, Hypnotisches Gemäch, Stattdlicher Penis, Zäher Hund

Nachteile: Arm II, Persönlichkeitschwäche (Weltfremd), Prinzipientreue I (Rahjakirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Orden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Tanzen, Finte I+II, Gute Technik (Analverkehr, Coitus), Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Krak Al'Shayas und nähere Umgebung), Standhaftigkeit I-III, Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag I

Sprachen: Tulamidya III, Garethi II

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 12 (AT 14 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Reiten 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 2, Sinnesschärfe 5, Tanzen 10, Taschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zehen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 5, Einschüchtern 6, Etikette 3, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 3, Fischen & Angeln 0, Orientierung 6, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 2, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 5

Ausrüstung: Amazonensäbel, Ring, Silber, Schleier, Tätowierung, 6 Silbertaler, 5 Heller

MU	14
KL	10
IN	13
CH	13
FF	10
GE	15
KO	12
KK	13

LeP	29
AsP	-
KaP	-
GS	9
INI	16
SK	1
ZK	1
AW	8
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamide)

Kultur: Mhanadistani

Profession: Säbeltänzer

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: großer Penis

Schamhaar: aranisch

Die al'anfanische Auspeitscherin

»Kriech!«

»Dein Schutzwort für diesen Abend lautet: Travia.«

»Das wird morgen sicher wehtun.«

Ein kriechendes Ziehen floss hinter Desdemonas Stirn, als sie das kärgliche Sammelsurium an Objekten betrachtete, das sie mit höchster Präzision auf samtene Tücher gebettet hatte. Gegen das tiefe Rot traten die Zungen und Windungen ihrer ledernen Gefährtin hervor wie Schlangenleiber. Jede Schlinge war zwischen Daumen und Zeigefinger geglättet und in symmetrischen Kringeln um die anderen Instrumente gewickelt worden, wie ein Krakenmolch, der seine Glieder ausstreckt. Der erste Eindruck war entscheidend, wie Desdemona wusste, schließlich bestand die große Kunst darin, so wenig wie möglich wirklich zu tun. Was immer



man dem Verstand des Klienten vorwegnahm, beschnitt nur die rahjagefällige Wirkung von ungelöster Spannung und gab die Möglichkeit von Enttäuschung frei. In dieser Sphäre war Desdemona eine Göttin, und als solche war ihre Funktion zu inspirieren. Nicht mehr als eine Hand voll Impulse, neun Riemen Versprechen. Die Sicherheit, die nötig war, um sich erlauben zu können, frei zu sein. Deshalb zuerst: Ordnung. Das Quietschen der Tür zerriss die Stille.

„Desdemona, soll ich sie hereinbringen?“ *Unordnung. Eineinhalb Schritt Unordnung.*

„Du weißt, dass ich sie immer selbst abhole. Hier unten darf niemand außer mir gesehen werden ...“

„... es zerstört die Illusion, ich weiß, ich weiß. Ich dachte nur, du willst es schnell hinter dich bringen. Heute ist das Fest, Desdemona. Das Fest. Und du, Süße, arbeitest zu viel. Wir sollten zusammen hingehen.“

Süße. „Bist du nur hier, um meine Autorität in Frage zu stellen?“

Die winzige Frau im Türrahmen rollte die Augen und schloss die Pforte, bedacht darauf, jedes Ächzen der Angeln auszukosten. Mit dem Kreischen ungeölter Scharniere im Ohr entslang sich das Pochen in Desdemonas Schläfe erneut. Sie nahm ihre Arbeit ernst. So ernst, dass die Belastung ungenügender Vorbereitung in ihren Kopf sank und sich festbiss wie ein Sumpfel. Seit der letzten Sitzung mit ihrer treuesten Kundin hatte Desdemona lediglich ein neues Objekt in die Arme ihrer Peitsche legen können. Grangor war ein Witz im Vergleich zu Al'Anfas Pracht. Obwohl es sie mit Bitterkeit erfüllte, dass das reichhaltige Angebot an Leidensbringern auf den Basarinseln ihrer Heimatstadt eine Antwort auf die Nachfrage von Gesindel wie Sklavenhaltern und Menschenhändlern war, hatte es ihren Broterwerb doch ebenso erleichtert. Der Erwerb gesegneter Liebesspielzeuge war von den Traditionalisten des Traviatempels der Sicheren Zuflucht bereits seit Wochen unterbunden worden, in Vorbereitung auf die vielen prominenten Gäste die man für die Festlichkeiten um die Große Warenschau erwartete – man wolle sein Gesicht nicht verlieren. Und magische Hilfe hatte ihren Preis. Gleich wie überzeugend Desdemona ihre Rolle auszufüllen vermochte, sie konnte dadurch keine wilden Goldformationen in den Taschen ihrer Kunden wachsen lassen. Neben dem spitzhütigen Betrüger, der sich in einem leerstehenden Gebäude nahe des Stadtzentrums eingenistet hatte, gab es nur einen Händler, dessen Waren erschwinglich und ihrem aparten Geschmack zugeneigt waren. Vorsichtig hob Desdemona die matte Kette von ihrem blutroten Bett. In dieser Sphäre waren alle nackt bis auf das, was sie mit sich brachten. Desdemona zerrte es heraus. Diesmal mit Hilfe maraskanischer Handwerkskunst.

Die Stirn mit professioneller Konzentration in Falten gelegt, trug die Göttin die junge, mit Tüchern geblendete, Frau die schmale Treppe hinab in ihr Reich. Das Gewicht



lastete schwer auf ihren Armen, doch sie verbot sich zu zittern. Sanft auf einen weichen Sessel platziert, ebnete der Puls der Sphärenwandlerin langsam zu einem säuselnden Rauschen. Die Göttin war zufrieden und riss, hinter ihre Beute tretend, in einer fließenden Bewegung die Blindheit von deren Haupt. Erschrocken sog die Sehende Luft durch ihre Zähne und hielt sie, beim Anblick des Krakenaltars, fest in ihrer Brust. Bevor der Eindruck in ihre Glieder sank, riss die Göttin sie an den Haaren nach hinten und kaltes Metall schloss sich mit einem festen Griff um ihre Kehle. Nur ein zischender Schnitt durch den Dunst warnte die junge Frau, bevor der Wille der Göttin Schmerz auf ihrem Rücken blühen ließ. An der Kette, die nun die Hälse der beiden verband, quoll reine Empfindung wie dickes Sekret von einer zur andern, bis das Echo verklang. Leder zischte und wieder drückte sich die junge Frau liderflatternd in das Polster ihres Throns. Die Göttin spürte wie ihr Blut ihre Zehen erreichte. Sie erlebten Einheit in Dualität, als die Kette ihre Geister aneinanderfesselte. Doch die Göttin würde nicht so schnell müde werden, wie die Sterblichen, die ihre Sphäre betraten. Die junge Frau musste dulden lernen, während ihr Thron in einem roten See versank, ganz so, wie sie es sich wünschte.

Die Heldin im Spiel

Die Auspeitscherin hat ihre Berufung im Bestrafen ihrer Kunden gefunden. Kaum eine kann so geschickt mit Peitsche und Brabaker Rohr umgehen wie sie. Sie betrachtet sich nicht als Prostituierte, sondern vielmehr als eine rahjagefällige Dienstleisterin, die eine besondere Form der Kunst ausführt. Oftmals berührt sie ihre Kundinnen kaum, sondern lässt sie nur durch einen Peitschenhieb wissen, dass sie da ist.

Außerhalb ihres Berufes ist sie eine ganz normale Bürgerin, die in der Pestbeule des Südens ums Überleben kämpfen muss. Zwar wird sie gut bezahlt, aber die Anschaffung und Pflege ihrer Folterinstrumente und ihrer Montur ist teuer. Sie nimmt Aufträge von Privatkunden ebenso an, wie die Gelegenheiten, auf einer Orgie eines Grandenhauses auf dem Silberberg zu arbeiten.

Obwohl ihr Leben schon abenteuerlich genug ist, zieht es sie durch ihre Neugier oft in gefährliche Gassen ihrer Heimatstadt, oder in eine Intrige, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Nicht selten träumt sie davon, als Heldin Ruhm und Ehre zu erlangen und sich irgendwann im fernen Horasreich ein kleines Haus zu kaufen und ihr restlichen Leben in Frieden und Wohlstand zu verbringen.

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Südaventurier

Profession: Prostituierte (Auspeitscherin)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, mittlere Vagina

Schamhaar: wenig, Streifen

Sozialstatus: frei

Vorteile: Erotische Ausstrahlung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) III, Wohlgeformte Brüste, Zäher Hund, Zeitgefühl

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Anzüglichkeiten, Auspeitscherin, Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Betören (Liebeskünste), Finte I, Gute Technik (Harte Gangart), Mal hart, mal zart, Ortskenntnis (Al'Anfa), Schmerzen unterdrücken, Schnellziehen, Versierte Sadistin, Zu Fall bringen

Sprachen: Garethi III, Mohisch II, Tulamidyä I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 10 (AT 12 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Peitschen 12 (AT 14 / PA -), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4, Zehen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 8, Einschüchtern 10, Etikette 0, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 10, Überreden 6, Verkleiden 2, Willenskraft 7

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 8, Fischen & Angeln 1, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 3

Ausrüstung: Ballknebel, Brabaker Rohr, Dolch, Fesselseil, 10 Schritt, Folterkerze (10), Handschellen, Ingramwurzel (10), Klammer (4), Kleidung (normal), Ledermontur, Lustpeitsche, Neunschwänzige, Paddel, Po-Stöpsel mit Tierschwanz, Reitgerte, Seidentuch, Stadtpaket, Standhaftigkeitsexilier (QS 3), Tätowierung, Tharvun-Parfüm (QS 3), 3 Dukaten, 5 Silbertaler, 9 Heller

MU	14
KL	10
IN	13
CH	13
FF	12
GE	13
KO	13
KK	12

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	1/0

Der almadanische Gesellschafter

»Schaut mich nicht so an, das könnt Ihr euch sowieso nicht leisten.«

»Ich beehre euch gerne bald wieder.«

»Euer Schlafzimmer kenne ich noch gar nicht.«

Basilius hatte die Angewohnheit, seine Ankunft mit undurchsichtigen Losungen zu untermalen. Doch das wusste der junge Tandler inzwischen, der bei Basilius' Anblick gelächelt hätte, wenn es ihm gegenwärtig möglich gewesen wäre. Denn es stand ihm gut, wie er dabei im Türrahmen lehnte und eine Strähne seines Haares glattzog, die die Schwüle des Zwilichts gewinkelt hatte. Als die See einen salzkrustigen Kahn aus Maraskan an den Saum der Stadt entließ, war Basilius zugegen gewesen, um das neue Sortiment zu begutachten. Inmitten eines Buketts

schwieriger Hände und schwitzender Rücken, die Truhen und Säcke zu Labyrinthen auftürmten, hatten sie sich das erste Mal gesehen. Mit dem letzten vollen Madamal war den Fluten eine Perle entstiegen. Und Basilius war dort, um sie aufzufädeln.

Sein Collier zierte nicht weniger als ein erlesener, und repräsentativer, wie er stets betonte, Querschnitt horasischer Nobilität. Vom Goldfelsen Steg bis Metumis verzehrten sich alle nach ihm, aber nur wer gefiel, vermochte ihn zu entleihen. Letztlich bestahl er sie, wenn er ehrlich mit sich war. Und er war stolz darauf. Mit seinem phexischen Antlitz trug er die Pointe seiner List offen vor sich her, stets sichtlich zufrieden mit seiner großzügigen Aufrichtigkeit. Vielleicht ersehnten sie sich in seinem Gesicht wie in Wolken lesen zu können, um den nächsten Glücksschauer oder die nächste

Dürre vorherzusehen. Oder sie erhofften durch die Berührung des leibhaftigen Schattens die flüchtigen Hände in ihren Taschen und Häusern festzuhalten, die da kommen würden, wenn Praios schlief. Doch er war kein Gauner dieser Art. Er stahl nur eines.

In jadene Seide gehüllt und kunstvoll mit einem bronzebeschlagenen und mit Rosenquarz verzierten Stuhl verknotet, rief der Händler in Basilius' Auge das Bild eines gefassten Juwels hervor. Die Gemeinsamkeiten endeten dort, abgesehen von einer nicht abzustreitenden raren Schönheit, die sich jedem aufdrängte. *Laut. Und eindringlich.* Vom Kladj aus Maraskan hatte jeder gebildete Horasier gewiss gehört, aber kaum, dass dieser wie ein Haustier zu Fuße mitgeschleift werden konnte, wohin das Volk der Zweigöttergläubigen auch wandern mochte. Mit seinem Mundwerk war der Gefesselte und Geknebelte wie zum Kaufmann vorherbestimmt, es machte gar seinen außergewöhnlichen Reiz aus. Nun war es an Basilius, sich Raum zu nehmen und zu glänzen. Enttäuscht musste er feststellen, dass sein Liebster, trotz der aufregenden Neuigkeit von ihrem unerwarteten Besuch, nicht die geringste Regung zeigte.

„Ich scherze nicht, Juwel, eine Frau sitzt draußen vor dem Fenster und zerstört deinen Rosenbusch.“ Basilius beobachtete für einige Momente amüsiert wie der Händler, trotz des Seils zwischen seinen Zähnen, einen Schwall Worte hervorzubringen versuchte. Vom Knebel befreit, fing er sich wieder, um in einem kalkulierten Kraftakt lediglich drei Worte in Basilius Ohr zu legen.

„Bring sie rein.“

„So?“

„So.“

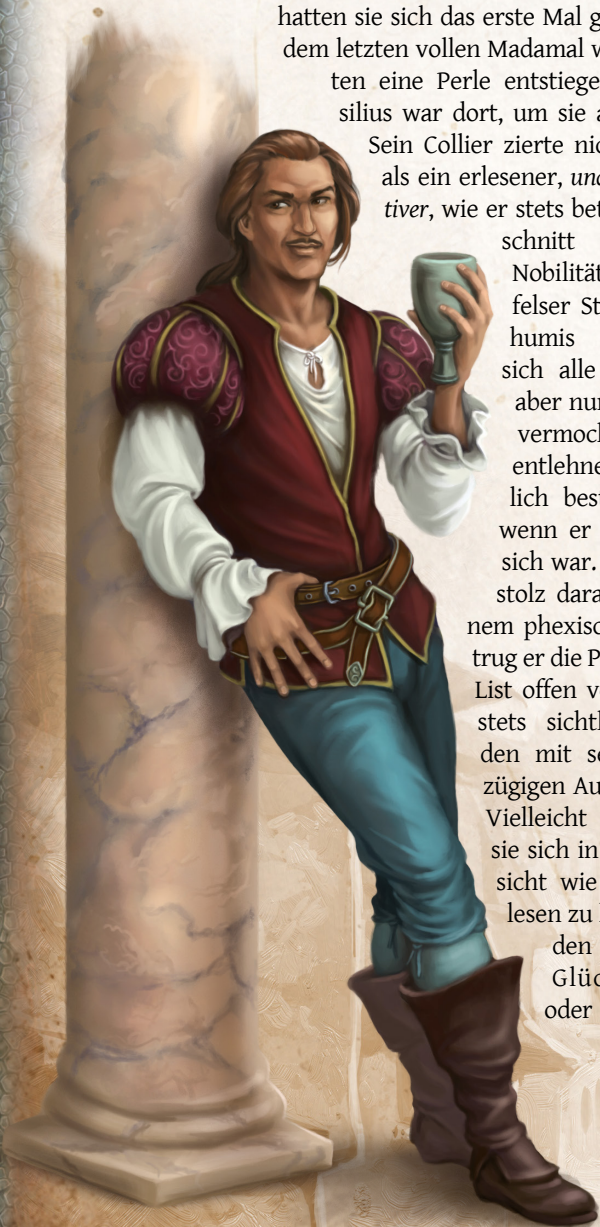
Nervosität breitete sich in Basilius aus. Nur mit Lederstiefeln bekleidet näherte er sich der Tür und verharrte. Er war ein Aufreißer, ein Liebchen der Mächtigen, wann immer es ihn nach Rahjas Schoß sehnte – und den begleitenden Dukaten. Die Art Macht, die Basilius in diesem Haus gefunden hatte, war ganz anderer Natur. Wie sonst kam es dazu, dass er von einem gefesselten Mann herumbeordert wurde. *Werden wollte. Ein wahrlich interessanter Abend,* dachte er sich und öffnete die Tür.

Draußen saß im Dunkel noch immer die junge Frau, mittlerweile ganz damit beschäftigt in ein kleines Buch zu schreiben. Selbst als Basilius schon hinter ihr stand, war sie ihrer Umgebung anscheinend nicht gewahr. Das Fenster war wie ein Bilderrahmen, das Bild obszön. Trotzdem fand Basilius' Blick etwas Interessanteres.

„Woher habt ihr meinen Brief?“

Die Frau sprang auf. Entsetzt. Dann schien es, als drücke eine Schwere ihre Schultern nach unten und sie wurde ernst.

„Ich habe euch beobachtet. Ich bin Schriftstellerin und ihr, nun, habt mich inspiriert. Damit bin ich euch wohl zu Dank verpflichtet. Und ich will es wieder gut machen. Der Brief ... ist von euch? Sein Inhalt war interessant, aber noch nicht ganz ausgereift. Und gebraucht habt ihr ihn auch nicht. Ihr kamt schneller in die Hose dieses





Mannes als der Bote an die Tür, wenn ihr versteht was ich meine.“ Sie lächelte.

Basilius hatte vieles gesehen, vor allem in dieser Nacht, und irgendetwas in ihm entschied sich, das Delirium, in dem er sich befinden musste, einfach hinzunehmen. Offenbar hatte sich die Schriftstellerin bereits an den Anblick seines nackten Körpers gewöhnt, denn ihre Ausführung wirkte weder zögerlich, noch von Scham befleckt. Er fand sie hinreißend. Da es kein Eis zu brechen gab, eine willkommene Abwechslung, trat er nur galant zur Seite und wies einladend auf den Eingang des Hauses. „Wollt ihr Teil der Geschichte werden?“

Damit hatte er ihren Nerv getroffen, das wusste er, noch bevor er ungläubig beobachten durfte, wie sie sich im Gehen ihres Oberkleides entledigte und ins Haus stürmte. Basilius' Juwel hatte sich inzwischen selbst von seinen Fesseln gelöst und erwartete sie, durch eine lederne Halbmaske funkelnd. „Levthan möge uns die Ekstase bringen, die wir suchen.“ Ganz als hätten diese Worte einen Zauber aufgeweckt, vermochte der Händler auf den Körpern von Basilius und der Schriftstellerin zu lesen, was sie begehrt. Obwohl die beiden Männer bereits seit den Mittagstunden Zärtlichkeiten ausgetauscht hatten, fanden sie, nun zu dritt, noch einmal ihren Zenit.

Der Held im Spiel

Unter den Liebesdienern Aventuriens gibt es gewaltige Unterschiede. Während auf der untersten Ebene die Huren und Lustknaben stehen, hat es ein Gesellschafter weit gebracht und wurde in den Liebeskünsten von einem erfahrenen Lehrmeister unterwiesen. Seine Kunden sucht er sich meist selbst aus, oder wird von wohlhabenderen Freiern gebucht.

Niemand sollte ihn aber darauf reduzieren, dass er die rahjanischen Wünsche von anderen erfüllt. Durch seine Ausbildung ist er in der Lage, seine Stimme und seine Gesten so anzupassen, dass er sich in allen Gesellschaftsschichten bewegen kann. Er kennt sich mit den Gebräuchen der Unterwelt ebenso gut aus, wie mit den Etikettevorschriften auf einem horasischen Hofball.

Was sollte ihn jedoch zu einem Abenteurer treiben? Gelegentlich ist es die Neugier, die ihn dazu bringt, aus seinem rahjagefälligen Leben auszubrechen. Vielleicht muss er auch die Stadt verlassen, da er sich mit einem seiner Freier Ärger eingehandelt hat oder er wird von einer Ladin erpresst. In jeder Heldengruppe kann der Gesellschafter eine Bereicherung darstellen, denn wie sonst kaum jemand ist er in der Lage, andere zu überzeugen, Informationen zu besorgen oder sich in das Schlafzimmer einer Edel-dame einzuschleusen ohne Verdacht zu erregen.

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Prostituiert (Gesellschafter)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaar: wenig, unbehandelt

Sozialstatus: frei

Vorteile: Begabter Aufreißer, Begabung Betören, Erotische Ausstrahlung, Glück I, Potent, Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten II

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Verschwendungssucht)

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist, Auserwählter der Liebe, Einfühlsamer Verehrer, Erotische Stilsicherheit, Fertigkeitsspezialisierung Betören (Liebeskünste), Finte I, Flinke Finger, Füchsisch, Geschickte Zunge, Gute Technik (Analverkehr, Cunnilingus, Fellatio, Fesselspiele, Küssen & Lecken), Hehlerei, Innuendo-Experte, Liebespiele fremder Völker (Maraskaner) I, Lippenlesen, Orgienlöwe I, Ortskenntnis (Gareth, Grangor, Punin, Vinsalt), Unwiderstehlich, Verführungskunst, Verteidigungshaltung

Sprachen: Garethi III, Isdira I, Rogolan I, Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 5), Fechtwaffen 10 (AT 11 / PA 6), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 10 (AT 11 / PA 6), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihand-schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 10 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 8, Taschendiebstahl 2, Verbergen 6, Zehen 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 10, Einschüchtern 0, Etikette 6, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Verkleiden 6, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 10, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 6, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4

Ausrüstung: Dolch, Fesselseil, 10 Schritt, Folterkerze, Gleitmittel (10), Kleidung (normal), Levthansmorchel (10), Rapier, Seidentuch, Stadtpaket, Standhaftigkeitsexelixier (QS 4), 9 Dukaten, 3 Silbertaler, 9 Heller

MU	12
KL	12
IN	14
CH	14
FF	12
GE	13
KO	12
KK	11

LeP	29
AsP	–
KaP	–
GS	8
INI	13
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Die aranische Rahjasutra-Meisterin

»Auch Ihr tragt die Göttin in euch! Lockt sie!«

»Der Weg zur Entzückung liegt in den Zeilen des Rahjasutras.«

»Sammelt euch! Einer Explosion muss Kontraktion vorangehen, das gilt auch für die Lust.«

Kalashra betrachtete Sittlichkeit, Anstand und fromme Muße als Gabe.

„Der einzige Schoß, den ihr suchen solltet, ist der Mutter Travias!“

Im Tempel der sicheren Zuflucht waren sie Gebot.

Bruder Trajan's Hände hatten sich klauenhaft an die spröden Holzkanten seiner portablen Kanzel gekrampft. Von ihrem Standpunkt am Rande der betrunken schunkelnden Menge konnte Kalashra zwar nicht sehen, wie er gestikulierte, aber ihr Verstand setzte die kleinen Blicke, die sie auf den fahrenden Predigerzirkus des Tempels der Heiligen Zuflucht ergatterte, zu einem beschämenden Gesamtbild zusammen. Trajan schäumte. Und blubberte. *Nun genau das ist dein Problem, lieber Trajan. Deine Erregung führt nie zu etwas.* Kalashra fragte sich, ob die stummeligen Finger des Traviatraditionalisten Rillen im Holz hinterlassen würden, aber Trajan und sein Altar der Sitte waren vermutlich bereits zu einer Kreatur verschmolzen. Sich zurückhalten und für jene Momente aufzusparen, die man wahrhaftig nicht vergessen wollte, war ein nobles Ziel, gewiss, sofern man sich schließlich eine Befreiung von der Anspannung erlaubte. Kalashras Gedanken streiften über die vergilbten, muffig duftenden Seiten ihres Rahjasutras, eine perfekte Kopie in ihrem Geiste, stets verfügbar, obgleich ihre Abschrift hunderte Meter entfernt in ihrem Bett ruhte. *Dass mein Weg zur Ekstase ausgerechnet über*

die Keuschheit führte. Ich sollte mich allerdings noch einmal mit der geöffneten Rosenblüte auseinandersetzen, es ist schon zu lange her. Über diesen schwarzen Lettern hatte Kalashra meditiert. Wieder und wieder. *Ist diese Gemeinschaft nicht selbst Abbild jenes Weges?* In den Wochen vor der großen Warenschau Grangors war die Stadt verkleidet, wie ihre Bewohner. Alles war mit Farben überzogen, die nicht zu den etablierten Winkeln und Kanten der alten Häuser passten. Der Staub wurde aufgewirbelt und Schätze ans Licht getragen, die periodisch für einen Götterlauf Mief und Griem ansetzten, sodass man an den abwechselnd polierten und vergammelten Schichten ablesen konnte, wie viele Zyklen des Spiels jede Ware miterlebt hatte. Revolutionäres war überall mit altem vermischt und eins färbte auf den Verkaufstischen und Straßen aufs andere ab, bis nichts mehr zu unterscheiden war. Mit der Wahrheit ließ sich feilschen, sobald das Madamal über den Eröffnungsfeierlichkeiten der Warenschau aufging. Für Trajan und seine Brüder und Schwestern war all dies ein vorsätzlich platzierter Spucketrophen im Antlitz von Mutter Gans. *Aber Trajan irrt sich.* Schlechte Entscheidungen wurden in dieser Stadt zu jeder Zeit des Jahres getroffen, nur ohne musikalische Untermalung. Wein, Leib und Gesang boten lediglich die Bühne. Kalashra hatte in Betracht gezogen gegenüber von Trajan's Sittensockel ihrerseits ein Podest zu errichten. Sie wusste, sie könnte das Feuer schüren, bis er überlief. Doch das Verlangen nach einem Wettstreit der Weltanschauungen war nicht, was die Rahjasutra-Meisterin aus dem Herzen des Festes *hierher, von allen Orten*, getrieben hatte. *Etwas war unter ihnen. Und jemand hatte es eingeladen.*

„Kalashra!“ Mit einem Blick über ihre Schulter stellte diese fest, dass sich neben ihr der junge Tänzer vom Eröffnungsschauspiel platziert hatte, allerdings, zu ihrer Besorgnis, mit einer fest geballten Faust an der bereits sichtlich die Adern hervortraten. Er nahm ihre Hand und sein Gesicht verlor etwas von seiner angestrengten Härte. Er ließ ihre Hand fallen und seufzte. „Kalashra, endlich habe ich dich gefunden. Bei dir ist er vorerst besser aufgehoben, ich bin zu schwach. Du hattest Recht mit allem. Ich ... wir ... müssen Hilfe holen.“ Kalashras Hand hatte sich um etwas geschlossen. Ihre Lippen öffneten sich, sie wollte etwas erwidern, doch zum ersten Mal, wie es ihr schien, sah sie den Säbeltänzer wirklich an. Sie hatten bereits vor Tagen die Namen getauscht, als sie sich begegnet waren, beide aus einem fernen Land stammend, doch als ihr nun auffiel, wie ähnlich sein Haar dem ihren war, blieb sie am Gedanken hängen, wie er wohl mit ihrem Dutt aussähe. Mit seinem *seltsam* feuchten Körper auf ihrem, braune Strähnen, verwoben wie Wurzeln benachbarter Bäume, um sie. *Warum schwitzt er so? Und sein Arm um ihre Hüfte, wenn er seinen Mund zu ihrem führte und wie es sich anfühlte, wenn er ...*

„Rahjesus!“ Der silberne Ring schien in Kalashras Hand zu sinken, wie Glut durch Eis. Diskussionen über ob und wie des Sittenverfalls in Grangor hatten zu nichts geführt als einer Marktschreiermentalität, die sich im Falle Trajan Ilsands





nicht einmal für die Störung eines heiligen Festes der Liebensgöttin schämte. Nun hatte Kalashra *etwas* in der Hand, das auf echte Gefahren verwies, die sie einen könnten. Die beängstigende Existenz dieses Rings unter ihnen trieb Kalashra wie einen Keil durch den Menschen-und-zwei-Elfen-Auflauf. Trajan sah sie. Trajan sah Rahjesus, dicht hinter ihr. Trajan sah auch ihre nackten Körper, verweilte bei Kalashras weichen Brüsten, mit silbrigem Schmuck am Gipfel durchtrennt, dann bei ihrem Oberkörper, jede Rundung mit weiteren Ketten akzentuiert, nur ein violettes Seidentuch um ihre Hüfte, heftig flatternd, als flöge es bald davon wie ein Liebspfau. Kalashra sah rote Wut auf Trajans Wangen blühen, Ober- und Unterlippe rollten sich zurück, entblößten Zähne, die doch nie schnappen würden, sich nur immer wieder teilten um Laute hervorzustoßen. Und er floh. *Nach allem.* Trajan schleifte die Kanzel mit sich und alles was blieb war ein eckiger Abdruck im Dreck. Kalashra konnte kaum abwägen, ob sie sich den Stolz leisten würde, Trajan nicht zu folgen, da trat ein zerrütteter Mann aus der nach diesem dramatischen Abgang tosenden Menge an Trajans Stelle. „Ich weiß, wer den Ring gemacht hat“, sagte der Spitzhütige, auf seinen Stab gelehnt. *Und ich kenne den Namen des Wesens darin: Thaz-Laraanji. Schöne Göttin, steh uns bei.*

Die Heldin im Spiel

Niemand kennt sich mit dem menschlichen Körper, und wie man ihm beim Liebesspiel am besten einsetzt, besser aus, als die Rahjasutra-Meisterin. In ihrer langjährigen Ausbildung hat sie von einem anderen Meister beigebracht bekommen, wie sie ihre Lust und die anderer Menschen am besten kontrollieren kann, welche Meditation beim Entspannen hilft, welche heiligen Rahjasutra-Stellungen es gibt und wie deren Namen lauten. Die Meisterin hat ihr Leben der Schönen Göttin geweiht und bereist Aventurien, um die Sexualpraktiken anderer Kulturen besser kennenzulernen und deren Geheimnisse zu erforschen. Sie sieht sich als Lehrerin der Lust und hilft anderen gerne dabei, die Ekstase der Göttin zu erleben. Für sittsame Aventurier mag ihre Vorliebe, mit so wenig Stoff wie nötig herumzulaufen, manchmal etwas befremdlich wirken, aber für die Rahjasutra-Meisterin ist dies in ihrem Kloster alltäglich. Sie ist aber durchaus bereit, sich halbwegs den Gepflogenheiten ihrer Umgebung anzupassen. Die Meisterin kann leicht in ein Abenteuer verstrickt werden, wenn es darum geht, eine Schändung rahjaheiliger Artefakte zu verhindern, belkelelgefällige Umtriebe zu bekämpfen, oder einem Liebespaar in allen nur erdenklichen Lagen beizustehen. Sie ist keine geborene Kämpferin, aber körperlich allen Strapazen gewachsen und erfahren genug, um jede gefährliche Situation mit einer Weisheit ihres Lehrers oder der Hilfe Göttin selbst zu lösen.

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Aranier

Profession: Rahjasutra-Meisterin (geweihte Rahjasutra-Meisterin)

Erfahrungsgrad: erfahren

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaar: aranisch

Sozialstatus: frei

Vorteile: Angenehmer Geruch, Erotische Ausstrahlung, Geweihter, Gutaussehend I, Herausragender Sinn (Tastsinn), Hypnotisches Gesäß, Wohlgeformte Brüste, Wunderschöne Vagina

Nachteile: Prinzipientreue I (Rahjakirche), Schlechte Eigenschaft (Exhibitionismus, Neugier), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeits-spezialisierung Betören (Liebeskünste), Fertigkeits-spezialisierung Körperbeherrschung, Ortskenntnis (Palmyrabad), Rahjasutra-Kenntnisse, Tradition (Rahjakirche)

Sprachen: Tulamidya III, Garethi II, Ur-Tulamidya I

Schriften: Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 10 (AT 11 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 10, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 2, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 3, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Erregung kontrollieren 5, Geschlechterwechsel 6, Gespiegelte Gefühle 6, Hand der Lust 5, Heiliges Liebesspiel 6, Objektsegen 5

Ausrüstung: Bürste, Körperkette, Liebesperlen, Lippenrot, Olisbos, Rahjalieb (10), Rahjasutra (zeitgenössische Abschrift), Ring, Silber, Rosentätowierung, Roter Schleier, Schleier, Schmuckringe und -steine für Brustwarzen, Bauchnabel, Zunge und Intimbereich, 2 Dukaten, 7 Silbertaler

MU	12
KL	12
IN	14
CH	14
FF	12
GE	14
KO	12
KK	10

LeP	29
AsP	-
KaP	34
GS	8
INI	13
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Gebunden

„Soweit zu meiner Beichte. Oh ich bereue. Zutiefst sogar. Welche Strafe steht im Horasreich auf rachsüchtigen Diebstahl? Herzog Garf wird mir nie verzeihen, falls ich je zurückkehre ...“

Auf Zirbels Leidensgeschichte wollten Kalashra und Rahjesus nichts antworten, als sie betreten, falsch lächelnd, neben dem Schuttmäuerchen kauerten, das die Gefilde des Ringherren umgab. Niemand interessierte sich für sein schlechtes Gewissen. Tatsächlich nicht einmal Zirbel selbst, da er sich fühlte, als sei seine Schuld an diesem Punkt bereits beglichen. In Wahrheit hatte er jedoch Todesangst und sprach der drohenden Lähmung entgegen, wie in Kindertagen, als er bei Botendiensten für Bäckerin Fiedlida die Schatten der abflauenden Nacht hinfort sang.

„Ihr fragt euch bestimmt, wie ich Euch ausfindig machen konnte.“ Niemand fragte sich das. „Nun, es ist ganz einfach. Mit einem kleinen Kniff, den ich dem Zauber ...“

Rahjesus schnaubte, seine Hand fand den Saum der blassblauen Robe des Magisters und zog. „Lügen! Als ich tanzte, unter dem Einfluss dieses Dämons, da hast du mich gesehen. Und ihn. Du warst in der ersten Reihe, alleine, wie niemand sonst dort. Ich weiß selbst, dass keiner das Schauspiel aufsucht, um zuzusehen. Die Liebenden finden sich dort, unter dem Himmel, wie sonst nie in dieser Stadt.“

Zirbel ging der Speichel aus, als er entblößt und beschämt zurückweichen wollte, aber weder Rahjesus Griff noch Blick entkam.

„Was wollt ihr damit sagen?“ Kalashra hatte sich aus ihrer Späherposition gewunden und sich neben die beiden Männer gedrängt. „Es ist eine außerordentliche spirituelle Ehre, bei der Zeremonie zu dienen! Behauptet Ihr dreist, dass sich dort nur Halbstarke zum Rumknutschen einfinden?“

Rahjesus schüttelte den Kopf. „Ich fühle ebenso, Kalashra. Aber für Grangors Vaganten ist es ... ein Fest.“

Bittere Galle kroch ihren Hals empor. Zu denken, dass die Traviatraditionalisten *recht hatten*. Sie schob das Knäuel Unwohlsein in ihrer Brust mental beiseite. *Haben könnten*, befand sie vorerst, wandte sich ab und robbte auf den Knien zu ihrem vorherigen Platz am Rande des Mäuerchens.

„Wollt ihr auch etwas reklamieren?“

Drei Köpfe rotierten. Schwarzes Leder schmiegte sich an schier endlose Beine, die stolz den Körper einer blonden Rachegöttin trugen, vorbei, hinfort, dem Haus entgegen. „Ich habe nicht vor, mich anzustellen, bedaure“, fügte sie hinzu und hielt schon den Knauf der Tür in der Hand, ehe die drei Lauernden ihre Münder wieder schließen konnten. Rahjesus reagierte zuerst. Rechts und links schliff er Magier und Priesterin mit sich. Und plötzlich, ohne Schlachtplan, standen sie im Wohnzimmer des Maraskaners. Keine dämonischen Kräfte funkelten mit Schlitzpupillen aus den Ritzen des vollgestellten Raumes. Nirgends waren gottlose Fetische oder Überbleibsel von Hinrichtungen zu Ehren der Herrin der schwarzfaulen Lust zu finden. Nur eine junge Frau mit zerzaustem blattbraunem Haar, ein Bärtiger in Halbmaske und ein Mann, dessen wohlgeformte Züge und streng selbstsicherer Blick die Lächerlichkeit der Situation zu Boden

traten und mit Drangsal auffüllten.

„Ich will mein Geld zurück. Eure Kette des Dualismus zu was auch immer hat keine fünf Minuten überstanden“, teilte Desdemona, die Lederbekleidete, den Versammelten trocken mit. Es war zu erkennen, dass Zirbel ihre Gelassenheit am meisten traf, da er mithin dazu übergegangen war, seinen bis zum Augenlid herabgezogenen Hut an der Krempe zu bekauen. Immerhin standen drei Nackte neben ihm, verschwitzt und sichtlich befriedigt, wie ihm nicht entging. Ihm gegenüber drei halb- bis viertelwegs Bekleidete, bereit, sich aus gemischten Gründen mit jenen zu raufen, oder schlimmeres.

Kalashra war unbeugsam und über den Schock ihrer überstürzten Ankunft hinweggekommen. Sie schmettete den Ring zu Boden. Die Menge zuckte. „Dämonenliebchen! Folgt uns und zeigt keine Wehr, dann wird euer Prozess gnädig sein!“

Der Maraskaner zischte und warf die Arme nach vorne, um seine Hände übereinander zu einer Kugel zu formen. Dicht und erstickend barst Düsternis selbst aus ihrer Mitte, bis das Haus in einer Sphäre der Lichtlosigkeit vom Straßenzug gewischt war.

Zirbel quietschte und schwang in einer Panikreaktion seinen Stab in die Runde, bis der Aufprall der Phallusspitze jemanden fluchend zu Grunde zwang. Poltern und Kreischen durchdrang die Dunkelheit der Nacht und die noch dunklere Dunkelheit des magischen Lichtbanns, als Körper aufeinanderklatschten und Hiebe an Freund und Feind verteilt wurden.

„Luttil“, schrie Basilius aus seinem bartumrahmten Rachen, der Dank der persönlichen Note seiner Misere selbst Kalashras rechtschaffene Wut lapidar erscheinen ließ.

Rahjesus hörte das Knarren der Tür zuerst, konnte aufgrund der jungen Lutisana, die auf ihn gefallen war, während sie nach der Stimme tastete, jedoch nicht hinüber-eilen, um den dämonenaffinen Händler aufzuhalten.

Desdemona rangelte mit Zirbel, unbekümmert darüber, dass er aufgrund seiner Robe kaum der Maraskaner sein konnte und durch ihre gemeinsame Vergangenheit dazu bestärkt, die Chance zur Vergeltung zu nutzen.

Draußen landete jemand mit dem Gesicht im Kies des Weges. Die Situation und der Raum erhellten sich.

„Usoran!“ Basilius rannte los, noch halb geblendet vom plötzlichen Kerzenschein. Der Händler lag bewusstlos da. Kalashra seufzte: „Borbardianer. Hat sich überschätzt.“ Basilius sank seicht schluchzend auf die Knie. „Wieso sieht er auf einmal so ... durchschnittlich aus?“

„Da seht ihr es. Man kommt weit mit Satuarias Herrlichkeit“, grinste Zirbel, Pläne schmiedend.

„Ich sehe, ihr seid Opfer eines Betrugs geworden. Ganz so wie meine Wenigkeit. Ich hoffe eure Kirche kommt für ihr Versäumnis auf, dieses Subjekt nicht vorher aufgehalten zu haben“, erinnerte Desdemona mit gepresster Stimme.

„Es liegt viel Arbeit vor uns, fürwahr“, erwiderte Kalashra, Rahjesus zunickend.

Lutisana war ins Schreiben verfallen, um sie alle, hier, für ewig zu binden.

ANHANG



Bhurkhesch

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

Bhurkhesch wird deshalb vor allem von Zauberern beschworen, um das Wesen als Quelle des Rausches bei einer Orgie einzusetzen. Die Teilnehmer lecken dann nacheinander über die Kröte, um ihren Rausch und ihre Erregung zu steigern, ungeachtet der Tatsache, dass Bhurkhesch ihnen einen Teil ihrer Lebenskraft raubt.

Bhurkhesch

Größe: bis zu 0,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 KL 10 IN 15 CH 14

FF 12 GE 14 KO 13 KK 10

LeP 10 AsP 24 KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 2 ZK 2 GS 4

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

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

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

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

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -2

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

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

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

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

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

Sonderregeln:

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

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

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

*) *Bhurkeschsekret*

Das dämonische Sekret ist ein Gift und ein begehrtes Rauschmittel (siehe Seite 135).

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

Zusätzliche Dienste:

- ☞ **Ablecken lassen** (Der Dämon lässt sich von bis zu 13 Personen ablecken und überträgt so sein Sekret)

Thaz-Laraanji

Der am häufigsten beschworene Diener Belkelels ist der Thaz-Laraanji (Mehrzahl: Thaz-Laraanjinim), auch *Laraansbrut* genannt. Dieser niedere Dämon besitzt keinen Körper, sondern ist ein geisterhaftes Wesen. Er wird beschworen, um in Träumen sexuelle Wünsche zu erfüllen. Sofern der Beschwörer dies wünscht, kann dem

Ziel dadurch Lebenskraft geraubt werden. Ein Thaz-Laraanji erscheint immer als wunderschöne Person, die der Träumer begehrenswert findet. Er ist der klassische Inkubus bzw. Sukkubus und der Stoff vieler Legenden, die man sich über Wesen erzählt, die durch Sex Monate, Jahre oder gar Jahrzehnte der Lebenszeit eines Menschen rauben.

Thaz-Laraanji

Größe: körperlos

Gewicht: kein Gewicht

MU * KL * IN * CH *

FF * GE * KO * KK *

LeP 20 AsP 30 KaP – INI 15+1W6

AW 14 SK 3 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 8 TP 1W6 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Gutaussehend I

Sonderfertigkeiten: 1W3+1 passende Sex-Sonderfertigkeiten

Talente: Betören 12, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Willenskraft 7

Zauber: Bannbaladin 11, Begierde auslösen 10, Begehren erzeugen 8, Verlangen kontrollieren 10 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Kampfverhalten: Thaz-Laraanjinim kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. Bei der ersten Gelegenheit versuchen sie zu fliehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Thaz-Laraanjinim sind die minderen Diener Belkelels und nicht sonderlich gefährlich. Sie verschaffen ihrem Ziel nur feuchte Träume.

☛ **QS 2:** Die körperlosen Wesen können die Lebenskraft ihres Opfers stehlen.

☛ **QS 3+:** Gesegneter Tharf hilft meist, sie zu vertreiben.

Sonderregeln:

*) **Ätherisches Wesen:** Thaz-Laraanjinim besitzen keinen Körper, der zu echten Handlungen in der Lage ist. Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigungsproben, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber, *Betören* und *Willenskraft*, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

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 ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Lebensraub: Beim Beischlaf mit einem Kulturschaffenden raubt der Thaz-Laraanji diesem 1W6 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus.

Unsichtbar: Die Dämonen sind dauerhaft unsichtbar und nur in den Träumen ihres Opfers sichtbar, oder, wenn ein Zauber oder eine Liturgie gewirkt werden, die unsichtbare Wesen sichtbar macht.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Alptraum** (Ziel hat nach dem Beischlaf für 2 Stunden 1 Stufe *Furcht*; muss in Kombination mit dem Dienst *Verführung* verwendet werden)

☛ **Sexuelle Dienste im Traum** (sexuelle Handlungen bei einer verführten Person, aber nur in deren Träumen; muss in Kombination mit dem Dienst *Verführung* verwendet werden)

☛ **Verführung** (Verführung einer ausgewählten Person)

Tja'Makra

Diese niedere Dämonin aus Belkelels Gefolge sieht äußerlich wie eine aufreizende Prostituierte aus. Tja'Makra (Mehrzahl: Tja'Makrajim), deren Spitzname die *bissige Geliebte der Dar-Klajid* ist, kann sowohl die Gestalt eines Manns als auch die einer Frau

annehmen. Der Daseinszweck von Tja'Makra ist entweder die Tötung eines Verführungsoffers während des Beischlafs durch ihre zubeißende Vagina bzw. den wurmartigen Penis, oder die Übertragung von Geschlechtskrankheiten.

Tja'Makra

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 KL 13 IN 13 CH 14

FF 13 GE 15 KO 14 KK 14

LeP 40 AsP 32 KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 4 ZK 4 GS 9

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

Genitalbiss*: AT 18 TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Genitalbiss), 1W3+1 passende Sex-Sonderfertigkeiten

Talente: Betören 9, Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 9, Willenskraft 8

Zauber: Abneigungen und Vorlieben erzeugen 10, Blick in die Gedanken 14, Erregung spüren 12, Levthans Feuer 10, Begehren erzeugen 12 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Tja'Makra versucht ihr Opfer zu verführen und während des Geschlechtsverkehrs mit einem Genitalbiss anzugreifen. Dazu *verbeißt* sie sich gerne in das Geschlechtsteil ihres Gegenübers.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Tja'Makra ist eine Dämonin aus Belkelels Gefolge, man sieht ihr aber nicht an, dass sie eine Dämonin ist.

☞ **QS 2:** Tja'Makra kann gefährliche Geschlechtskrankheiten übertragen.

☞ **QS 3+:** Tja'Makra besitzt eine zahnbewehrte Vagina und kann damit zubeißen.

Sonderregeln:

*) **Bissiges Geschlechtsteil:** Während des gewöhnlichen Beischlafs oder des Liebesspiels kann während einer Verführungshandlung ein Genitalbiss erfolgen. Richtet der Angriff SP an, so verliert das Opfer zu Beginn der nächsten KR nochmals 1W3 LeP. Das Liebesspiel endet nach der AT automatisch.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Tja'Makra ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Geschlechtskrankheit übertragen** (die Dämonin kann eine Person, mit der sie schläft, mit einer beliebigen vom Beschwörer festgelegten Geschlechtskrankheit anstecken; eine Krankheitsprobe muss nach dem Beischlaf ausgeführt werden)

☞ **Verführung und Tötung** (Verführung einer ausgewählten Person und Tötung durch Genitalbisse)

Zogh'Slot

Der zweigehörnte, an einen Tintenfisch erinnernde, meist fleischfarben bis rosa gefärbte Dämon aus Belkeles Domäne, wird von Sexualmagiern häufig als lustvolles Spielzeug für Orgien heraufbeschworen. Der Zogh'Slot

(Mehrzahl: Zogh'Slotya), dessen Beinamen *Heptapus* oder *Tentakel der unerfüllten Lust* ist, kann bis zu sieben Orgienteilnehmer gleichzeitig mit seinen Tentakeln verwöhnen. Die Tentakel bilden dabei phallusartige Enden, bei Bedarf auch Öffnungen, die einer Vagina ähneln.

Zogh'Slot

Größe: 2,20 bis 3,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 KL 13 IN 14 CH 14

FF 16 GE 14 KO 18 KK 19

LeP 120 AsP 60 KaP – INI 15+1W6

AW 3 SK 5 ZK 4 GS 6

Tentakel: AT 14 PA 5 TP 1W6+4 RW lang

Biss: AT 10 PA 3 TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Biss, max. 3 x Tentakel)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff^{ABE007} (Fangarm), Tentakelschwung^{ABE008} (Fangarm), Verbeißen (Biss), 1W3+2 passende Sex-Sonderfertigkeiten

Talente: Betören 11, Einschüchtern 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 8

Zauber: Abneigungen und Vorlieben erzeugen 8, Blick in die Gedanken 12, Erregung spüren 12, Begehren erzeugen 12, Verlangen kontrollieren 12 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -3

Kampfverhalten: Ein Zogh'Slot versucht Kämpfe zu vermeiden. Sollte er oder einer der Teilnehmer des Liebesspiels angegriffen werden, wird er sich aber mit Tentakelschlägen verteidigen. Dabei setzt er seine Manöver wie den *Klammergriff*, *Tentakelschwung* und *Verbeißen* ein.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Dieses Wesen ist zwar schon lange bekannt, erfreut sich aber in letzter Zeit einer großen Beliebtheit unter jungen Orgiengängern.
- ☛ **QS 2:** Der Dämon ist nicht besonders mutig und flieht, sobald er leicht verletzt wurde.
- ☛ **QS 3+:** Wer jemanden vor dem Dämon retten will, sollte dabei bedenken, dass der Dämon mit seinen Tentakeln jemanden ernsthaft verletzen kann, während er dem unheiligen Liebesspiel frönt.

Sonderregeln:

Aussaugen: Zogh'Slot kann jemanden, den er mit mindestens einem Tentakel festhält, Lebenskraft aussaugen und sich gut schreiben, auch über sein eigenes Maximum hinaus. Pro Tentakel von dem ein Kulturschaffender festgehalten wird, kann der Dämon 1 LeP pro angefangener Minute absaugen.

Orgienmeister: Der Zogh'Slot kann folgende Sexpraktiken einsetzen: Analverkehr, Coitus, Fingerspiele, Reiben & Streicheln und Samenspiele. Er kann bei der Liebesspiel-Variante *Flotte Dreier und Orgien* bis zu 7 Teilnehmer erregen. Die Probe auf *Betören* muss er pro Durchgang nur einmal ablegen und das Ergebnis gilt dann für alle Teilnehmer. Bei der Orgie ist die Probe des Zogh'Slot nicht durch Anzahl der Teilnehmer erschwert. Der Dämon kann ebenfalls erregt werden. Für jede Erregungsstufe ist seine Probe auf *Betören* um 1 erleichtert. Der Dämon kann nur einen Orgasmus erreichen. Die übrigen Teilnehmer des Liebesspiels können aber einen ekstatischen Höhepunkt erleben.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zogh'Slot ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Tentakel abschlagen: Um dem Dämon ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Zappelnde Tentakel: Wer gerade von einem Tentakel des Dämons verwöhnt wird, während dieser SP erleidet, bekommt die Hälfte der SP ebenfalls als Schaden ab. Nach dem ersten SP lässt der Dämon aber alle Personen los.

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

Zusätzliche Dienste:

- ☛ **Dämonischer Höhepunkt** (Erreicht ein Teilnehmer beim Liebesspiel Durchgang 12 und seinen ekstatischen Höhepunkt, kann er 1W3+4 verführerische Belohnungen auswählen; muss in Kombination mit dem Dienst *Sexueller Dienst* verwendet werden; verbraucht drei Dienste pro Ziel)
- ☛ **Liebessnektar** (Der Dämon kann am Ende eines Durchgangs jedem Teilnehmer 1W6 LeP von seinen LeP übertragen. Die LeP dürfen die maximalen LeP eines Teilnehmers nicht übersteigen, der Dämon kann aber sehr wohl auf LeP 0 reduziert werden und vergeht dann; muss in Kombination mit dem Dienst *Sexueller Dienst* verwendet werden; verbraucht einen Dienst pro Durchgang)
- ☛ **Sexueller Dienst** (sexuelle Handlungen an bis zu 7 freiwilligen Zielen; verbraucht einen Dienst pro Ziel)

Neue Kultur

Engasaler

Zwischen dem Andergaster Steineichenwald und den Kalkklippen von Hallerû liegt das kleine Herzogtum Engasal. Seine Bewohner werden von den übrigen Aventuriern belächelt, sogar von den ansonsten als rückständig geltenden Andergastern und Nostriern.

Verbreitung und Lebensweise: Der gemeine Engasaler stammt aus Engasal-Stadt, einem kleinen Dorf und einzige Ortschaft des Herzogtums. Nur selten kommt es vor, dass ein Engasaler auf Reisen geht, um den übrigen Aventuriern zu beweisen, dass mehr in ihm steckt, als man denkt. So kann man einen Engasaler auch mal in Havena, Kuslik oder gar Festum antreffen, aber eine Begegnung mit ihm ist seltener als mit einem Schwarzpelz in der Khôm.

Weltsicht und Glaube: Die Staatsreligion des kleinen Herzogtums Engasal ist der Rahjaglaube und alles ist danach ausgerichtet. Das Herzogtum keltert seinen eigenen berühmten, obwohl gemeinhin als ungenießbar geltenden, Wein. Die Hohe Schule der Sexualmagie zu Engasal bildet vor Ort jedes Jahr eine Handvoll Magier aus, und die mittlerweile über die Landesgrenzen bekannte Garfolóra-Manufaktur stellt Liebesspielzeug für jedermann und jederfrau her.

Sitten und Bräuche: Der Engasaler ist den schönen Dingen des Lebens zugewandt. Er liebt das Rahjagefällige und hasst das Hässliche. Selbstverständlich hält er sich an die Gebote der Zwölfe, wobei ihm neben Rahja auch Phex lieb ist, denn meist versucht er seine zweit- bis viertklassigen Waren zu stolzen Preisen an Auswärtige zu verkaufen (meist erfolglos). Er ist tolerant gegenüber jedem, der es gut mit ihm meint und von Zuversicht und gutem Willen geprägt. Nur selten wird er wütend



Sprache: Garethi (Engasalisch)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: Engasal

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

• **Weltliche Professionen:** Bardin, Gardist, Gauklerin, Händler, Heilerin, Höfling, Jäger, Prostituierte, Streuner

• **Zaubererprofessionen:** Intuitiver Zauberer, Meistertalent, Sexualmagier (Engasal)

• **Geweihtenprofessionen:** Rahjageweihete

Typische Vorteile: Glück, Unscheinbar

Typische Nachteile: Angst vor ... (fast jede Angst typisch), Behäbig, Pech, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Naiv, Neugier, Spielsucht, Verschwendungssucht), Schlechter Geschmack, Unfähig

Untypische Vorteile: Adel, Guter Geschmack, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Reich

Untypische Nachteile: Blutransch, Persönlichkeitsschwächen (Neid, Streitsucht), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Typische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Gaukeleien, Lebensmittelparbeitung, Malen & Zeichnen, Überreden, Zechen

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Kraftakt, Kriegskunst, Willenskraft

Typische Namen:

• **männlich:** Alrikbert, Bardono, Brinmann, Firunislaus, Halbert, Jast, Kuhnislus, Retomas, Valpo, Zottel

• **weiblich:** Alriklinde, Cellara, Emerenzia, Garfielda, Girselberta, Nahemara, Rahjanella, Rohaia, Trawiebke, Yppsila

• **Nachnamen:** Alrikshuber, Baumkuchen, Gorsamen, Hundsschnauzer, Kachelbacher, Lustwandler, Milchbringer, Tortengussler, Vorkostler, Zibbelgruber

Namen werden nach mittelreichischen Vorbild mit Vor- und Nachname gebildet.

Kulturpaket Engasaler (10 AP)

Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gaukeleien +1, Lebensmittelparbeitung +1, Malen & Zeichnen +1, Überreden +1, Zechen +1

oder gar abfällig, meist nur, wenn Herzog oder Rahja beleidigt wurden – oder der Engasaler Wein.

Tracht und Bewaffnung: Die meisten Bewohner Engasals sind friedliebende Menschen, die weder mit Andergastern, noch Nostriern oder gar Orks Streit suchen. Außer den Engasaler Pikenieren führen kaum Bewohner des Herzogtums Waffen mit sich, sieht man von einem Küchen- oder Tortenmesser ab.

Neue Kampftechnik

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. In **Wege der Vereinigungen** stellen wir dir die Nahkampftechnik Peitschen vor, da sie von einigen in diesem Band beschriebenen Professionen benötigt wird. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in Peitschen mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Waffen der neuen Kampftechnik sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu 3 auf Attacke. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

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

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitsche genutzt werden:

Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

Neue Waffen

An dieser Stelle sind weitere Nahkampfwaffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen und die von einigen der vorgestellten Professionen verwendet werden.

Ergänzungen zu den Ausrüstungswerten

Waffeneigenschaften und *Improvisierte Waffen* sind eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Waffeneigenschaften

Die hier vorgestellten improvisierten Waffen verfügen nicht nur über die bereits bekannten Werte aus dem **Regelwerk**, sondern auch über Waffeneigenschaften. Dabei handelt es sich um spezielle Vor- und Nachteile für Waffen, die nur zum Tragen kommen, wenn du mit der Fokusregel spielst. Diese Vor- und Nachteile wiegen sich auf, sodass die Waffe nicht besser oder schlechter wird. Aber durch die Waffeneigenschaften kommen die individuelleren Merkmale einer Waffe besser zur Geltung und dadurch wird das Spiel deutlich komplexer.

Nahkampfwaffen

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Anmerkung:

2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

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

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brabaker Rohr (i)	1W6+2	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stn	80 HF	10 S	einf

Waffenvorteil: Beim Einsatz der Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* (siehe **Regelwerk** Seite 250) richtet der Träger bei 1-3 auf W6 +1 TP an.

Waffennachteil: Der Held verletzt sich bei einem bestätigten Patzer selbst und erleidet 1W3 SP, zusätzlich zu sonstigen Auswirkungen des Patzers.

Olisbos (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	kurz	05 Stn	20 HF	10 S	einf
-------------	-------	-------	-------	------	--------	-------	------	------

Waffenvorteil: Beim Einsatz der Sonderfertigkeit *Einhändiger Kampf* (siehe **Regelwerk** Seite 247) bekommt der Träger des Olisbos einen Bonus von +1 AT.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger eines Olisbos ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Paddel (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	1,5 Stn	60 HF	4 S	prim
------------	-------	-------	-------	--------	---------	-------	-----	------

Waffenvorteil: Beim Einsatz der Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* (siehe **Regelwerk** Seite 250) richtet der Träger bei 1-3 auf W6 +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Phallusstab (i)	1W6+1	KK 14	-2/-2	mittel	1,25 Stn	40 HF	15 S	einf
-----------------	-------	-------	-------	--------	----------	-------	------	------

Waffenvorteil: Beim Einsatz des Manövers *Hammerschlag* richtet der Phallusstab +2 TP an und der Gegner erhält zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger eines Phallusstabs ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Kampftechnik Peitschen

Reitgerte (i)	1W6	KK 16	0/-3	mittel	0,75 Stn	100 HF	10 S	einf
---------------	-----	-------	------	--------	----------	--------	------	------

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Reitgerte ist um 1 erschwert.

Waffennachteil: Mit einer Reitgerte kann man nur Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen parieren.

Lustpeitsche (i)	1W3	FF 16	-1/-	lang	1,5 Stn	140 HF	14 S	einf
------------------	-----	-------	------	------	---------	--------	------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Neunschwänzige	1W3+1	FF 15	-2/-	mittel	2 Stn	90 HF	18 S	einf
----------------	-------	-------	------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Verteidigungen gegen die Neunschwänzige sind um 1 erschwert.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 1 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Kampftechnik Schwerter

Amazonensäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stn	100 HF	200 S	komp (2 AP)
---------------	-------	----------	-----	--------	-------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Amazonensäbels einen Bonus von +2 TP.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Amazonensäbels einen Malus von 2 auf PA.

Ein paar redaktionelle Begleitworte zu Wege der Vereinigungen

Dieses Buch entstand bekanntermaßen als Aprilscherz-idee und in seinem Kern sollte das fertige Werk die wichtigste Eigenschaft eines Scherzes beibehalten: Humor. Wie ich schon im Vorwort geschrieben habe, kann man mit einem Buch über Sex eine ganze Menge falsch machen. Ich erinnere mich noch daran, dass wir allein bei dem Formungszauber und den Zeremonien *KÖRPER DER RADSCHA USCHTAMMAR* und *GESCHLECHTERWECHSEL X* Versionen entwickelt haben, bis es zur fertigen Formulierung kam. Um nur ein paar Probleme aufzugreifen: Worin

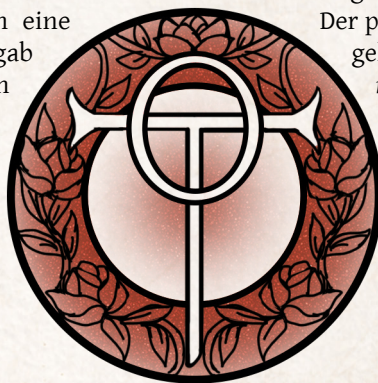
unterscheidet sich eine männliche von einer weiblichen Brust? Sollte man Brustformung auf Männer anwenden können? Wo wächst bei der Radscha Uschtammar-Zeremonie der zweite Penis / die zweite Vagina? Auch an Stellen, wo ich es nicht vermutet hätte, gab es Diskussionen, beispielsweise beim Thema Verbalerotik. Man kann vortrefflich darüber streiten, wie das genau funktioniert. Grundsätzlich muss man aber festhalten, dass bei aller Liebe zum Realismus die Regelemente lieber nach Funktionsfähigkeit erstellt wurden.

Eine wichtige Prämisse für den Band war, dass wir niemanden bloßstellen und bestrafen wollten. Alle Sexpraktiken, die wir vorgestellt haben, haben ihre Vorteile (und ein paar Nachteile). Ein großer Penis kann ebenso das Liebesspiel positiv beeinflussen wie ein kleiner. Wir wollten hier mit einer positiven Einstellung den Spaß beim Anwenden der Regeln und beim Auswürfeln vergrößern

In den Band sind ziemlich viele zusätzliche Teststunden von Lesern geflossen, die uns sowohl bei der Regelanwendung, als auch bei komplexen Problemen und bei moralisch-ethischen Fragen ihre Expertise zur Verfügung gestellt haben.

Bei der Illustrierung war es uns sehr wichtig, dass es eine gute Verteilung der Kulturen, Spezies und sexuellen Präferenzen gab. Es war nicht unsere Absicht, dass jedes Bild nackte Personen zeigt. Das Thema des Bandes wäre aber verfehlt, wenn sie alle angezogen wären. Insofern enthält **Wege der Vereinigungen** schon einige freizügige und ... rahjagefällige Illustrationen.

Der Band enthält an einigen Stellen eine recht derbe Sprache. Sicherlich, es gab schon einige DSA-Romane, die sich ebenfalls der Gareth Gossensprache bedienten, aber in Regel- und Hintergrundbänden war dies eher selten bis gar nicht der Fall. Es wäre aber bei **Wege der Vereinigungen** irgendwie falsch gewesen, darauf zu verzichten.



Es gab zudem Themen, die wir aus unterschiedlichen Gründen nicht behandeln wollten und ich denke, ich sollte dazu ein paar Worte sagen und Gründe benennen:

✦ **Sexuelle Gewalt, Vergewaltigungen, Sexualstraftaten und deren Bestrafung:** Das Buch soll Spaß machen und diese Themen machen weder beim Lesen Spaß, noch uns beim Schreiben.

✦ **Schwangerschaften und Geburt:** Da diese Themen sich nicht mehr um das Liebesspiel drehen, haben wir alles jenseits der Zeugung und Empfängnis weggelassen. Aber vielleicht behandeln wir das nochmal in einer weiteren Spielhilfe.

✦ **Liebe und Ehe:** Diese beiden Themen werden nur am Rande gestreift, da sie nicht zentraler Bestandteil des Bandes sind.

Ich hoffe, diese Erklärungen unserer Absichten helfen dir zu verstehen, warum wir einige Themen ausgelassen haben, oder was unsere Hintergedanken bei der Entwicklung von **Wege der Vereinigungen** waren.

Der passende Abschluss eines solchen Werkes gehört dem Leitspruch von *Jacqueline Careys Kushiell-Triologie*:

Liebe, wie es dir gefällt.

Lieblichste Grüße
Alex Spohr (für die Redaktion)

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Anbahnung ausspielen	☐	87
Erweiterte Sonderfertigkeiten ohne Stile	☐	165
Fokusfähigkeiten erwerben	☐	8
Gleichzeitiger Einsatz von zwei Sexpraktiken	☐	105
Gute und schlechte Liebesbekundungen	☐	90
Rahjawonnen als Option für Schicksalspunkte	☐	108
Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken	☐	232

INDEX

Abkürzungen

Liturgie	(L)
Ritual	(R)
Sex-Sonderfertigkeit	(Sex-SF)
Sonderfertigkeit	(SF)
Verzückende Belohnung	(VB)
Zauberspruch	(Z)
Zaubertrick	(ZT)
Zeremonie	(ZM)

Nummer

4WG-Prinzip	15
-------------	----

A

Abneigung (Sexpraktik)	
(Sex-Nachteil)	151
Abneigungen und Vorlieben	
erzeugen (R)	181
Abschleppen	85
Abschleppspezialist/in	
(Sex-SF)	156
Achaz	35
Affenmensch	31, 113
Al'Anfaner Praktiken	44, 48
Alchimica	132
Alrique in den Ketten des	
Nordmanns	138
Alrique und der Elfenkönig	138
Amazone	13, 22, 39, 57, 76
Amazonensäbel	211, 233
Amazonisch	17, 39, 40
Analverkehr (Sexpraktik)	100
Anbahnung	85
Anbändeln	86
Angsteinflößendes Tier (SF)	195
Anhaltende Erregung (VZ)	106
Anzüglichkeiten (Sex-SF)	156
Aranische Rasur (ZT)	176
Artefakt	142
Aufbegehren (SF)	169
Aufhübschen	85
Ausbildungsstufe	66
Ausdauernde/r Liebhaber/in	
(Sex-Vorteil)	148
Auserwählte der Liebe	
(Sex-Schicksalspunkte-	
Sonderfertigkeit)	115
Auslaugende Vereinigung	
(Sex-SF)	156
Auspeitscher/in (Sex-SF)	157
Ausziehen von Zauberhand (ZT)	176

B

Bal'Thani	26, 43
Ballknebel	127

Begabte/r Aufreißer/in	
(Sex-Vorteil)	148
Begehren (Zustand)	85
Begehren erzeugen (Z)	177
Begierde (Aspekt)	161
Begierde auslösen (R)	181
Belkelel	10, 12, 21, 28, 44, 48, 53f.
Belohnungsgrad	106
Berauscht (Zustand)	134
Besonders empfindliche	
Stellen anvisieren	122
Bhurkhesch (Dämon)	227
Bhurkhesch-Sekret	135
Bisexualität	227
Blähungen (Sexunfall)	109
Bordell	66ff.
Brabaker Rohr	127
Brennendes Geschlechtsteil	
(Sexunfall)	109
Brustformung (Z)	177
Brustgröße	120
Brustschale	123
Brusttabelle	120
Brustumfang	120

C

Cheriacha	135
Coitus (Sexpraktik)	100
Coitus interruptus	113
Coming-Out	30
Crunch	7
Crunch-Elemente	7f.
Cunnilingus (Sexpraktik)	101

D

Dar-Klajid (Dämon)	229
Dauererektion (Sexunfall)	109
Dauerhaft Geil (Rahjawonne)	108
Dauerhafte Körperformung (SF)	166
Dauerhafte Liebesliturgien (SF)	169
Dein Liebreiz gleicht dem	
Morgenrot	139
Dekadenter Luststuhl	142
Der stoßende Degen der Liebe	139
Die 13 x 13 Tage von Elem	138
Die Amazone Rhiana	139
Die Hände des Comto	139
Die Liebe einer Prinzessin (I-VI)	138
Die Magierin und der Novadi-	
fürst	139
Die Nachteile der Demut	138
Die Vorteile des Stolzes	138
Dildostab (SF)	183
Dirty-Talk	15
Drachen	31, 49

Druckerei Graziani	139
Durchgang	92
Durchhaltevermögen	93

E

Efferdsbrennen	
(Geschlechtskrankheit)	116
Egelschreck	118
Einflüsterung (ZM)	192
Einfühlsame/r Verehrer/in	
(Sex-SF)	157
Einfühlsamkeit (Sex-Schicksals-	
punkte-Sonderfertigkeit)	115
Einschränkung	119
Einstellung	88, 89
Einstellung ändern	88
Ekstase (Aspekt)	162
Ekstatischer Höhepunkt	105
Elfisch	37, 38
Empfängnis	112
Empfängnisverhütung (L)	188
Engasal	231
Engasaler (Kultur)	231
Entstelltes Antlitz (L)	188
Erdkraft (SF)	166
Erforscher des Rausches (SF)	169
Erogene Zone (Rahjawonne)	108
Erotika-Generator	140
Erotikkünstler (Profession)	202
Erotikmasseur/in (Sex-SF)	157
Erotiktänzer/in (Sex-SF)	157
Erotische Ausstrahlung	
(Sex-Vorteil)	148
Erotische Regeneration	
(Astralenergie) (Sex-SF)	157
Erotische Regeneration	
(Karmaenergie) (Sex-SF)	157
Erotische Statuette	131
Erotische Stilsicherheit (Sex-SF)	158
Erotische Stimme (Sex-Vorteil)	148
Erotischer Traum (ZT)	176
Erregende Worte (Sex-SF)	158
Erregender Rausch (L)	188
Erregung (Zustand)	92
Erregung erzeugen	94
Erregung halten	95
Erregung kontrollieren (L)	188
Erregung spüren (Z)	177
Erregungsschranke	92
Erschöpfendes Liebesspiel (SF)	166
Erweiterte Liturgiesonderfertig-	
keit	169
Erweiterte Zaubersonderfertig-	
keit	166
Eunuchenkraut	133

Lyceum Azizel	84, 204
Lyceum Brigonia	77, 204
Lyceum Dalekidos	204
Lyceum Marmaron	204
Lyceum Tulipan	13, 204
Lyceum-Kurtisane (Profession)	204
Lyceum-Quadrologie	139

M

Magische Handlung	183
Mal hart, mal zart (Sex-SF)	160
Mammalverkehr (Sexpraktik)	103
Massageöl	128
Masturbation (Liebesspiel- variante)	98
Masturbationshilfe	141
Mätresse	66
Mätresse (Ausbildungsstufe)	66
Meister der Lustdämonen (SF)	166
Meisterin des Liebesspiels (Sex-Schicksalspunkte- Sonderfertigkeit)	115
Meisterlicher Orgasmus (Rahjawonne)	108
Menschlicher Esstisch	58
Mittelreicher	10, 11, 40, 43
Moarana-Liebessaft	136
Moralkodex	161, 162
Multipler Orgasmus (Sex-SF)	160
Myranischen Imperium	10

N

Nackttänzer/in (Sex-SF)	160
Necker	31
Neunschwänzige	128
Neunschwänzige Peitsche des Verlangens	147
Nivesen	50
Norkosh	107
Nuanaä-Lie	50

O

Obsession (L)	191
Oger	35
Ölhaut (ZT)	176
Olisbos	11, 126
Olisbosgürtel	126
Olisbosgürtel der Radscha Uschtammar	143
Orgasmus	91
Orgasmusküchlein	132
Orgiastische/r Lustspender/in (Sex-SF)	160
Orgie	54
Orgienerfahrung	56
Orgienfrischling (Orgien- erfahrung)	56
Orgien-Gruppe	96
Orgienlöwe (Orgienerfahrung)	56

Orgienlöwe/in (Sex-SF)	160
Orgienmaske	143
Orgienveteran (Orgienerfahrung)	56
Ork	34
Oronische Traumsteine	136
Owalla	11

P

Paddel	128
Peitschen (KT)	232
Penisbruch und Scheiden- krampf (Sexunfall)	109
Penisformung (Z)	179
Penisgröße	119
Penislänge	119
Penisring	130
Penistabelle	119
Penisumfang	119
Persönlichkeitsschwäche (Sex-Nachteil)	152
Phallusstab	11, 126
Position	94
Po-Stöpsel	131
Po-Stöpsel mit Tierschwanz	131
Potent (Sex-Vorteil)	150
Potenzmittelverstärkung (SF)	167
Potenztalisman	131
Präservativ	114
Preise und Dienstleistungen	69
Prickelnde Lust (Rahjawonne)	109
Priester des Weins (SF)	167
Projektionskugel der Wollust	143
Prostituierte	66
Prostituierte (Profession)	205
Purpurmohn	136
Pyrdacor	10

R

Radscha Uschtammar	10, 43, 193
Radscha-Anhänger (SF)	168
Rahja	8ff.
Rahjageküsst (Sex-Vorteil)	150
Rahjageweihte (Profession)	209
Rahjakirche	10ff.
Rahjalieb	114
Rahjas Euphorie (VZ)	106
Rahjasine	136
Rahjasutra	138
Rahjasutra-Kenntnisse (Sex-SF)	160
Rahjasutra-Masseur/in (Sex-SF)	161
Rahjasutra-Meister (Profession)	210
Rahjasutra-Meister (SF)	169
Rahjasutra-Stellung	100
Rahja-Vademecum	139
Rahjawonne	108
Raia	10
Raiakult	10
Raias	43
Rapiro Floretti-Reihe	139

Rausch (Aspekt)	162
Rausch der Keule (SF)	195
Rausch der Lustbarkeiten (SF)	195
Rauschmittel	134
Ravesaran	43
Regeln	7
Reiben & Streicheln (Sexpraktik)	104
Reitgerte	128
Reizwäsche	128
Reizwäsche der Begierde	144
Resistenz gegen Geschlechts- krankheiten (Sex-Vorteil)	150
Rosentätowierung	130, 194
Roter Schleier	196
Rüstungseigenschaft	122

S

Säbeltänzerin (Profession)	211
Samen	10, 12, 35, 113, 150, 153, 161, 173, 178
Samenspiele (Sexpraktik)	104
Samentausch (Sex-SF)	161
Samthauch	137
Sansaro	117, 118
Schamhaar	121
Schamhaarfrisur	121
Schamhaarfrisur (ZT)	177
Schamhaartabelle	121
Schamlausbefall (Geschlechts- krankheit)	118
Schlechte Angewohnheit (Sex-Nachteil)	152
Schlechte Eigenschaft (Sex- Nachteil)	153
Schlechter Geschmack (Sex- Nachteil)	154
Schleier der Fesselung (SF)	196
Schleier der Reinheit (SF)	196
Schleier der Träume (SF)	196
Schleier der Unempfindlichkeit (SF)	196
Schleier der Verführung (SF)	196
Schleier des Begehrens (SF)	196
Schmelzende Gletscher - Alrique und der Eisbarbar	138
Schmuckringe der Verführung	144
Schmuckringe- und Steine	130
Schwämmchen mit Essenzen	114
Schwangerschaft zwischen Angehörigen unterschiedlicher Spezies	113
Schwangerschaften von Nichtmenschen	113
Seeliger Schlaf (VZ)	106
Seidentuch	127
Selemie	51
Sex-Nachteil	151
Sexpraktik	83, 100

Sexpraktiken und Schwangerschaft	11
Sex-Regeln	91
Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit	115
Sex-Sonderfertigkeit	156
Sexualmagierin (Profession)	206
Sexualscholar aus Al'Anfa (SF)	166
Sexualscholar aus Engasal (SF)	165
Sexualscholar aus Fasar (SF)	165
Sexunfall	109
Sex-Vorteil	148
Siebenstreich	12
Silem-Horas-Edikt	10
Simia	10
Slut shaming	22
Spielertypen der Erotik	14
Spielzeug der Lust (Z)	180
Sprechender Olisbos	144
Standhaftigkeit (Sex-SF)	161
Standhaftigkeitselixier	132
Stattlicher Penis (Sex-Vorteil)	150
Störungen ignorieren	93
Streichelfeder	128
Streichelfeder der Verzückung	144
Stressabbau (VZ)	106
Sulvolicht	68
Suspensorium	123

T

Talisman	145
Tatendrang (VZ)	106
Tätowierung	129
Teilnehmer	92
Tharf	147
Tharvun-Parfüm	133
Thaz-Laraanji (Dämon)	228
Thaz-Laraanji-Ring	144
Thomeg Atherion	13, 20, 206
Thorwal-Horasreich-Konflikt	11
Tja'Makra (Dämon)	229
Tradition (Levthankult) (Sonderfertigkeit)	162
Tradition (Rahjakirche) (Sonderfertigkeit)	162
Tradition (Tsatuara-Anhängerinnen) (Sonderfertigkeit)	163
Trance (Zustand)	156

Traschbart	117
Traumhafter Po (Sex-Vorteil)	150
Treu (Sex-Vorteil)	150
Troll	35
Tsajana	43
Tsas Segen (VZ)	106
Tsatuara-Anhängerin (Profession)	207
Tsatuara-Anhängerin (SF)	166

U

Überragender Dämonologe (SF)	167
Überträger des Leids (SF)	170
Übertragung der Liebeskünste (R)	181
Unerotische Stimme (Sex-Nachteil)	154
Unersättliche Stute (SF)	163
Unerschöpfliche Lust (Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit)	115
Unfruchtbar (Sex-Nachteil)	154
Untreu (Sex-Nachteil)	154
Unwiderstehlich (Sex-Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit)	115
Urtulamiden	10, 11
Uthuria	11

V

Vaginaformung (Z)	180
Vaginagröße	120
Vaginatable	120
vdL	175
Verbalerotik (Sexpraktik)	104
Verfluchter Versteifungsring	145
Verfrühter Höhepunkt (Sex-Nachteil)	154
Verführung	87
Verführung des Widders (SF)	195
Verführungshandlung	93
Verführungskunst (Sex-SF)	163
Vergnügen zu zweit (Liebesspielvariante)	93
Verhütungsmittel	113
Verknotet (Sexunfall)	110
Verlangen kontrollieren (Z)	180
Verschlingen des Python (Sex-SF)	163

Versierte/r Masochist/in (Sex-SF)	163
Versierte/r Sadist/in (Sex-SF)	164
Verstecktes Begehren (L)	191
Verstümmelt (Sex-Nachteil)	154
Vertraute	51
Verzückende Belohnungen	105
Visuelle Erotika	141
Vollkommener Beherrscher (SF)	167
Vorgetäuschter Orgasmus (Sex-SF)	164
Vorliebe (Sexpraktik) (Sex-Vorteil)	150
Vorzug	119

W

Waffeneigenschaft	232
Wasserspiele (Sexpraktik)	104
wdL	175
Wechsel der Liebesspielvarianten	99
Widdergestalt (ZM)	xxx
Widderhalskette	145
Widderkeule	195
Wildes Spiel der Rittmeisterin	138
Wissen der Radscha Uschtammar (SF)	167
Wohlbefinden (VZ)	106
Wohlgeformte Brüste (Sex-Vorteil)	151
Wohlklang der Seele (SF)	170
Wolkenkopf	10
Wollust verursachen (MH)	184
Wunderschöne Vagina (Sex-Vorteil)	151

X und Y

Yerkesh	10
Yumuda	10

Z

Zärtliche/r Liebhaber/in (Sex-SF)	164
Zaubererweiterung	175
Zauberstilsonderfertigkeit	165
Zelt des heimlichen Beischlafs	145
Zeremonialgegenstand	195
Zeugung	111
Zogh'Slot (Dämon)	230

Name

Mein Held / Meine Heldin steht auf:

☐

Männer

☐

Frauen

☐

Andere

Penisgröße	Brustgröße	Vaginagröße	Schamhaarfrisur

Vorlieben

Abneigungen

Sex-Sonderfertigkeiten

Sex-Vorteile/ Sex-Nachteile

Überstandene Geschlechtskrankheiten		
Geschlafen mit ...	Männern	Frauen
Anzahl an Orgienteilnahmen		
Höchste Anzahl an Teilnehmern		
Kinder gezeugt/empfangen		



AVENTURIEN QUELLENBUCH

WEGE DER VEREINIGUNGEN

Wege der Vereinigungen beleuchtet zahlreiche rahjagefällige Themen, etwa die Liebesbräuche verschiedener aventurischer Kulturen, außergewöhnliche und phantastische Paare, die Ansichten der Travia- und Rahjakirche zur Sexualität, und Wissenswertes über käufliche Liebe und hemmungslose Orgien.

Dieses Quellenbuch enthält Fokusregeln zur Verführung, zum Liebesspiel, zur Größe von Geschlechtsmerkmalen, zum Einsatz von Liebesspielzeug und zu Genitaltreffern. Mit den zahlreichen neuen Sonderfertigkeiten, beispielsweise dem Abschleppspezialisten, der erotischen Stilsicherheit oder der Lustempathie, kannst du deine Heldin oder deinen Helden für erotische Abenteuer wappnen.

Außerdem stellt dir **Wege der Vereinigungen** neue Zaubersprüche und Liturgien samt ihren Erweiterungen vor. Von der Erzeugung von Erregung über erotische Träume bis hin zum Geschlechterwechsel findest du in diesem Band mannigfaltige Möglichkeiten der Sexualmagie und des rahjagefälligen Götterwirkens. Neben all diesen Informationen erhältst du zusätzlich weitere spielbare Professionen, etwa den geweihten Levthanpriester, die hexische Tsatuara-Anhängerin und den gelenkigen Rahjasutra-Meister. Dazu enthält der Band Informationen zu Dutzenden von neuen Ausrüstungsgegenständen, wie etwa der neunschwänzigen Peitsche, dem Standhaftigkeitselixier oder der magischen Orgienmaske. Was du immer schon über das Liebesleben der Aventurier wissen wolltest, aber dich nie zu fragen wagtest – **Wege der Vereinigungen** wird dir die Antworten liefern.



www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

US25213PDF