

Das Schwarze Auge

LUSTSCHLÖSSER
&
ZAUBERWESEN

Ergänzung zum Bestiarium

Die Tradition (Elementare) als Sonderfertigkeit

- ☛ Elementare müssen zum Zaubern weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- ☛ Nur Elementare können diese Tradition erlernen. Ebenso können Elementare keine weiteren Traditionen erlernen.
- ☛ Wenn Elementare Zauber modifizieren, erleiden sie keine Erschwernisse.
- ☛ Elementare können keine Zauber erlernen, mit denen sie Wesenheiten herbeirufen können.
- ☛ Die Zauber von Elementaren haben meist harmonische, elementare Nebeneffekte, beispielsweise mag die Luft um ein Luftelementar flimmern oder ein Eiselementar strahlt beim Zaubern Kälte aus.
- ☛ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Elementar sein

AP-Wert: 250 Abenteuerpunkte

Die Tradition (Dämonen) als Sonderfertigkeit

- ☛ Dämonen müssen zum Zaubern weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- ☛ Nur Dämonen können diese Tradition erlernen. Ebenso können Dämonen keine weiteren Traditionen erlernen.
- ☛ Wenn Dämonen Zauber modifizieren, erleiden sie keine Erschwernisse.
- ☛ Dämonen können keine Zauber erlernen, mit denen sie Wesenheiten herbeirufen können.
- ☛ Die Zauber von Dämonen haben meist unkontrollierte Nebeneffekte, was sich in dem Verdorren von Pflanzen, dem Erscheinen von dämonischen Effekten wie Schwefelgeruch oder unheimlichen Geräuschen äußern kann.
- ☛ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Dämon sein

AP-Wert: 250 Abenteuerpunkte

Die Tradition (Feen) als Sonderfertigkeit

- ☛ Feenwesen müssen zum Zaubern entweder eine Geste ausführen oder eine Formel aufsagen, meist in Form eines Lieds oder Reims, gelegentlich auch nur ein kurzes Wort. Jeder Zauber kann auch mit beiden Komponenten ausgeführt werden, notwendig ist aber jeweils nur der Einsatz von einer, die sich der Wirker beim Sprechen des Zaubers frei aussuchen kann. Wird ein Feenwesen an der Ausführung dieser gewählten Komponente gehindert, erleidet es eine Erschwernis von 1 auf die Probe.
- ☛ Nur Feenwesen können diese Tradition erlernen. Ebenso können Feenwesen keine weiteren Traditionen erlernen.
- ☛ Wenn Feenwesen Zauber modifizieren, sind Erschwernisse bei Zaubermodifikatoren halbiert.
- ☛ Zauber mit den Merkmalen Hellsicht, Illusion, Telekinese und Verwandlung sind für Feen um 1 erleichtert.

- ☛ Feen können keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch erlernen.
- ☛ Die Zauber von Feen haben meist unkontrollierte Nebeneffekte, was sich in dem Erblühen von Pflanzen, dem Erscheinen von kleinen Tieren, Blütenregen, Schneefall oder dem Geräusch von kleinen Glöckchen in der näheren Umgebung äußern kann.
- ☛ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Feenwesen sein

AP-Wert: 170 Abenteuerpunkte

Vom Wesen der Feen

Feen stammen aus magischen Globulwelten zwischen den Sphären. Dere besuchen diese Wesen meist durch Feentore und nehmen dort Gestalt an, selbst wenn sie in ihrer Heimatwelt keinen Körper haben sollten. Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Feen getötet, zerfällt ihr Körper kurze Zeit später, spätestens aber nach einem Tag, zu Feenstaub. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.
- ☛ Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- ☛ Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.
- ☛ Zauber von Derebewohnern, die auf Feen gesprochen werden, haben bei 1-3 auf 1W6 eine andere Wirkung als beabsichtigt. Oft ist die Wirkung genau umgekehrt, sodass ein Heilzauber Schaden verursacht, ein Freundschaftszauber die Fee hasserfüllt werden lässt usw. Ausgenommen von dieser Regel sind Zauber mit dem Merkmal Antimagie.
- ☛ Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Axel Spor, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Nathan Fürstenberg, Alex Spohr, Axel Spor
(mit Beiträgen von Niko Hoch, Heike Kamaris und Jörg Raddatz)

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julia Metzger

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Fífa Finnsdottir, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger,
Hannah Möllmann, Nikolai Ostertag, Matthias Rothenaicher,
Anna Steinbauer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Unser herzlichster Dank gilt Sören Berndson, Julian Härtl, Lukas Keese, Lennart Lambers sowie Louisa Würden (die sich ihr Alias „Princess of Porn“ verdient hat), Zoe Adamietz, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und Wiebke Berghäuser für Ideen und Kritik.

Und nicht zu vergessen Elena Berkova, Gina Lynn, Rachel Rxxxx, Samantha Saint, Rachel Starr und Robyn Truelove

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Erotisches Bestiarium	05
Abenteuer-Schauplätze	11
Ahnenblut	24
Oronische Geheimnisse	27

»Oh Sahiba, hast du auch schon Geschichten vom wunderschönen Zorganer Rosengarten gehört? Mein Oheim erzählt mir ständig von seinem ersten Besuch dieses lustvollen Ortes. Es ist schon viele Jahre her. Damals wurde der Rosengarten neu eingeweiht und mein Oheim war einer der Ehrengäste der Eröffnungszeremonie. Noch heute berichtet er mir von seinen rahjanischen Erlebnissen, die er wohl nie vergessen wird.

Kurz nach der Eröffnung formten sich aus den Rosenbüschen die nackten Leiber von wunderschönen Männern und Frauen, die die Gäste des Gartens willkommen hießen. Ja Sahiba, ich rede von den sagenhaften Rosendschinnen.

Ungefähr einen Götterlauf später, lag vor der Tür meines Oheims, gebetet in einem Korb aus Rosenranken, ein kleines Mädchen. Meine Cousine Dschella. Sie ist heute eine junge Frau und nicht nur die schönste, die ich jemals erblickt habe, sondern auch eine ganz besondere. Ich sah sie mit Pflanzen reden und die Blumen antworteten ihr. Ich sah, wie das Licht der Praiosscheibe ihr Kraft gibt. Ich sah, wie sie nur mit einem Lächeln jeden Mann und jede Frau verzaubert. In ihr fließt wahrlich das Blut der Rosendschinni.

Und deshalb, Sahiba, will ich nach Zorgan. Ich will Dschellas Mutter finden und ihr erzählen, dass es ihr gut geht und überprüfen, ob die Erinnerungen meines Oheims der Wahrheit entsprechen.«

—Dschaladan ibn Dschanis, Händler aus Baburin, neuzeitlich



Vorwort

Wie der Titel dieser Spielhilfe schon andeutet, geht es bei **Lustschlösser & Zaubewesen** vor allem um verschiedene Abenteuerschauplätze mit erotischem Ambiente und um Kreaturen wie feenhaft Verführerinnen und Lustdämonen.

Beide Themen hatten wir zwar schon in **Wege der Vereinigungen** mit einer Auswahl an Wesenheiten und der Vorstellung eines Bordells angerissen, doch diese Spielhilfe erweitert unsere Auswahl nochmal um ein Vielfaches.

Aber **Lustschlösser & Zaubewesen** beinhaltet noch mehr: Du findest hier Regeln für ahnenblütige Helden, die aus der Verbindung zwischen einem Feenwesen oder einem Rosendschinn mit einem Sterblichen stammen. Immerhin ist der phantastische Aspekt der Liebe zwischen einem Helden und einer Dryade, oder einer Heldin und einem Dschinn, ein gern genutztes Motiv in Aventurien. Mitunter entspringen aus diesen

Liebesbeziehungen Kinder, deren weiterer Lebensweg sich bestens für die Ausgestaltung eines Abenteurers eignet.

Zu guter Letzt präsentieren wir dir auch noch einen Abschnitt, der der Gegenspielerin Rahjas gewidmet ist, der Erzdämonin Belkelel. Dort erfährst du mehr über oronische Widersacher, denen die Helden im Verborgenen begegnen können, beispielsweise den lüsternen Lami-janim, Belkelel-Vampiren von enormer Macht, oder Pflanzen wie dem Schwarzen Wein, aus der man eine rauschhafte Droge herstellen kann.

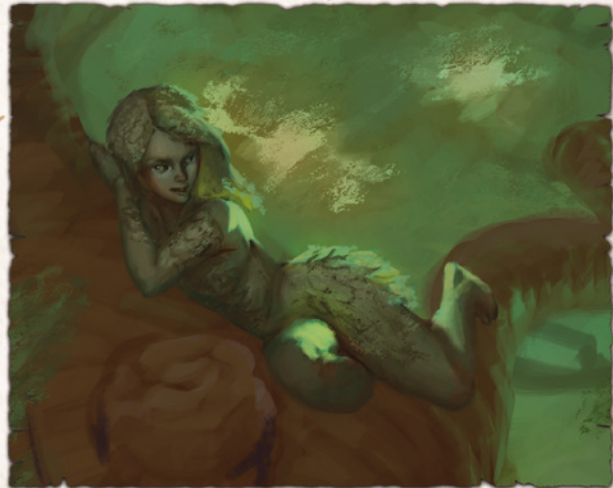
Viel Spaß mit der Lektüre von **Lustschlösser & Zaubewesen**!

Alex Spohr (für die Redaktion)
An einem blühenden Märztag
Steinfischbach, 2018

EROTISCHES BESTIARIUM

Dryade

Bei Dryaden handelt es sich um (meist weibliche) Feenwesen, deren Leben an einen Baum gebunden ist. Dryaden sind dafür bekannt, dass sie gerne junge Männer und Frauen verführen und in ihren Wohnbaum oder gar in eine Feenwelt entführen, wo sie sich dem leidenschaftlichen Liebesspiel hingeben, ohne dass die gefangenen Sterblichen wissen, wie viel Zeit schon vergangen ist. Das Aussehen einer Dryade weist Elemente ihres Wohnbaumes und der Jahreszeit auf. So schwankt die Haarfarbe beispielsweise zwischen Braun-, Rot- und Grüntönen, so wie die Farbe der Blätter eines Baumes im Laufe eines Jahres.



Dryade

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 65 Stein

MU 13 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 16

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11

LeP 24 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 13 +1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II, Stattlicher Penis oder Wunderschöne Vagina (je nach Geschlecht), Vorliebe (Sexpraktik) I (zur Auswahl siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 83)

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist/in, Einfühlsame/r Verehrer/in, Flinke Finger, Lustspender/in

Talente: Betören 15, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

Zauber: Bannbaladin 15, Begehren erzeugen 12, Salander 14, Satuaras Herrlichkeit 16 (in feeischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee (mittleres Feenwesen), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

Kampfverhalten: Dryaden meiden direkte Kämpfe, sie setzen ihre Zauberkraft ein oder ziehen sich zurück, entweder in die Bäume, die ihnen als Wohnstatt dienen, oder zu in der Nähe befindlichen Waldschraten.

Flucht: Sobald sich eine Situation konfrontativ entwickelt, ziehen sich die Dryaden zurück.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Dryaden sind Feenwesen, die sich Bäume als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.
- **QS 2:** Nicht jede Dryade verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Menschen dennoch um den Verstand.
- **QS 3+:** Ihr Baum ist meist zugleich auch ein Tor zu einer Feenwelt.

Sonderregeln:

Baumbindung: Jeden Tag, den eine Dryade nicht in ihrer Feenwelt oder ihrem Baum verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange diese Bedingungen nicht erfüllt sind, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

Baumverlust: Wird der Baum der Dryade angegriffen und werden mindestens 5 SP verursacht, erleidet die Dryade 1 Stufe *Schmerz*. Die Stufen sind kumulativ, erleidet der Baum also erneut mindestens 5 SP, erleidet die Dryade auch eine weitere Stufe *Schmerz*.

Feen-Regeln: Für Dryaden gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Innenseite).

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Dryaden werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: Die Schamhaarfrisur von Dryaden wird ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 121).



Khelevathan

Größe: 2,60 bis 3,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 KL 13 IN 14 CH 16

FF 14 GE 18 KO 18 KK 24

LeP 80 AsP 120 KaP – INI 14+1W6

AW 9 SK 5 ZK 5 GS 12

Hornstoß: AT 10 PA 10 TP 1W6+6 RW mittel

Krallenhieb: AT 14 PA 12 TP 1W6+2 RW mittel

Tritt: AT 12 PA 11 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max.1 x Hornstoß)

Vorteile/Nachteile: Ausdauernder Liebhaber, Erotische Ausstrahlung, Hässlich I, Hypnotisches Gemäch, Potent, Stattlicher Penis / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Lüsternheit)

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist, Finte I+II (Krallenhieb, Tritt), Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteran I-II, Gute Technik (Analverkehr, Coitus), Lustspender, Mächtiger Schlag (Hornstoß, Tritt), Orgienlöwe I-II, Wuchtschlag I+II (Hornstoß, Krallenhieb, Tritt), Versierter Sadist

Talente: Betören 14, Einschüchtern 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 11, Verbergen 7, Willenskraft 13

Zauber: Abneigungen und Vorlieben erzeugen 16, Bannbaladin 13, Begehren erzeugen 14, Begierde auslösen 13, Imperavi 13, Levthans Feuer 18, Penisformung 18, Verlangen kontrollieren 16, Übertragung der Liebeskünste 17 (in dämonischer Tradition)

Anzahl: 1 oder 1W3 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Khelevathan versucht Kämpfe zu vermeiden und verteidigt sich lieber mit Zauberei. Sollte er jedoch gezwungen sein sich zur Wehr zu setzen, entpuppt er sich als wilder Krieger, der mit seinen Krallen, Hörnern und Tritten gleichermaßen angreift. Er wird sich aber zurückziehen und fliehen, wenn er zu schwer verletzt wurde.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Wenn er verletzt wird, verfällt der Khelevathan in Raserei.

☛ **QS 2:** Der Khelevathan ist nicht besonders empfindlich gegenüber gesegneten oder heiligen Gegenständen Rahjas oder anderer Götter.

☛ **QS 3+:** Der Dämon ist nicht nur gerne bereit Frauen zu besteigen, er besitzt auch die Fähigkeit, einen Mann in ein Ungeheuer voller Kraft und Potenz zu verwandeln.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Der Khelevathan 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.

Fluch: Der Dämon beherrscht jeden Hexenfluch auf einem FW von 16 und kann diesen in 1 Aktion wirken. Der Fluch wirkt sofort.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt der Khelevathan über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengottheiten seiner erzdämonischen Herrin.

Lebensraub: Beim Beischlaf mit einem Kulturschaffenden raubt der Khelevathan diesem 2W6 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus (bis maximal zum doppelten seiner anfänglichen LeP).

Raserei: Khelevathan wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* (siehe Inneneite) versetzt. Sobald er 20 LeP verloren hat, gelten für ihn folgende Modifikatoren: –4 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Sexueller Dienst** (sexuelle Handlung am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden)

☛ **Samen des Khelevathan** (Verwandlung eines männlichen Kulturschaffenden in einen Mannwidder (siehe Seite 31) und Übertragung des Status *Spross des Khelevathan* auf den Auserwählten; verbraucht drei Dienste)

Geschlechtsmerkmale: sehr großer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Khelevathan

Der Khelevathan (Mz. Khelevathan), auch bekannt unter seinem Beinamen *Der gehörnte Schänder*, ist der Legende nach dem Samen Levthans entsprungen oder ein Kind der Dar-Klajid. Der viergehörnte Dämon aus Belkelels Gefolge sieht der Gestalt sehr ähnlich, die man allgemein Levthan zu schreibt: ein großes, humanoides Wesen mit dem Kopf eines Widders und vier Hörnern. Der

machtvollen Diener der Erzdämonin vermag zum einen erotische Dienste verrichten, zum anderen einen Mann in einen Mannwidder verwandeln. Obwohl es Aufzeichnungen aus urtulamidischer Zeit gibt, in der bezeugt wird, dass es Beschwörern gelungen ist, zwei oder drei dieser Dämonen zu rufen, wurde er in letzter Zeit nur einzeln angetroffen.

Rosendschinn

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 65 Stein

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 17

FF 14 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10

LeP 29 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Dornengeschoss: **FK** 12 **LZ** 1 **TP** 1W6+1 **RW** 5/8/12

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Gutaussenhend II, Stattlicher Penis oder Wunderschöne Vagina (je nach Geschlecht), Vorliebe (Sexpraktik) I (zur Auswahl siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 83)

Sonderfertigkeiten: Erotische Regeneration, Finte I (Waffenlos), Gute Technik (Küssen & Lecken, Mammalverkehr, Reiben & Streicheln), Lustspender/in, Zärtliche/r Liebhaber/in

Talente: Betören 16, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 3, Sinneschärfe 7, Verbergen 12, Überreden 6, Willenskraft 9

Zauber: Bannbaladin 15, Begehren erzeugen 10, Erregung spüren 8, Levthans Feuer 14, Verlangen kontrollieren 10, Satuaras Herrlichkeit 16 (in elementarer Tradition)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Heckengeschwister)

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Dschinn, Humus), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: 1 Samen

Kampfverhalten: Ein Rosendschinn wird versuchen jeglichen Kampf zu meiden. Zur Not kann sie aber kratzen und sich in den Humus zurückziehen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Rosendschinnen sind sehr selten. Im Zorganer Rosengarten leben einige Dutzend von ihnen, aber ansonsten trifft man sie fast nie an.

☞ **QS 2:** Jeder Rosendschinn soll einen Rosenstrauch als Heimstatt auserwählt haben. Stirbt der Strauch, so stirbt auch der Dschinn.

☞ **QS 3+:** Rosendschinnen können sich in Pflanzen oder in der Erde verbergen und darin sehr schnell ausweichen.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Humus: Ein Rosendschinn kann mittels 1 freien Aktion in nahegelegenen Humus ausweichen (sofern vorhanden). Sein VW erhöht sich auf 20. Er kann am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 8 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auftauchen oder im Humus verbleiben. 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. Ein Verbleiben und Bewegen im Humus kostet pro angefangener Stunde weitere 4 AsP.

Dornenkörper: Ein Rosendschinn kann mit 1 freien Aktion Dornen aus- oder einfahren. Sein Schaden für Waffenlos erhöht sich dadurch um +1 TP. Bei der Kampftechnik Raufen gilt dann, dass AT gegen ihn so behandelt werden, als sei er bewaffnet und der Angreifer erleidet den halben Waffenschaden des Dschinns.

Heimatstrauch: Wird der Heimatstrauch des Rosendschins angegriffen und werden mindestens 5 SP verursacht, erleidet der Dschinn 1 Stufe Schmerz. Die Stufen sind kumulativ, erleidet der Strauch also erneut mindestens 5 SP, erleidet der Dschinn auch eine weitere Stufe Schmerz. Stirbt der Strauch, stirbt auch der Dschinn. Der Strauch verfügt über 20 LeP und ist, außer durch äußere Einwirkungen, unsterblich.

Elementar-Regeln: Für Rosendschinnen gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Rosendschinnen werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: aranisch



Levschy

Von den Levschije (Einzahl: Levschy) behauptet man, dass sie das auserwählte Volk Levthans seien. Von ihrer Gestalt her sind die Feenwesen dem Sohn Rahjas ähnlich: Sie laufen als aufrechtgehende Bocksmänner umher. Ihr einziger Daseinszweck scheint die Suche und Verführung der Vilay zu sein, wunderschöner Dryaden, die in den Wallnussbäumen des Überwals und der Walberge leben.

Rosendschinn

Die launischen Rosendschinnen sind der ganze Stolz des Zorganer Rosengartens. Vor einigen Jahren tauchte diese Unterart der Humusdschinne dort zum ersten Mal auf und nahm den Garten in Beschlag. Den Besuchern bescherten sie seitdem, wenn ihnen danach ist, erotische Freuden.

Außerhalb Zorgans sind die Feenwesen nur selten anzutreffen, doch man sagt ihnen nach, dass sie Diener der

Göttin Rahja sind. Einige Legenden berichten sogar, dass eine Dschinni und ein Mensch in tiefer Liebe verbunden waren und aus dieser Verbindung Nachkommen entsprungen sind. Alle Rosendschinnen besitzen einen Heimatstrauch, der die Quelle ihrer Gesundheit ist, ähnlich wie der Baum einer Dryade. Oft ähneln sie Menschen, manchmal haben sie aber auch ein eindeutig fremdartigeres Aussehen, dass mehr einem Humusdschinn entspricht.

Sie sind in der Lage, sich zu vermehren, indem sie Samen verteilen, aus denen neue Rosendschinnen wachsen können. Selbst dem einen oder anderen Menschen soll es schon gelungen sein, einen Rosendschinn aufzuziehen.

Levschy

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: 45 bis 60 Stein

MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 12

FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13

LeP 28 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Knüppel: **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör), Potent / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Lüsternheit)

Sonderfertigkeiten: Gute Technik (Analverkehr, Coitus), Wuchtschlag I (Waffenlos, Knüppel)

Talente: Betören 7, Einschüchtern 7, Handel 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 9, Willenskraft 6

Zauber: Bannbaladin 10, Begierde auslösen 9, Begehren erzeugen 12, Levthans Feuer 11, Penisformung 10, Verlangen kontrollieren 10 (in feeischer Tradition)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee (mittlere Fee), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Kampfverhalten: In den meisten Fällen greifen Levschije ihre Gegner direkt und ohne zu zögern an, manchmal schnappen sie sich noch einen Knüppel und prügeln mit Wuchtschlägen auf sie ein.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

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

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Levschije sind kleine bockartige Kreaturen, die im Überwals und den Walbergen leben.

☛ **QS 2:** Levschije sind Feenwesen und ständig auf der Suche nach hübschen Dryaden, um sie zu verführen.

☛ **QS 3+:** Es soll Menschen geben, die von den Levschije abstammen.

Sonderregeln:

Schwer zu widerstehen: Trotz ihres Aussehens wirken Levschije auf weibliche Kulturschaffende anziehend. Deren Proben auf *Willenskraft* (Betören widerstehen) ist um 1 erschwert, wenn ein Levschy sie verführen will.

Feen-Regeln: Für Levschije gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Innenseite).

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Levschije werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Schwarzer Wein

Größe: unterschiedlich

Gewicht: unterschiedlich

MU 19 **KL** 8 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 13 **GE** 13 **KO** 22 **KK** 18

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** 1 **GS** 0

Ranke: **AT** 7 **TP** 1W3(+Gift)* **RW** kurz bis mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 4

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Ranke), Klammergriff (Ranke) ^{ABE007}

Talente: Kraftakt 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleiner Weinberg) oder 2W6+2 (großer Weinberg)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Sobald der Schwarze Wein berührt wird, versuchen vier Ranken das Opfer festzuhalten oder zu umklammern, um das Gift zu injizieren.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen) oder Pflanzenkunde (Giftpflanzen):

☛ **QS 1:** Schwarzer Wein ist eine gefährliche oronische Pflanze, die Menschen das Blut aussaugt.

☛ **QS 2:** Aus dem Wein wird eine berauschende Droge hergestellt, die einem Kraft und Ausstrahlung verleiht, aber auch schnell zur Sucht führt.

☛ **QS 3+:** Der Schwarze Wein reagiert auf Berührung und versucht sein Opfer zu umschlingen und mit

einem Betäubungsgift ruhigzustellen. Diener Belkelels sind gegen seine Attacken gefeit.

Sonderregeln:

*) *Schwarzer Wein-Gift:*

Die Ranken des Schwarzen Wein injizieren ein paralisierendes Gift, dessen Wirkung kumulativ ist. Der Status *Bewegungsunfähig*, der durch die 4. Stufe *Paralyse* ausgelöst wird, hält solange an, wie das Opfer ausgesaugt wird (also meist bis zum Tod). Wird nicht mehr durch den Schwarzen Wein an dem Opfer gesaugt, fällt der Status nach 1 Stunde von ihm ab.

Stufe: 5

Art: Kontaktgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen *Paralyse* / 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: jede Stunde 1 Stufe weniger *Paralyse* (sofern das Gift nicht mehr injiziert wird)

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Aussaugen: Sobald ein Opfer durch das Gift des Schwarzen Weins Bewegungsunfähig geworden ist, beginnt der Schwarze Wein es auszusaugen. Pro Tag erleidet es 1W3 SP.

Belkelel-Verbundenheit: Der Schwarze Wein lässt Wesen, die mit Belkelel im Bunde sind, beispielsweise Lamiyah, Belkelel-Paktiererinnen, Tempelherrinnen und Skorpionschwestern, in Ruhe und greift sie nicht an.

Weinernte: Sollten die Ranken genug „Futter“ erhalten und insgesamt 49 LeP ausgesaugt haben, bildet sich eine Traube, aus der das Rauschmittel Schwarzer Wein gewonnen werden kann (siehe Innenseite).



Schwarze Weinranken

Schwarzer Wein ist eine übernatürliche Pflanze, aus deren Trauben man magisches Rauschmittel herstellen kann. Dazu muss die Pflanze aber mit dem Blut von Kulturschaffenden gefüttert werden. Die Ranken des Schwarzen Weins umklammern ihr Opfer und saugen es aus.

Shaz-Man-Yat

Größe: 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 30 **KL** 16 **IN** 18 **CH** 30

FF 14 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 18

LeP 600 **AsP** 200 **KaP** – **INI** 23+1W6

AW 8 **SK** 8 **ZK** 5 **GS** 12

Waffenlos: **AT** 19 **PA** 9 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

Schlangen: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)* **RW** mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 4 (max. 3 x Schlangen)

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Gutaussenhend I (solange man die Schlangen nicht sieht), Hypnotische Brüste

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Waffenlos, Schlangen), Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteranin I-II, Gute Technik (Cunnilingus, Faustverkehr, Fellatio, Fingerspiele, Harte Gangart, Küssen & Lecken, Streicheln & Reiben), Lustspenderin, Orgienlöwin I-II, Wuchtschlag I-III (Waffenlos), Versierte Sadistin

Talente: Betören 19, Einschüchtern 15, Handel 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 15, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 16, Verbergen 10, Überreden 18, Willenskraft 14

Zauber: Abneigungen und Vorlieben erzeugen 16, Armatrutz 16, Begehren erzeugen 20, Begierde auslösen 20, Blick in die Gedanken 17, Feuchte Erregung 17, Gardianum 16, Horriphobus 17, Levthans Feuer 18, Verlangen kontrollieren 17 (in dämonischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel und unabhängig), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Shaz-Man-Yat versucht mit ihren Schlangen einen Gegner zu beißen. Nach seinem Tod verschlingt sie ihn in aller Ruhe.

Flucht: flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Die Shaz-Man-Yat ist eine mächtige Dämonin, die einst in Oron Angst und Schrecken verbreitete. Ihr Unterleib besteht aus zahlreichen giftigen Schlangen.

☞ **QS 2:** Sie kann durch ihren Kuss Lamijanim erschaffen.

☞ **QS 3+:** Man sagt ihr eine Verbindung zu Belkelel und dem Namenlosen nach. Sie gilt als eine Tagesherrscherin der Namenlosen Tage und soll das Wissen

Shaz-Man-Yat

Diese mächtige, mit Belkelel verbündete, freie Dämonin trägt die Beinamen *die schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yaeleth*, oder *Madaraestra*. Sie ist eine sechshehörnte, einzigartige Wesenheit, die in Gestalt einer schönen Frau auftritt, deren Unterleib in einem Gewirr aus schwarzen Schlangen endet.

um die Erschaffung von Vampiren vom Gott ohne Namen erlangt haben, allerdings gilt sie zugleich als Verbündete der Belkelel und als unabhängige Dämonin.

Sonderregeln:

*) *Shaz-Man-Yat-Gift*

Das Gift der Shaz-Man-Yat ist extrem schmerzhaft und tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach gebissen wird, baut also immer mehr Schmerzstufen auf.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 3W6 SP, 2 Stufen Schmerz / 3W6/2 SP, 1 Stufe Schmerz

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Schmerzstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Raserei: Die Shaz-Man-Yat wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* (siehe Innenseite) versetzt. Sobald sie 100 LeP verloren hat, gelten für sie folgende Modifikatoren: –4 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Die Shaz-Man-Yat ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Selbstversteinerung: Sollten die LeP auf 0 sinken, erhält die Shaz-Man-Yat den Status *Versteint* (siehe Seite 27). Sie verbleibt dabei in der 3. Sphäre und kehrt nicht in die 7. Sphäre zurück. Sollte sie keinen Schaden mehr erleiden, regeneriert sie über übliche Regenerationsphasen LeP. Hat sie wieder mindestens 1 LeP, fällt der Status von ihr ab.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Kuss der Shaz-Man-Yat** (Verwandlung eines Kulturschaffenden in eine Lamijah (siehe Seite 27) und Übertragung des Status *Lamijah* auf die Auserwählte; verbraucht drei Dienste)

☞ **Sexueller Dienst** (sexuelle Handlung am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden, verbraucht 2 Dienste)

Geschlechtsmerkmale: große Brüste, keine Vagina

Schamhaarfrisur: nicht vorhanden

Vila

In den Walbergen und dem Überwals östlich des Bornlandes sind die Vilay beheimatet. Diese stets weiblichen Feen haben grüne Haare, laufen nackt oder allenfalls spärlich bekleidet durch die Wälder und gelten als Inbegriff der Schönheit. Die Geschichten über die

Vilay haben schon bei manchem Bornländer Sehnsüchte geweckt, aber die Feenfrauen geben sich nur sehr selten einem Menschen hin. Vielmehr lassen sie sich mit einer anderen Art von Feenwesen ein, welches in den Walbergen lebt: den bocksbeinigen Levschije.

Vila

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 65 Stein

MU 13 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 17

FF 14 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 10

LeP 24 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 13 +1W6

AW 7 **SK** 5 **ZK** –1 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Gutaussehend II, Vorliebe (Sexpraktik) I (zur Auswahl siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 83), Wohlgeformte Brüste

Sonderfertigkeiten: Einfühlsame/r Verehrer/in, Flinke Finger, Gute Technik (Analverkehr, Fellatio, Mammalverkehr), Gruppensex-Veteranin I, Lustspender/in, Orgienlöwin I

Talente: Betören 16, Einschüchtern 3, Handel 2, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 7

Zauber: Bannbaladin 15, Begehren erzeugen 14, Feuchte Erregung 10, Levthans Feuer 14, Salander 14, Satuaras Herrlichkeit 16 und weitere (in feeischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee (mittleres Feenwesen), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

Kampfverhalten: Vilay kämpfen nicht. Bei bedrohlichen Situationen ziehen sie sich in den Schutz der Wälder zurück. Sind sie in die Enge getrieben, verteidigen sie sich, nutzen aber die erstbeste Chance, um zu fliehen. In den meisten Fällen nutzen sie ihre Zauberkräfte, um

ihre Feinde gewogen zu stimmen. Oft können sie sich zudem auf die Hilfe von Levschije verlassen.

Flucht: Sobald sich eine Situation konfrontativ entwickelt, ziehen sich die Vilay zurück.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger **Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

☞ **QS 1:** Die Vilay sind wunderschöne Feenwesen, die sehr scheu sind und sich meistens von Menschen fernhalten.

☞ **QS 2:** Man erzählt sich über die Vilay, dass sie sich mit bocksbeinigen Mannwidern einlassen und mit ihnen Kinder zeugen.

☞ **QS 3+:** Es soll Nachkommen zwischen Menschen und Vilay geben, die als besonders anmutig gelten.

Sonderregeln:

Tödlicher Baumverlust: Wird der Baum der Vila angegriffen und werden mindestens 5 SP verursacht, erleidet die Vila 1 Stufe *Schmerz*. Die Stufen sind kumulativ, erleidet der Baum also erneut mindestens 5 SP, erleidet die Vila auch eine weitere Stufe *Schmerz*. Wird der Baum gefällt, so stirbt die Vila innerhalb von 10 Minuten.

Verzückender Beischlaf: Wenn die Vila es wünscht, erhält ihr oder ihre Partner beim erfolgreichen Liebesspiel eine zusätzliche verzückende Belohnung. Die Belohnung darf maximal dem gleichen Belohnungsgrad entsprechen, der erzielt wurde und es muss eine andere Belohnung sein, als jene, die der oder die Partner bereits ausgewählt haben.

Feen-Regeln: Für Vilay gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Innenseite).

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Vilay werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: Die Schamhaarfrisur von Vilay wird ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 121).



ABENTEUER- SCHAUPLÄTZE



Sidi Rahjaschda – ein aranisches Rahjakloster

»Radscha offenbart sich den Menschen in vielerlei Gestalt. In den wundervollen Klängen der Kabasflöte, im Tanz der Sharisadim, in der Freude an der Kalligraphie und dem Lachen der Kinder. Ja, auch in der Liebe und der Lust.

Aber geht mit ihren Geschenken nicht verschwenderisch um. Ihr solltet Radschas Gaben ehren und wissen, dass es nicht allen Menschen so gut geht wie uns. Verbreitet die Freude der Göttin, Brüder und Schwestern!«

—Tulafef ibn Cayshal, Abt von Sidi Rahjaschda

An den Hängen des Raschtulswalls, im Emirat Djeristan, liegt das altherwürdige Rahjakloster Sidi Rahjaschda (In palmyrischen Quellen wird das Kloster auch heute noch Sidi Rahjaschdi geschrieben, obwohl diese Schreibweise längst veraltet ist und auf einem Fehler beruht).

Hinter den Klostermauern leben ein halbes Hundert Geweihter und Akoluthen, die hier in Ruhe und Abgeschiedenheit die Gaben der Göttin genießen und die Harmonie Rahjas ergründen.

Das Kloster beherbergt zudem zahlreicher Pilger, die sich hier Erkenntnisse, aber ebenso die Rückkehr der Freude in ihr Leben erhoffen. Schon viele Opfer Orons schöpften hier wieder neue Hoffnung und erholten sich von dem Gräuel, das sie durchlebten. Die Priester gelten als Experten der Seelenheilkunde und versuchen ihre Fähigkeiten zu nutzen, um die Kranken von ihrem Leid zu befreien. Nicht jeder Schmerz ist körperlicher Natur, auch der Geist kann Schaden nehmen und die Geweihten sehen es als ihre Pflicht an, die Seelen ihrer Gäste wieder zum Lachen zu bringen.

So friedlich das Klosterleben ist, so gefährlich ist die nähere Umgebung von Sidi Rahjaschda. Ferkinas und Kriegsherren der Region bedrohen schon seit jeher das Kloster und so verwundert es nicht, dass die Geweihten auf ihre Sicherheit achten und Säbeltänzer, wie auch wehrhafte zwölgöttergläubige Pilger, alle Hände voll zu tun haben, um Sidi Rahjaschda zu schützen.

Geschichte

Das Kloster wurde vor 1.000 Jahren, in der ruhmreichen Mondsilbernen Zeit Araniens erbaut. Die frühesten Einträge in den Büchern der Äbte gelten als verschollen, so dass niemand das genaue Gründungsdatum kennt.

Die Gemeinschaft von Sidi Rahjaschda hat sich der lieblichen Göttin Rahja und ihrer Alveraniare verschrieben, wobei die Heilige Rahjaschda, nach der das Kloster benannt wurde, einen besonderen Stellenwert genießt.

Schon seit der Gründung ist der Abt von Sidi Rahjaschda gleichzeitig ein palmyrischer Großgrundbesitzer. Alle

ein hundred Jahre muss die Schenkung von der Herrscherin Palmyramis bestätigt werden, andernfalls geht das Land wieder in ihren Besitz über. Zwar gab es in all der Zeit gelegentlich Schwierigkeiten mit der Erneuerung der Schenkung, aber bis jetzt blieb das Land im Besitz der Rahjakirche.

Die Heilige Rahjaschda

Während der Mondsilbernen Zeit kam die junge Geweihte Rahjaschda aus Palmyramis zu großem Ruhm. Obwohl niemand es einer Rahjageweihten zugetraut hätte, entpuppte sich Rahjaschda als mutige Abenteurerin. Sie bereiste ferne Länder und bekämpfte dämonisches Wirken, insbesondere Besessenheitsdämonen, von denen sie mehrere Dutzend austrieb.

Nach Jahren auf Abenteuerfahrt kehrte sie in ihre Heimat zurück und beschloss mit Erlaubnis der Kirche ein Kloster zu gründen. Sie starb sehr jung, kurz nach der Fertigstellung des Klosters und wird, obgleich sie niemals dieses Amt innehatte, als erste Äbtissin geführt. Zudem ist sie die Schutzheilige des Klosters und nach ihrem Vorbild gehen viele der Geweihten eines Tages auf Wanderschaft.

Außerhalb der Klostermauern

Das Kloster wurde auf einem Hügel erbaut und ist nur über einen kleinen Pfad erreichbar. Hinter dem Hügel liegt eine umzäunte Wiese, wo Pferde und Kühe weiden. Am gleichen Hang bauen die Priester Oliven und Wein an, der bis über die Grenzen von Palmyramis hinaus bekannt ist.

Eine halbe Meile vom Hügel entfernt liegt ein kleines Dorf namens Faruzul. Die kleine Ortschaft dient in erster Linie der Versorgung des Klosters. Die ca. 150 Einwohner dienen den Geweihten als Helfer bei der Versorgung der Tiere, pflegen die Weinstöcke und Haine und bauen auf den Feldern Hirse und Weizen an. Im Dorf übernachtet auch ein Großteil der Akoluthen und der Novizen.

Im Inneren des Klosters

Der Tempel der Rahja (1): Die rechteckige Grundform ist ungewöhnlich für einen tulamidischen Rahjatempel. Neben der Eingangspforte hängt eine goldene Tafel mit der Auflistung aller Äbte des Klosters und hier pflanzte Rahjaschda ihr erstes Olivenbäumchen, dessen Abkömmlinge noch heute neben dem **Eingang (a)** wachsen.

Zunächst gelangt der Gläubige in eine Kammer, die zur **Kleiderablage (b)** dient. Niemand muss das Innere des

Tempels nackt betreten, es stehen rituelle Mäntel aus rotem Stoff als Ersatz zur Verfügung.

Die **Tempelhalle (c)** wartet mit wundervollen Wandmalereien und Bodenmosaiken auf. Hier werden nicht nur Liebesszenen dargestellt, sondern ebenso die kriegerische Geschichte des Klosters. Durch Spalten in den Wänden wachsen sowohl außen als auch im Inneren des Tempels Weinranken an den Wänden entlang.

Gegenüber dem Eingangsbereich zielt das Abbild der Göttin die Halle, gefertigt aus weißem Alabaster. Es stellt die **Tanzende Rahja (d)** dar, etwas üppiger dargestellt als üblich, was aber in Palmyramis nichts Ungewöhnliches ist.

Hinter der Statue führt eine Treppe zur **Sakristei (e)**. Hier werden der Tharf, aber auch andere rituelle Gegenstände aufbewahrt, insbesondere ein minderer Talisman, die Phiole des Lashim. Die Geweihte empfangen in der Sakristei zudem Gäste des Klosters und laden sie zum Verweilen auf den zahlreichen Kissen ein. Obwohl in vielen Tempeln eine Sakristei den Geweihten vorbehalten ist, ist es für die Priester von Sidi Rahjaschda selbstverständlich, Gäste hierher zu bringen, denn sie möchten nichts vor den Pilgern verbergen.

Ebenfalls im hinteren Bereich des Tempels befinden sich zwei Wandschreine der Söhne der Rahja, **Aves und Levthan (f)**. Levthan betrachten die Geweihten des Klosters als Gott der Fruchtbarkeit und der Hirten. Die Geweihten schreiben ihm keine dunklen Gelüste zu. Er gilt als geheilt und befreit von jeglichem belkelelgefälligen

Treiben, nachdem – laut der Legende – seine Mutter ihn aus den Niederhöhlen gerettet hat. Aves hingegen nimmt die klassische Rolle ein und wird von den Geweihten um Hilfe angebetet, wenn sie auf Reisen gehen.

Schrein des St. Ascandear (2): Dem Heiligen Ascandear erbauten die Geweihten ebenfalls einen kleinen Schrein. Der Schrein aus Zedernholz liegt oberhalb des eigentlichen Klosters und ist nur durch einen kleinen Pfad erreichbar. Hier werden Opfergaben wie Ölphiolen, Blumen oder kleine Bilder auf den Altar gestellt. Gerade bei Pilgern erfreut sich der Heilige einer großen Beliebtheit.

Schrein der Rahjaschda (3): Auch die Lokalheilige bekam einen eigenen Schrein. Er steht neben dem Schrein des heiligen Ascandear und beinhaltet eine wunderschöne Statue aus Alabaster. Unter dem Altar befindet sich die Gruft, in welcher die Heilige begraben liegt (auf der Ruhestätte wirkt ein GRABSEGEN, der regelmäßig erneuert wird).

Enthaltsamkeit

Auch wenn kein Gast es vermuten würde, so leben die Priester und Geweihten von Sidi Rahjaschda oftmals monatelang enthaltsam. Sie betrachten die körperliche Liebe (und andere Rauschzustände) als ein Geschenk Rahjas und gehen damit sehr vorsichtig und nicht verschwenderisch um. Manchmal legen sie freiwillig ein Gelübde ab, um einige Zeit lang asketisch zu leben. Umso mehr genießen sie dann die Freuden der körperlichen Vereinigung.



Konventssaal (4): In dieser großen Halle befindet sich ein Versammlungsort der Geweihten und Priester. Auch diese Halle ist mit zahlreichen Bildern, Fresken und Ornamenten verziert.

Bibliothek (5): Unterhalb des Konventssaals werden wichtige Dokumente des Klosters aufbewahrt. Zwar haben die Rahjageweihten nicht allzu viele Verwendungen für wissenschaftliche Abhandlungen, aber hier lagert uralte Liebeslyrik aus der Zeit des Diamantenen Sultanats, ebenso wie moderne Ausgaben des Rahjasutras oder besonders bemerkenswerte und rahjagefällige Illustrationen und Wunderwerke der Kalligrafie. Der derzeitige Abt ist besonders stolz auf eine Abhandlung zur Herstellung des hauseigenen Olivenöls. Der Zugang ist nur schwer zu entdecken (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -2): Eine Treppe unter einer verborgenen Bodenplatte führt hinunter zur Bibliothek.

Verbotene Bücher gibt es auch, meist handelt es sich um Werke mit belkelelgefälligen Inhalten. Sie sind in einer Kammer eingeschlossen, zu denen nur der Abt, der Prior und der Bibliothekar den Schlüssel haben (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* -3).

Tugenden

Das Kloster betrachtet die körperliche Liebe nur als einen von vielen Aspekten von Rahjas Idealen. Die Geweihten versuchen gleichermaßen eine Meisterschaft in anderen Disziplinen zu erreichen. Die Reitkunst, die Kalligraphie, das Tanzen – sogar die Freude am Kochen – stehen in den Augen der Bewohner gleichwertig gegenüber.

Klosterküche (6): Jeden Tag wird die Hundertschaft der Klosterbewohner und -gäste mit Essen versorgt. Eingritzte Rosen und Weinranken verzieren die Tische und überall stehen kleine Schälchen, wo Brot in Olivenöl getunkt werden kann.

Vorratskammer (7): Hier werden die Vorräte des Klosters gelagert und eine Vorrichtung mit Flaschenzug erlaubt eine leichtere Versorgung des Klosters.

Ernährung

Im Kloster herrscht ein Speisegebot. Da der lieblichen Göttin Gewalt zuwider ist und die Klostergründerin Vegetarierin war, herrscht der allgemeine Konsens vor, dass im Kloster kein Fleisch gegessen wird. Man ernährt sich von Brot, Käse, Eiern, Früchten und Milch – alles was man selbst herstellen oder handeln kann. Tiere jedoch werden nicht geschlachtet und gegessen. Nur in absoluten Notsituationen gestatten die Klosterregeln den Priestern den Verzehr von Fleisch.

Wärmeraum und Schlafsaal (8): Die Unterkünfte der Geweihten. Kleine Duftschnallen sorgen für einen angenehmen Geruch.

Abthaus (9): Das Gebäude gehört dem Abt von Sidi Rahjaschda. Das Haus weist luxuriöse Zimmer und prachtvolles Mobiliar auf. Der Stellvertreter des Abtes wohnt in einem eigenen Zimmer nebenan.

Quelle (10): Die Frischwasserversorgung wird durch eine kleine Bergquelle sichergestellt, die in einem Becken des Klosters mündet.

Seelenheilkunde

Ein wesentlicher Aspekt des Klosterlebens war die Abgeschiedenheit von der übrigen Welt. Viele Pilger kamen deshalb nach Sidi Rahjaschda, um ihre Freude zurückzugewinnen, weil sie diese durch einen Schicksalsschlag verloren hatten – z. B. Erlebnisse in Oron. Und so kümmern sich die Geweihten liebevoll um die Ängstlichen und Freudlosen. Anders als beispielsweise die Noioniten lassen sie die Menschen aber nicht vergessen, sondern sie versuchen, ihnen neue Freude zu schenken, sodass sie das Erlebte verarbeiten und damit leben können.

Am Hang hinter dem Kloster

Boronanger: Selbst die einfachsten Gräber wurden prachtvoll angelegt. Wunderschöne tulamidische Buchstaben zieren die Grabplatten und verkünden den Namen und besondere Eigenschaften des Verstorbenen. Zu bestimmten Festtagen werden die Grabsteine mit Blumen geschmückt, um die Verstorbenen zu ehren und an sie zu erinnern. Der Boden selbst ist durch einen GRABSEGEN gesegnet.

Obst- und Gemüsegarten: Hier haben die Klosterbewohner Arangen- und Apfelbäume gepflanzt, sowie verschiedene Sorten Gemüse.

Ölpresse: Sidi Rahjaschda ist besonders berühmt für das Öl seiner Oliven. Man sagt dem Olivenöl gar eine heilsame Wirkung nach. Neben der Ölpresse lagern hier verschiedene Sorten Öl, meist wurden einige geheime Zutaten dazu gegeben, um beispielsweise einen anderen Geschmack zu erzielen.

Pferdeställe: Die beiden Ställe bieten zwanzig Pferden Platz, jedoch besitzt das Kloster nur insgesamt sechzehn Pferde (die meisten davon weiße Tulamiden), der restliche Platz dient Pferden von Pilgern zur Unterbringung.

Kuhstall: Zehn Milchkühe werden hier täglich gemolken. Zu Ehren des Rahjasohnes trägt der Melkende traditionell eine hölzerne Levthansmaske. Die Legende besagt, dass dadurch die Kühe stiller halten und bessere Milch geben.

Hühnerstall: Zwei Dutzend Hühner haben hier ihr glückliches und harmonisches Dasein, in einem separaten Bereich ist ein Hahn untergebracht.

Struktur des Klosterlebens

Abt: Der Herr des Klosters. Die Position muss innerhalb von zwölf Tagen nach dem Tod des alten Abtes neu bestimmt werden und zwar durch eine Wahl im Konventssaal, bei der alle Mitglieder des Klosters (mit bestimmten Ausnahmen wie Kinder) abstimmen dürfen. Gewählt werden kann jeder, der mindestens sechzehn Götterläufe alt ist. Es reicht eine

Klosterarbeit

Anders als in eher strengen Klöstern anderer Götter, arbeiten die Geweihten von Sidi Rahjaschda wenig. Je nach Befähigung helfen die Priester z. B. in der Küche, auf den Weinfeldern oder im Garten aus. Aber man widmet sich, sobald die Pflichten erledigt sind, eher spirituellen Aufgaben. Dazu gehören das Reiten, Kalligraphieübungen oder das Anfertigen schöner Bilder.

einfache Mehrheit. Der Abt muss sich noch von der Hüterin des Rosengartens bestätigen lassen. Ferner erhält der Abt von der palmyrischen Herrscherin den Titel eines Beys von Faruzul.

- **Prior:** Der Prior wird auf Lebenszeit vom Abt bestimmt, wobei er diesen auch wieder absetzen kann. Der Prior dient in allen Situationen als Stellvertreter des Abtes.
 - **Übrige Ämter:** Die übrigen Ämter werden ebenfalls vom Abt bestimmt. Jeder Abt kann Ämter vergeben oder streichen.
- Zu den wichtigsten Ämtern gehören der *Cellerar* (kümmert sich um die Arbeitsverteilung, die Vorräte und Klostereinkünfte), der *Sacratarius* (Vorsteher des Tempels) und die *Vestaria* (kümmert sich um das Essen und die Küche).
- **Geweihte:** Das Kloster beherbergt vierundzwanzig Geweihte unterschiedlichen Alters. Es gibt etwa gleich viele Frauen wie Männer unter den Geweihten.
 - **Akoluthen:** Die Zahl der Akoluthen wechselt häufiger, jedoch befinden sich meist etwa um die dreißig Diener der Göttin in den Mauern des Klosters. Die meisten von ihnen nächtigen aus Platzgründen im Dorf.
 - **Novizen:** Momentan beherbergt Sidi Rahjaschda zwölf Novizen. Ein Drittel von ihnen stammt von den Bewohnern des Dorfes ab, ein weiteres Drittel sind Kinder aus dem Umland, die übrigen sind Kinder der Akoluthen und Geweihten. Wie die Akoluthen, schlafen auch sie im Dorf.
 - **Säbeltänzer:** Der Orden der Säbeltänzer hat dem Kloster vier seiner Krieger zugeteilt, die unabhängig von den restlichen Klosterbewohnern sind. Einzig Tulafefs Befehlen würden sie sich nicht widersetzen. Aus Sicherheitsgründen verbleiben sie auch nachts im Kloster.

Klosterämter

- **Abt/Äbtissin (tulamidisch: Basrahip/a)**
Tulafef ibn Cayshal (48, Geweihter, Tulamide, dicklich, gutmütig, isst gerne)
- **Prior/in (tulamidisch: Sabdul/ya)**
Zulaja Kalissunni (40, Geweihte, Tulamidin, schwarze Haare und ebensolche Augen, gilt als bekehrte Novadi, Anhängerin der Heiligen Rahjaschda, profunde Geistheilerin)
- **Cellerar/ia (tulamidisch: Odasun/ya)**
Rafim ibn Suvashar (39, Geweihter, Tulamide, verträumter Blick, spricht oft dem Wein zu, sehr beliebt bei weiblichen Pilgern)

- **Sacratarius/Sacrataria (tulamidisch: Tarfilasun/ya)**
Calscheya saba Hafarja (29, Tulamidin, braune Haare, sehr geschwätzig, nicht allzu schlau, dafür aber sehr gläubig)
- **Bibliothecarius, Bibliothecaria (tulamidisch: Kitaplar/ya)**
Heschata saba Majula 35, Geweihte, pechschwarze Haare, Augen stets geschminkt, die Figur einer Sharisadim)
- **Medicus/Medica (tulamidisch: Tahip/ya)**
Merda saba Kerisun (37, Akoluthin, etwas mürrisch, unscheinbare Person)
- **Vestiarus/Vestiararia (tulamidisch: Raschfan/ya)**
Hanscha Jasminsunni (45, Akoluthin, dicklich-gemütlich, lacht immer, erste graue Strähnen)
- **Stallmeister/in (tulamidisch: Begir/ya)**
Kalinda Sarana (33, Akoluthin, Brabakerin, liebt ihre Pferde mehr als Menschen, erzählt gerne Geschichten aus dem verrufenen Tempel ihrer Heimat)
- **Novizenmeister/in (tulamidisch: Sahib al'Kokuk)**
Darion Valdemco (32, Geweihter, Horasier, gilt als ein wenig selbstverliebt, ist aber bei den Novizen beliebt)

Liturgien

Das liturgische Wirken hat im Kloster zwei Schwerpunkte. Zum einen die gebräuchlichen, teilweise alltäglichen Anwendungen, zum anderen die Liturgien der Seelenheilkunde.

Alltägliche Anwendungen

- Der **EIDSEGEN** wird manchmal von Gästen oder Pilgern verlangt, insbesondere dann, wenn sie Gelübde auf sich nehmen. Gleiches gilt für Geweihte, die z. B. eine Zeit enthaltsam sein wollen. Auch dann legen sie einen Eid ab.
- Um den **Tharf** herzustellen, benötigt man den **OBJEKTSEGEN**.
- **SPEISE- UND TRANKSEGEN** werden ab und an zu Messen und Feiertagen benutzt, um den Tharf oder die Speisen zu veredeln.
- Ein **HEILIGES LIEBESSPIEL** gehört ebenfalls zum Repertoire der Geweihten, wird allerdings sparsam eingesetzt. In der Regel wird es genutzt, um zwei schüchterne Liebende zusammenzuführen.

Seelenheilkunde

- Bei jenen, die seelisch krank geworden sind, wird häufig der **HARMONIESEGEN** angewandt.
- Daneben ist die wohl wichtigste Liturgie für die Seelenheilkunde die **VERBLASSENDEN ERINNERUNG**. Dadurch können die Geweihten oftmals das Problem, die Angst oder den Schmerz behandeln.
- Der **GLEICHKLANG DES GEISTES** ist ebenfalls ein bewährtes Mittel in dem Liturgiekanon der Klosterpriester.
- Der **EXORZISMUS** findet Anwendung, wenn die Geweihten vermuten, dass ein Besessenheitsdämon für den Zustand des Erkrankten verantwortlich ist.
- Auch der **FRIEDVOLLE RAUSCH** ist ein bewährtes Mittel zur Seelenheilkunde.

Andere Liturgien

- Der GLÜCKSEGEN wird meist dann genutzt, wenn ein Priester auf Reisen geht. Dann jedoch wird er durch Aufstufung verlängert.
- GESEGNETER RAUSCH wird nur in seltenen Fällen verwendet. Zwar beherrschen praktisch alle Geweihten die Liturgie, aber der Rauschsegen wird nur in bestimmten Situationen eingesetzt. Er löst die Verspannung der Patienten und lässt sie wieder etwas Schönes erleben.
- Der LIEBESCHLAF ist noch nicht lange im Kloster bekannt, erfreut sich aber schon bei fast allen Geweihten großer Beliebtheit. Man benutzt die Liturgie auch gerne um Gläubigen wieder Kraft zu geben.
- JUGENDLICHKEIT, MAKELLOSER LEIB und KÖRPER DER RADSCHA USCHTAMMAR sind nur Tulafef bekannt. Bei Außenstehenden würde er sie nur einsetzen, wenn ein wirklicher Bedarf besteht. Er prüft jedoch jeden Einzelfall und wird die Zeremonien nicht leichtfertig einsetzen.

Die heilige Phiole des Lashim

Der zwölfte Abt des Klosters war *Lashim ibn Shadef*. Er verbrachte sein ganzes Leben damit, die wundervollste Duftölkombination Deres zu mischen. Über 60 Jahre lang suchte er für seine Herrin nach dem perfekten Geruch. Zwar gelang es ihm bis zum Ende seine Lebens nicht, eine rahjanisch-alveranische Duftnote zu kreieren, aber die Göttin schien große Freude an der aufopferungsvollen Mühe von Lashims Arbeit zu haben, denn das Artefakt besitzt eine wundersame Wirkung: Öl, welches in seiner Hinterlassenschaft, einer einfachen Phiole aus Ton, aufbewahrt wird, hat eine besonders heilkräftige Wirkung (jemand, der mit diesem Öl behandelt wird, erhält bei seiner nächsten Regenerationsphase +11 LeP zusätzlich, ebenso auch +1 AsP und +1 KaP, wenn er darüber verfügt). Eine Art OBJEKTWEIHE liegt auf der Phiole, aber sie entzieht sich einer gründlichen Untersuchung, da sie tatsächlich ein niederes heiliges Artefakt der Göttin ist. Aufbewahrt wird die schlichte Phiole in der Sakristei des Tempels.

Klosterschätze

Außer der Phiole beinhaltet das Kloster noch so manchen Schatz, auf den es ein Dieb abgesehen haben könnte, oder der in das Interesse der Helden rücken mag:

- eine wunderschöne, vergoldete und mit Amethysten und kleinen Rubinen versehene, Statuette des Levthan (Wert: ca. 30 Dinar)
- ein Bild von Golodion Seemond, welches den heiligen Ascandear und die Gründerin Rahjaschda zeigt, ein Geschenk an den Abt (Wert: ca. 200 Dinar)
- eine alte (Zweit-)Abschrift des Rahjasutras, reich verziert und gut erhalten (Wert: ca. 100 Dinar)
- Das *Kitab al'Dacalya*, ein im Giftschränk aufbewahrtes Buch, welches von einem Belkelel-Paktierer aus der Zeit der Magierkriege stammt. Das Buch kann den Leser für sich einnehmen und bekehrt

ihn langsam aber sicher zum Glauben an die Erzdämonin (Wert: ca. 150 Dinar).

Tulafef ibn Cayshal

„Seid willkommen, oh ehrenwerte Effendis. In diesen Mauern findet ihr Ruhe, Frieden, Erholung und Freude!“

„Seid nicht zu hart mit den Novizen, Sahib. Wir haben alle einmal so angefangen. Rahja ist geduldig mit uns. Sind wir es auch mit den Kindern.“

„Warum sehen die Menschen in Levthan nur einen verdorbenen Sohn Rahjas? Er ist ein guter Junge und kümmert sich um die Schafe. Mit denen kennt er sich aus.“

Tulafef ibn Cayshal

MU 17 KL 16 IN 15 CH 17

FF 11 GE 12 KO 12 KK 11

LeP 32 AsP – KaP 50 INI 15+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Adel I, Geweihter / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Prinzipientreue (Rahjakirche, Vegetarier) II, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Verpflichtungen (Rahjakirche, Kloster) II

Sonderfertigkeiten: Dauerhafte Liebesliturgien, Fertigkeitsspezialisierung Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch), Götter & Kulte (Rahja), Malen & Zeichnen (Malen), Geteilte Freude, Körperkontrolle, Rahjasutra-Meister, Tradition (Rahjakirche), Sprache Tulamidya III, Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Talente: Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) 16, Betören 12, Einschüchtern 3, Etikette 15, Gassenwissen 3, Götter & Kulte (Rahja) 16, Heilkunde Seele 16, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Lebensmittelbearbeitung 15, Malen & Zeichnen (Zeichnen) 14, Menschenkenntnis 18, Musizieren 14, Reiten 12, Sagen & Legenden 12, Selbstbeherrschung 16, Singen 12, Sinnesschärfe 8, Tanzen 15, Überreden 16, Verbergen 3, Willenskraft 16, Zechen 7

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Aufnahme 16, Empfangnisverhütung 7, Erregung kontrollieren 8, Exorzismus 13, Friedvolle Aura 17, Friedvoller Rausch 16, Geschlechterwechsel 9, Gesegneter Rausch 8, Gespiegelte Gefühle 12, Göttliche Verständigung 13, Göttliches Zeichen 15, Hand der Lust 12, Heiliger Höhepunkt 14, Heiliges Liebespiel 15, Jugendlichkeit 13, Körper der Radscha Uschtammar 5, Liebes Schlaf 8, Liebestätowierung 16, Makelloser Leib 16, Objektsegen 18, Objektweihe 15, Obsession 15, Ortsweihe 12, Priesterweihe 16, Schutzsegen 14, Seelenprüfung 11, Tempelweihe 7, Verblässende Erinnerung 17

Kampfverhalten: Tulafef kämpft nicht

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

Ausrüstung: Roter Schleier

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch

Szenarioideen

Die Helden werden in Palmyramis von Ferkinas angegriffen. Sie erhalten jedoch Hilfe von den Säbeltänzern des Klosters und werden eingeladen, ein paar Tage im Kloster auszuruhen. Während sie sich erholen, führt Tulafef sie durch die Anlage. Die Helden freunden sich mit dem Abt an, der sie aber nach einer stürmischen Nacht bitten muss, etwas für ihn zu tun. In der Nacht wurde die heilige Phiole gestohlen. Tulafef vermutet dahinter die Ferkinasippe, die ganz in der Nähe wohnt. Wenn die Helden Nachforschungen anstellen, finden sie jedoch schnell heraus, dass es ein Gast des Klosters war, der die Phiole in Fasar verkaufen will. **! Ganshim** (36, ergrautes Haar, einfache Kleidung, ein paar fehlende Zähne; Willenskraft 6 (12/13/12), SK 1) ist ein

armer Bettler, der sich notgedrungen bereichern muss. Tulafef wird Gnade vor Recht ergehen lassen und sich um ihn kümmern.

Die Sultana von Elburum, **! Shanya ash Shaya**, wurde im Kloster Sidi Rahjaschda geweiht und hat in Erfahrung gebracht, dass ihr alter Lehrmeister Tulafef sich die Zeremonie **KÖRPER DER RADSCHA USCH-TAMMAR** angeeignet hat. Da sie diese Liturgie auch gerne erlernen würde, Tulafef aber die Klostermauern nicht verlässt, beschließt sie in Begleitung der Helden zum Kloster zu reisen. Während ihres Aufenthaltes im Kloster müssen die Helden die Geweihten vor den Überfällen des palmyrischen Kriegsherrn **! Rashna al'Terekan** (40, schwarze Haare, lüstern, ungehobelt, stammt von Ferkinas ab) auseinandersetzen.

Alentino – Ein horasischer Palazzo

Im Lieblichen Feld, dem Kernland des Horasreiches, hat sich im Laufe der Zeit ein ganz spezieller Baustil entwickelt, durch den die Schlösser und Palazzi weit eher den Charakter von architektonisch verspielten, aber dennoch befestigten Landhäusern erhalten, als von Burgen im mittelreichischen Sinne.

Meist müssen sich die Bewohner der auch – selbst wenn sie abseits dieses bedeutenden Stromes liegen – Yaquirschlösschen genannten Palazzi weniger mit Fragen des Militärs als mit solchen der Etikette, der Intrige, der Kunst und der möglichen politischen Folgen dieser oder jener Handlung, oder aber auch mit der Ausstattung von rauschenden Festen, herumschlagen. Ein geradezu typisches, weil als Essenz der gewachsenen Formen errichtetes, Schloss ist dabei der Palazzo Alentino am Yaquir.

Geschichte

Die Signorie Alentino liegt zwischen Vinsalt und Aldyra, dem Stammsitz der Familie Firdayon. Sie gelangte vor einigen Jahren in den Besitz des damaligen Gesandten der bornischen Adelsversammlung, Großherzog Jucho von Dallenthin. Der seit 1040 BF verschollene Großherzog besaß die *Sprezzatura*, prompt die hochtrabende Namensform Granduco Jucco d'Alentino-Firdayon anzunehmen. Er wurde darin sogar durch eine horaskaiserliche Billigung bestätigt.

Wenig später ließ er die alte, noch aus Zeiten der Theateritter stammende, Burg niederlegen und an ihrer Stelle einen modernen Schlossbau errichten, den er erst nach dem Tod der Horaskaiserin Amene III. an eine noch geheimnisvollere Person verkaufte, ehe er das Horasreich verließ und in seine Heimat, das Bornland, zurückkehrte.

• Sprezzatura bezeichnet eine der erstrebenswerten Eigenschaften vornehmer Damen und Herren der gehobenen Gesellschaft des Horasreiches. Sie steht für Eleganz und eine selbstbewusste Lässigkeit, mit der man unaufdringlich zeigt, was man kann und weiß.

Ein Rundgang durch den Palazzo Alentino

Außerhalb des Palazzo

Der Palazzo Alentino liegt zwischen der Landstraße Aldyra-Vinsalt und dem Yaquir, und wird ringsum von einer gut drei Schritt hohen **Mauer (A)** umgeben. Ein sechs Schritt breites **Tor (B)** bildet die Hauptzufahrt, neben dem zwei kleine, gemauerte Wachtürmchen jeweils zwei Wachposten Schutz gegen ungemütliches Wetter bieten. Es gibt eine weitere, meist **verschlossene Pforte (C)** zum Treidelweg am Yaquir im Norden des Schlosses, durch die Lebensmittel und andere Gebrauchsgüter zu den Wirtschaftsräumen geschafft werden können.

Das Schloss besitzt nach Süden, zur Landstraße hin, einen gepflegten Park samt blumenreichem Ziergarten, der von künstlich angelegten Kanälen durchzogen wird. Mehrere malerische Holzbrücken überqueren diese Kanäle, die alle irgendwie zum Yaquir führen oder von ihm gespeist werden. Einer verspielten Laune des Schlossherrn scheint zu entspringen, dass fast jede dieser Brücken über einen verborgenen Mechanismus aus der Entfernung ihrer Spannung beraubt werden kann, sodass sie sich bis in Wasser senkt. Dass dieser Mechanismus andererseits aus den Kanälen in Windeseile veritable Burggräben machen kann, wird da leicht übersehen. Des Weiteren findet sich im Park eine tulamidische **Arangerie (1)** sowie mehrere schattige und verschwiegene Liebeslauben. Zwei Lauben weisen verborgene Tunnel auf (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –4), die bis in den Keller des Palazzos führen, ebenso wie es von dort einen Geheimgang aus dem Haus bis zum Bootsanleger am Yaquir gibt (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –3). Im vorderen Teil des Parks befinden sich die **Stallungen (2)** und die **Remise (3)**, wie auch ein kleines **Wachgebäude (4)** für die etwa zwanzig herrschaftlichen Soldaten, die allesamt mit ihren grellbunten Uniformen mit vergoldeten Brustharnischen, Morionhelmen und Zierhellebarden eine sehr gute Figur machen, vor allem aber die

auffällige Ablenkung von den eigentlichen Leibwächtern in Dienstbotenlivree sind.

Trotz unzähliger Türmchen und Erker, hat Schloss Alentino grundsätzlich die Form eines langgezogenen Rechtecks, das sich in Ost-West-Richtung erstreckt. Diese für liebfeldische Schlösser typische bauliche Besonderheit führt dazu, dass es eine lange Nordseite gibt, die sich durch wenig Sonnenlicht, aber dadurch auch tagsüber angenehm kühle Räume und – im Lieblichen Feld nicht unwesentlich – eine geringere Fliegenplage auszeichnet; auf der Nordseite sind jedoch eher Dienstboten-, Vorrats- und Gesinderäume zu finden. Die genauso lange Südseite hingegen genießt langen Sonnenschein und damit helle Räume, die bei Bedarf teilweise durch geschickt angebrachte Markisen verdunkelt werden können, um die in den Sommermonaten recht unbarmherzigen Strahlen der Praioisscheibe auszusperrern. Nichtsdestoweniger gilt die Südseite als die vornehmere und herrschaftliche, und die nach Süden gelegenen Räume dienen zu Pracht- und Luxus Zwecken. Sie ist auch durch große bunte Glasfenster

gekennzeichnet, die den ehemaligen Schlossherren ein Vermögen gekostet haben.

Der **Haupteingang (5)** liegt ebenerdig und wird rechts und links von zwei riesigen, marmornen Drachen flankiert.

Erdgeschoss

Der Besucher betritt als erstes eine mit Mohagoni **getäfelte Eingangshalle (a)**, von der geschwungene Treppen rechts und links ins Obergeschoss führen und die von einem schweren kristallinen Kronleuchter erhellt wird. Die Tür in der Nordwand der Eingangshalle führt auf einen, sich durch das gesamte Erdgeschoss ziehenden, **Flur in Ost-West-Richtung (b)**, an dessen Enden jeweils zwei **Abtritte (c)** liegen. Von ihm führen zahlreiche Türen zu den unterschiedlichen Zimmern, und er trennt die nördliche Wirtschaftshälfte vom südlichen Repräsentationsteil. Letzterer ist in jedem Raum mit kunstfertigsten Deckengemälden geschmückt, die von der berühmten Malerin *✠Daria Vindest* gestaltet wurden. Östlich neben dem Empfangssaal liegt das mit wertvollen Instrumenten dekorierte **Musik-**

zimmer (d), dessen beeindruckendstes Stück, ein Spinett, fast ein Viertel des Raumes einnimmt. Die Wand zum danebenliegenden **Goldgrünen Salon (e)** lässt sich völlig zur Seite schieben, sodass bis zu sechzig Musikliebhaber und Festgäste ausreichend Platz finden. Wenn dann auch noch die ebenfalls portable Wand zum nächsten Raum, dem sogenannten Kleinen Ballsaal, entfernt wird, entsteht eine Tanzfläche für etwa 200 Gäste.

Im Westen der Eingangshalle liegt der **Speisesaal (f)** mit seiner langen Tafel. Ihm gegenüber auf der Nordseite des Palazzos befindet sich die **Küche (g)**, sodass alle Speisen über kurze Wege warm auf den Tisch gelangen. Neben dem Speisesaal befindet sich der **Rauch- und Spielsalon (h)**, in dem neben verspielt gepolsterten Sesselchen mehrere Tische für Brett- und Karten- sowie andere Glücksspiele das Bild prägen. Der letzte Raum auf der Südwestseite ist schließlich, direkt gegenüber dem Zugang zum **Weinkeller (i)**, die **Bibliothek (j)**, in die sich schon so manches Pärchen zum rahjagefälligen Stelldichein zurückgezogen hat und wohlmöglich auch dabei ertappt wurde. Das restliche Erdgeschoss wird von zahlreichen **Dienstbotenkammern (k)** sowie dem **Dienstbotenaufgang (l)** zum ersten Stock eingenommen.

Obergeschoss

Das Obergeschoss wird ebenfalls von einem langen Ost-West-Gang durchzogen, und hier oben wird der größte



Kampftechnik Armbrüste

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis
Bolzen-Balestrina	1W6+6	2 Aktionen	6/28/44	Bolzen	0,75 Stein	40 Halbfinger	240 Silbertaler

Teil der Südseite von einem langen Balkon eingenommen, der die gesamte Gebäudefront ziert. Dahinter liegen weitere Räume, die der Geselligkeit dienen, darunter das Frühstückszimmer für die Hausherrin und eventuelle Gäste, ein Tulamidischer Teesalon, der mit weichen Kissen und Teppichen ausgelegt ist, und ein Wintergarten voller – teilweise exotischer – Topfpflanzen, um auch bei schlechtem Wetter den Eindruck freier Natur und ferner Länder zu erwecken.

Die Privaträume der Herrschaft wie auch die Badezimmer und die meisten Gästezimmer hingegen befinden sich auf der kühleren Nordseite, auch wenn für die wärmeliebenden Gäste sehr wohl auch Zimmer auf der Südseite bereitstehen, von denen aus man auch Zugang zum Balkon hat. Das herrschaftliche Schlafzimmer ist nicht nur gerühmt für seine rahjanischen Deckenmalereien und das üppige Himmelbett, sondern auch für den atemberaubenden Blick auf das Yaquirtal, den man hier tagtäglich genießen kann. Die Existenz des Sternenraums ist ein gut gehütetes Geheimnis, ein Erker, der vorgeblich der Himmelsbeobachtung, vor allem aber der Verehrung des Herrn Phex diente. Denn der Bauherr und frühere Besitzer war ein hochrangiger Geweihter des listenreichen Gottes. Im neben dem Sternenraum gelegenen und sehr unscheinbaren Raum – dem Kabinett der Geheimnisse – liefen all die Informationen zusammen, die von zahlreichen Agenten im Namen des Göttersohnes Nandus für den Granduco gesammelt wurden.

Auch abgesehen vom Sternenraum und dem Kabinett der Geheimnisse ist der Palazzo Alentino auf dem höchsten, phexgefalligen Stand der Gerissenheit erbaut worden: Zu fast jedem Raum gibt es einen zweiten, geheimen Zugang, der hinter der Wandtäfelung, einem Gemälde oder einem Bildteppich verborgen und handwerklich auf das Beste getarnt ist. Um die gut getarnten geheimen Zugänge und ihre Öffnungsmechanismen zu entdecken, ist jeweils eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen* oder *Suchen*) –5 notwendig. Die schmalen und verwinkelten Gänge, die fast alle Wände und sämtliche Stockwerke des Palazzos durchziehen, bilden ein unübersichtliches Gangwirrwarr, in dem ein Ahnungsloser schnell die Orientierung verlieren kann. Viele Gänge verlaufen nicht auf denselben Höhenhorizonten wie die eigentlichen Stockwerke und überwinden Türen und Durchgänge, indem sie kurz davor und kurz dahinter mit einigen schmalen Stufen in ein anderes Stockwerk wechseln. Es versteht sich von selbst, dass die Geheimgänge häufig diskreten Besuchen von Liebhabern und Mätressen, Gesellschaftern und Kurtisanen genutzt werden – und auch direkt als Schauplatz für das Rahjaspiel.

Ebenso hat der ehemalige Hausherr dafür gesorgt, dass nicht nur im Erdgeschoss eine ausreichende Zahl modernster und handlicher Torsionswaffen für die Dienstboten bereitliegen, bei denen es sich überwiegend um

gut ausgebildete und in der Etikette bewanderter Söldner handelt.

Darüber hinaus wurden auch allerlei versteckte Waffen installiert: In fast jedem Raum liegt in einem, nur Eingeweihten bekannten, Versteck hinter der Wandverfälschung eine schussbereite und regelmäßig gewartete Balestrina mit Betäubungsgiftbolzen bereit.

Die Geheimgänge im Palazzo

Um in dem Labyrinth nicht die Orientierung zu verlieren und an einer gänzlich anderen Stelle herauszukommen, als geplant, kannst du den Helden Proben auf *Orientierung* (*unter Tage*) abverlangen, die ohne die Sonderfertigkeit *Orientierung unter Tage* um 3 Punkte erschwert sind. Wer sich in dem Palazzo auskennt, dessen Probe ist um 1 Punkt erleichtert. Wahre Kenner der Geheimgänge Alentinos besitzen jedoch die Sonderfertigkeit *Irrgarten-Kenntnisse* (*Palazzo Alentino*), die Proben auf *Orientierung* um 3 Punkte erleichtert. •○.....

Betäubungsgift

Betäubungsgift ist ein Waffengift, welches bei seinem Opfer Müdigkeit und Trägheit verursacht. Die Wirkung des Betäubungsgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen *Betäubung* erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungs-dauer davon betroffen sein.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung*, 2 Stufen *Paralyse* / 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Kosten: 150 Silbertaler pro Stufe / 200 Silbertaler pro Stufe

• Das bedeutet, dass Proben auf *Orientierung* für Besitzer der Sonderfertigkeit *Irrgarten-Kenntnisse* (*Palazzo Alentino*), die sich auch im Palazzo auskennen, aber nicht über die Sonderfertigkeit *Orientierung unter Tage* verfügen, um insgesamt 1 Punkt erleichtert ist. Würde sie *Orientierung unter Tage* zusätzlich besitzen, dann hätten sie eine Erleichterung von 4.

Betäubungsgift

Typische Ingredienzien: Alraune, Asche von sieben schwarzen Gänsedaunen, Boronwein, Ilmenblatt

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: –3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Szenarioideen

Die Helden bekommen den Palazzo durch seine vorherige Besitzerin geschenkt. Warum diese die Helden so reich beschenkt, bleibt rätselhaft, da sie nicht mehr aufgespürt werden kann. Als einzige Bedingung für den dauerhaften Besitz müssen die Helden die im Palazzo angestellte Magd **Travietta** (18, blonde Haare, atemberaubende Schönheit, naiv) weiterhin für sich arbeiten lassen und für sie einen geeigneten Ehemann finden. Zudem soll sie jungfräulich in die Ehe gehen. Travietta erweist sich als freundlich und eher Travia als Rahja zugewandt, auch wenn sie durch ihr hübsches Äußeres bei vielen Menschen Begierde auslöst. Die Bedingung scheint leicht lösbar zu sein, wenn da nicht der Hochstapler **Padorico Vandella** (25, blonde Haare, gutaussehend, umschwirrt Frauen wie Fliegen reifes Obst, eitel) wäre. Er schleicht sich beim nächsten Fest der Helden auf Alentino ein und hat nichts anderes im Sinn, als Travietta noch an diesem Abend zu verführen.

Schon seit vielen Jahren ist **Gilberto Kalamanga** (47, strähnige graue Haare, loyal, ein Meister der Etikette) der Majordomus des Palazzo. Er hat viele Besitzer kommen und gehen sehen. Eine seiner wichtigsten Eigenschaften ist seine Loyalität gegenüber dem oder der Besitzerin des Palazzos. Gilberto kennt deshalb so manches Geheimnis, dass im Palazzo ausgesprochen wurde. Auch den Helden dient er treu. Als er entführt wird, sollte es für die Abenteurer eine Ehrensache sein, ihren Majordomus zu retten.



Gilberto Kalamanga

MU 16 KL 14 IN 14 CH 15

FF 11 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend

Sonderfertigkeiten: Irrgarten-Kenntnis (Palazzo Alentino), Galanterie, Ortskenntnis (Vinsalt), Sprache Garethi III, Bosparano III, Isdira I, Rogolan I, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 5, Etikette 15, Gassenwissen 12, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 11, Überreden 8, Verbergen 13, Willenskraft 12, Zechen 4

Kampfverhalten: Gilberto wird versuchen, sich aus Kämpfen herauszuhalten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Ausrüstung: Dolch, 1W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Padorico Vandella

MU 14 KL 12 IN 14 CH 16

FF 12 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

Florett: AT 15 PA 8 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Begabter Aufreißer, Erotische Stimme, Gutaussehend I, Traumhafter Po

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist, Erregende Worte, Finte I (Dolch, Florett), **Innuendo-Experte**, Ortskenntnis (Belhanka), Präziser Stich I (Dolch, Florett), Verführungskunst, Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Betören 13, Einschüchtern 5, Etikette 12, Gassenwissen 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 9, Überreden 12, Verbergen 11, Willenskraft 10, Zechen 11

Kampfverhalten: Padorico wird nur kämpfen, wenn er mit seinen Waffen einen Gegner parieren kann und er nicht einer Überzahl gegenübersteht. Er benutzt gerne *Finten* und den *Präzisen Stich*.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

Ausrüstung: Dolch, Florett, 1W6 Dukaten, 2W6 Silbertaler, 3W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: kleiner Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Rondablitz

Dienstboten

MU 14 KL 11 IN 14 CH 11

FF 11 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

Zierhellebarde: AT 14 PA 5 TP 1W6+2 RW lang

Balestrina: FK 14 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/44

RS/BE: 2/0 (Tuchrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Dolch, Rapier), Kampfrelexe I, Kreuzblock, Ortskenntnis (Vinsalt), Präziser Stich I (Dolch, Rapier), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 6, Überreden 5, Verbergen 7, Willenskraft 8, Zechen 9

Kampfverhalten: Die Dienstboten werden versuchen zu verheimlichen, dass sie kampferprobt sind. Sind sie gezwungen zu kämpfen, versuchen sie zuerst einen Schuss mit der Balestrina abzugeben und stürzen sich dann mit Dolch und Rapier in den Kampf. Sie versuchen die Vorteile des Beidhändigen Kampfes zu nutzen und ihren Gegnern mit *Präzisen Stichen* schwere Verletzungen zu zufügen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

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

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste (w), mittlerer Penis oder Vagina

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Es stellt sich heraus, dass Gilberto von einer bornländischen Junkerin namens **Angrilda von Bar-nof** (27, blonde Haare, Zopf, nervös; Willenskraft 6 (12/12/13), SK 1) entführt wurde. Sie befürchtet, dass sie während eines berauschenden Festes und bei zu viel Wein und Rauschkraut im Bett eines früheren Besitzers des Palazzos bornische

Staatsgeheimnisse verraten hat (was sie nicht hat). Sie will wissen, ob Gilberto etwas darüber weiß und ist sogar bereit, ihn zu foltern. Als Versteck hat sie den Geheimgang zwischen Keller und Bootsanleger gewählt und sie hat noch (Anzahl der Helden) Kumpare mitgenommen (Werte entsprechen denen des Räubers im **Aventurischen Almanachs** Seite 259).

Alarasruh – ein garetisches Lustschloss

Auch im Herzland des Mittelreiches sind stolze Schlösser zu finden, die längst keine militärische Bedeutung mehr haben, sondern nur noch dem höfischen Adel der Kaiserstadt als Landsitz dienen. So weit zu gehen, eine beinahe in Ruinen liegende Anlage nach einem wirren Traum von Rittertum und Minnesang wieder errichten zu lassen, das bedurfte schon einer eitlen Patrizierin aus dem tiefen Süden, die den ritterlichen Adel des Mittelreiches nur aus romantischen Sagen kannte. Doch für Kaiserin Alara Paligan war das Lustschloss, das nach ihr benannt ist, eine Herzensangelegenheit.

Geschichte

Die ehemalige Kaiserpfalz Tolakstein im Schlundgau kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken. Angeordnet wurde ihr Bau von Kaiser Tolak, dem zweiten der Almadaner Dynastie, im Jahre 660 BF, fertiggestellt aber wurde sie erst unter seinem Sohn und fähigeren Nachfolger, Kaiser Alrik. Bestimmt zum Schutz gegen die wilden, kriegesischen Ferkinastämme des nordwestlichen Raschtulswalles, wehrten die trutzigen Mauern mehr als 50 Jahre lang erfolgreich sämtliche Angreifer ab, bis deren Macht und Kampfgeist gebrochen waren. Nachdem die ansässigen Ferkinas zu zivilisierten Bauern geworden waren, verlor die eigentliche Burg Tolakstein immer mehr an Bedeutung, und die Tatsache, dass sich auf dem Burggelände selbst eine warme Quelle befindet, wurde eher ignoriert. Während Kaiser

Eslam II., der vierte Herrscher der Dynastie, die Anlage zumindest noch halbherzig unterhielt, geriet sie unter Kaiser Eslam III. und seinen Nachfolgern vollends zu einem unbedeutenden Außenposten, und so verfielen die trutzigen Außenmauern immer mehr. In der Folgezeit wurde der Ort weit eher als abgelegene Kaiserresidenz bekannt: Denn im Tal zu Füßen der Burg Tolakstein entspringen mehrere warme und heiße Quellen, die unter den Eslamidenkaisern stets ein beliebter Anziehungspunkt im Winter waren – von Eslam II. bis zu Kaiser Valpo, dem die Quellen Linderung für seine zahlreichen durch übermäßige Zecherei entstandenen Leiden verschaffen sollten. Überhaupt galten und gelten die heißen Bäder als sehr wirkungsvoll bei Krankheiten; kein Wunder also, dass auch die kaiserlichen Zwillinge Bar-do und Cella so manchen Winter hier verbrachten. Kaiser Reto hingegen sprach immer nur mit Abscheu von diesem „Ort der Faulheit und des verweichlichenden Lasters“. Im Jahre ihrer Eheschließung jedoch entdeckte die zukünftige Kaiserin *Alara Paligan* die verfallenen Gemäuer und erbat von ihrem zukünftigen Gemahl die ehemalige Pfalz als Morgengabe. Kaiser *Hal* gewährte Alara diese Bitte. Die zukünftige Kaiserin träumte, wohl auch inspiriert von den mondänen Badeorten des Alten Reiches und den abenteuerlichen Rittersagen ihrer Kindheit, von einer prachtvollen Sommerresidenz im Stile eines einsamen Bergschlosses, nur umgeben von allem erdenklichen Luxus.

Es dauerte noch einige Zeit, bis im Jahre 985 BF ein Baumeister gefunden wurde, der sich imstande sah, die extravaganten Bauwünsche der Kaiserin zu verwirklichen: Der seinerzeit hochberühmte zwergische Baumeister *Turaxamosch Sohn des Toraxanderasch*, entwarf die Pläne für das von Türmchen und Erkern gekrönte Schloss der Kaiserin, das von mehr als vierhundert Maurern, Zimmerleuten und Steinmetzen errichtet werden sollte. Nach Baubeginn entschloss sich die Kaiserin jedoch mehrfach, die Baupläne komplett ändern zu lassen, woraufhin ihr Meister Turaxamosch regelmäßig androhte, dass er die Arbeit niederlegen würde.

Der Turm der Winde, ein geniales Meisterwerk mit einer Windharfe im obersten Stockwerk, war gerade vollendet, da forderte die Kaiserin einen noch grazileren, verschlungeneren Turm. Unter größten Bemühungen gelang es Meister Turaxamosch, sein erstes architektonisches Meisterwerk noch zu übertreffen, und nach einem Jahr ertönte ein zartes Glockenspiel vom Turm der

Sterne. Kaiserin Alara, der der gesamte Bau ohnehin viel zu lange dauerte, forderte daraufhin einen weiteren absurd dünnen Turm, der von einer schweren Kuppel gekrönt sein sollte. Der Baumeister lehnte diesen Vorschlag rundheraus ab und kündigte nach dem darauffolgenden Streit seine Mitarbeit an dem Schloss. Kaiserin Alara bot ihm daraufhin den zehnfachen Lohn, doch Meister Turaxamosch, ein sturer Erzzwerg, ließ sich nicht umstimmen. Die Drohung, ihn enthaupten zu lassen, schien im ersten Augenblick zu wirken, als die Kaiserin jedoch gerade zufrieden nach Gareth zurückgekehrt war, da verschwand Meister Turaxamosch mitsamt den Bauplänen und ward seitdem nicht mehr gesehen. Kaiserin Alara hat ein Kopfgeld von eintausend Dukaten auf den Flüchtling ausgesetzt, doch dieser erschafft vermutlich irgendwo unterirdische Bauwerke, um in ein- oder zweihundert Jahren zurückzukehren. Was bedeutet einem Zwergen schon ein Menschenalter? Alles Zetern und Jammern nützte der Kaiserin nichts, und so suchte sie nach Bau-

meistern, die die angefangenen Arbeiten fortsetzen sollten. Viele fühlten sich berufen, jedoch war keiner in der Lage, die komplizierten Vorgaben des Zwerges zu vollenden, und so wurde das Schloss zu einem skurrilen Stückwerk, das erst im Jahre 1005 BF feierlich eingeweiht wurde.

Ein Rundgang durch das Lustschloss Alarasruh

Innenhof

Das Schloss ist von einer **Mauer (A)** umgeben, von deren Zinnen zahlreiche Wasserspeier lauernd auf den Besucher herabstarren. Von den zahlreichen Türmchen sind nur der **Turm der Winde (B)** und der Turm der Sterne wirkliche, begehbare Türme. Die übrigen sind solide gemauerte Pfeiler, die bloß als Zierrat dienen. Keines der hohen Gebäude hat innen mehr als ein Geschoss, da die hohen, gewölbten Decken zwar schön anzusehen sind, jedoch kein späterer Baumeister es wagte, in die nicht besonders tragfähigen Bauwerke Zwischendecken einziehen zu lassen.

Schloss

Das **Gesindehaus (C)**, ursprünglich als Thronsaal geplant, ist nur über eine Brücke zwischen den Gebäuden zu erreichen, da im Ersten Stock der Boden einstürzte. Um nicht das gesamte Gebäude einreißen zu müssen, entschied man sich, das Erdgeschoss bis zur Decke aufzufüllen, so dass ein riesiges Fundament entstand.



Das über der Quelle errichtete **Badehaus (D)** präsentiert sich dem Besucher im Stile eines tulamidischen Dampfbades mit einer aus unzähligen bunten Glassteinen bestehenden Decke, die den Sternenhimmel am Tage von Alaras Krönung wiedergibt. In dem Badebecken, das von mit Efeublättern aus Jade umrankten Säulen umgeben ist, finden bequem um die fünfzig Personen Platz. Neben dem mit marmorfarbenen Bänken ausgestatteten Ruhe- und Massageraum führt eine schmale Tür in das **Hinterhaus (E)**, in dem früher die Vinsalter Leibbaderin ☼ *Garandia ya Macieri* ihr Domizil hatte und welches heute leer steht. Außerdem gibt es hier die Treppe zu einer Brücke, die in den Turm der Winde führt.

Wenn man das **Gästehaus (F)** des Schlosses betritt, gelangt man als erstes in eine mit tulamidischen Teppichen ausgelegte Eingangshalle, in deren Mitte ein riesiger Kamin nach oben führt. Zahlreiche, mit Kissen überladene Holzbänke laden zum Verweilen ein. An den Flanken sowie der Stirnseite der Halle befinden sich bogenförmige Mauerdurchbrüche, die auf einen Wandelgang führen, über den etwa zwei Dutzend **Gästezimmer (G)** sowie die **Wirtschaftsräume (H)** des Gästetraktes erreicht werden können. Eine Freitreppe an der Stirnseite der Halle führt auf eine mit Bildern geschmückte Galerie mit Bildern der Al'Anfaner Verwandtschaft der Kaiserin. Es hat unter den Gästen bereits ob der Verteilung der Zimmer heftigste Streitereien gegeben, zeigt doch die Unterbringung deutlich, wer derzeit besonders in der Gunst der Kaiserin steht. Die zierlichen Türme am Gästehaus sind ebenfalls solide Säulen, bei den bunten Bleikristallscheiben im Obergeschoss handelt es sich um ein aufgeklebtes Mosaik.

Wer sich zum ersten Mal in die **Ställe (I)** verirrt, hält es kaum für möglich, dass es sich bei dem prachtvollen, säulenverzierten Gebäude wirklich um die Stallungen handelt. Der Boden besteht aus prachtvollen Mosaiken, die vereinzelt unter der dichten Stroheinlage durchblitzen, und die Sattelkammern sind mit kunstvollen Gemälden feuriger Rösser geschmückt. Neben den Boxen für gut achtzig Pferde findet man hier eine gut ausgestattete **Remise (J)**.

Der **Garten (K)** von Alarasruh ist ein Meisterwerk aus Sträuchern und Hecken. Direkt an das Badehaus angrenzend, wurde hier die warme Quelle für die Speisung zahlreicher Wasserspiele genutzt: So gibt es einen kleinen Irrgarten, der die Gäste mit plötzlich aufspritzenden Wasserfontänen überrascht, wie auch als besonderes Prachtstück eine marmorne Sitzgruppe, die die Kaiserin von einem horasischen Künstler entwerfen ließ. Wenn sie sich hier mit ihren Gästen niederlässt, hat sie die Möglichkeit, in einigen der Sesseln eine Fontäne zu betätigen, ein recht kindischer Spaß, den die Gäste je nach Temperament und Abhängigkeit von Alara mit

ausgelassener Albernheit oder eisiger Freundlichkeit quittieren.

Nur das **Haupthaus (L)** von Alarasruh besitzt zwei echte Stockwerke, sein Obergeschoss ist über eine Brücke mit dem Turm der Winde verbunden. Seine Fassade ist mit unzähligen, grimmigen Wasserspeiern verziert, und die zahlreichen hohen Fenster zeigen zum Teil inhaltlich recht düstere, wenn auch farbenfrohe Darstellungen, wie die recht detailgetreue Abbildung des Fluges der Zehn, die sich zu Ehren des Herrn Boron in den Tod stürzen. Hier oben liegt auch die Privatkapelle der Kaiserin, die dem Boron geweiht ist. Der Zugang zur Kapelle erfolgt durch ein großes Doppelportal, dessen Türknäuf einen mächtigen Raben darstellt, doch heute ist der Raum verschlossen und verriegelt und in scheinbar ewiges Schweigen gehüllt ist, seit der frühere Kaplan, ☼ *Balzadan Kumbrana*, als Vertreter der al'anfanischen Hand Borons enttarnt wurde und seinen Posten in aller Eile unfreiwillig verlassen musste.

Im Untergeschoss befinden sich der Wohnbereich der Kaiserin mit einer langen Eichentafel, sowie ein Musik- und ein Jagdtrophäenzimmer. Außerdem sind hier die Wirtschaftsräume der kaiserlichen Küche untergebracht.

Im Obergeschoss finden sich die Gemächer der Kaiserin und ihrer Leibdiener sowie die Privatgemächer des jeweiligen Pfalzgrafen.

Der nur vom Haupthaus aus erreichbare **Ballsaal (M)** wirkt auf Grund der verspiegelten Wände unermesslich groß. Wenn die Kandelaber angezündet sind und sich die Gäste im Tanz der Musik drehen, ist es unmöglich zu sagen, wie viele Gäste wirklich anwesend sind. Durch diesen Kunstgriff scheinen die Gesellschaften der Kaiserin stets sehr gut besucht – auch wenn in den letzten Jahren selbst bei vornehmen Veranstaltungen nur ein Bruchteil der einst üblichen Gästescharen erschienen war.

Tolakstein

Der Ort Tolakstein zu Füßen der Burg ist bis heute ein eher beschauliches Bauerndorf, auch wenn sich die jungen Leute daran gewöhnt haben, mitunter urplötzlich auf das Schloss gerufen und in alberne Kostüme gesteckt zu werden, die zu einer gerade ablaufenden Inszenierung passen – denn von dem Handgeld, das sie danach bekommen, können andere Bauern nur träumen. Die Tolaksteiner Ferkinatänzer schließlich sind eine beinahe zünftische Gruppe von Bauern und Hirten, die verschiedentlich die Waffen- und Kriegstänze sowie die Kostümierung ihrer wilden Vorfahren pflegen, um vor hohen Reichsadligen aufzutreten, wenn diese während ihres Aufenthaltes auf Alarasruh die ‚Wildheit des Raschtulswalles‘ in harmloser und völlig unbedenklicher Form vorgeführt bekommen wollen. Nur selten einmal verirrt sich eine tulamidische Tänzerin



oder Musikantin aus dem aranischen oder dem almada-
nischen Lande hierher und erfüllt durch ihr Vorbild die
bodenständigen ‚Ferkinas‘ mit überzeugender Glut.

Szenarioideen

☛ Zu ihrer Erheiterung hat Alara den al’ananischen
Sexualmagier ♀ *Lufonzo Ugolinoz* (33, lange schwar-
ze Haare, Kaiser Alrik-Bart, lispelt, wehleidig) an-
geworben. Auch die Helden sind als strahlende
Recken, die viel für die Götter und das Reich getan
haben, in Alarasruh als Gäste anwesend.

Lufonzo überschreitet die Schwelle des guten Ge-
schmacks bei einer Orgie und beschwört einen
Tja’Makra-Dämonen in Gestalt Alaras, um einen
seiner Konkurrenten um die Gunst Alaras zu tö-
ten, den arroganten Ritter ♀ *Sieghelm von Braun-
stein* (29, blonde Haare, strahlendes Lächeln,
erotische Ausstrahlung, Betören 12 (14/13/13),
Willenskraft 8 (14/13/13), SK 2). Als Alara von der

Beschwörung und vielleicht sogar dem Tod des
Ritters etwas mitbekommt, beauftragt sie die Hel-
den, den Magier auszuschalten. Lufonzo wird sich
verzweifelt auf die Flucht Richtung Raschtulswall
aufmachen, seiner Dämonin aber befehlen, die
Helden auszuschalten.

☛ Turaxamosch Sohn des Toraxanderasch soll irgend-
wo auf Alarasruh einen Schatz aus Alaras Besitz ver-
steckt haben. Die Helden bekommen durch Zufall
eine Aufzeichnung eines Bauplans von Turaxamosch
in die Hände und erkennen, dass der Schatz sich in
einer der Säulen des Badehauses befindet. Mit Alara
über den Schatz zu sprechen würde bedeuten leer
auszugehen, da es ihr Gold ist. Brechen die Helden in
Alarasruh ein, findet in dem Moment gerade eine von
Alaras Orgien statt. Der Schatz selbst ist tatsächlich
dort, muss aber aus einem geheimen Fach geborgen
werden, dass man erst mit Hammer und Meißel be-
arbeiten muss (Wert: 1.000 Dukaten).

Lufonzo Ugolinoz

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14

FF 12 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 34 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

Magierstab, mittel: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Dildostab, Lust-
stab, Ortskenntnis (Al’Anfa), Sexuallmagier aus Al’Anfa,
Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung, Spra-
che Garethi III, Tulamidya III, Zhayad III, Schrift Kusli-
ker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Talente: Betören 8, Einschüchtern 5, Gassenwissen 7,
Götter & Kulte 7, Körperbeherrschung 3, Kraftakt
2, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 10, Selbstbe-
herrschung 8, Sinnesschärfe 9, Sphärenkunde 10,
Überreden 8, Verbergen 7, Willenskraft 10, Zehen 8

Zauber: Erotischer Traum, Schamhaarfrisur, Bannba-
ladin 12, Blick in die Gedanken 8, Blitz dich find 15,
Erregung spüren 7, Fulminictus 10, Gardianum 10,
Invocatio Maior 9, Invocatio Minima 12, Invocatio
Minor 14, Odem 4, Verlangen kontrollieren 12

Kampfverhalten: Lufonzo setzt im Kampf gerne den
Blitz dich find und den Fulminictus ein.

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

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

Ausrüstung: Dolch, Magierstab (mittel), Zaubertrank
(QS 4, 1W6+4 AsP), 19 Dukaten

Geschlechtsmerkmale: großer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch

Wächter des Lustschlosses

MU 15KL 12 IN 13 CH 12

FF 11 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Hellebarde: AT 16 PA 7 TP 1W6+6 RW lang

Langschwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 16 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50(80)

RS/BE: 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch
Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsge-
wöhnung I-II, Finte I-II (Waffenlos, Hellebarde, Lang-
schwert), Ortskenntnis (Gareth, Tolakstein), Wucht-
schlag I-II (Waffenlos, Hellebarde, Langschwert),
Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 8, Körper-
beherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 6,
Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 11, Überreden
3, Verbergen 3, Willenskraft 11, Zehen 8

Kampfverhalten: Die Wächter gehen geplant gegen
Angreifer vor und rufen zunächst Hilfe. Gemeinsam
versuchen sie ihre Überzahl auszunutzen und be-
kämpfen Eindringlinge zunächst mit ihren Armbrüs-
ten, greifen dann auf Hellebarden zurück, um den
Reichweitenvorteil auszunutzen. Als Manöver ver-
wenden sie gerne *Finten*.

Flucht: kämpfen bis zum Tod

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

Ausrüstung: Hellebarde, Langschwert, Leichte Arm-
brust, Bolzentasche mit 12 Bolzen, Geldbeutel mit
3W6+6 Silbertalern

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

AHNENBLUT



In Aventurien gibt es Wesen, die man Ahnenblütige nennt und die in sich das Erbe ihrer Spezies und eines anderen, übernatürlichen Wesens vereinen. In tulamidischen Legenden kommt es gelegentlich vor, dass ein Mensch und ein Dschinn sich ineinander verlieben oder eine seelische Verbindung eingehen. Dass in diesen Märchen mehr Wahres enthalten ist, als manch Gelehrter vermutet, beweisen die Dschinngeborenen. Sie sind Nachkommen von Menschen (Elfen oder Halbelfen) auf der einen Seite, und Dschinnen auf der anderen, und einige von ihnen verfügen dank dieses Erbes über besondere Fähigkeiten. Auch ihr Äußeres spiegelt oft – aber nicht immer – einen Teil ihres elementaren Erbes wider. Im Mittelreich, insbesondere in Albernia, auf den Zyklopeninseln und im Bornland kann man hingegen ab und an auf Feenblütige treffen.

• Dschinngeborene und Feenblütige kommen nur sehr selten vor. Es gibt deutlich weniger von ihnen als Zauberer oder Elfen, und ihr solltet in der Gruppe absprechen, ob ihr sie im Spiel zulassen wollt. Wenn sich mehr als ein Feenblütiger oder Dschinngeborener in einer Heldengruppe befindet, ist dies für aventurische Verhältnisse eine ungewöhnliche Häufung von Exoten.

Bei ihnen ist eine Fee, etwa eine Dryade oder eine Vila, in der Ahnenreihe zu finden. Wie die Dschinngeborenen verfügen auch sie über ungewöhnliche Fähigkeiten, die auf ihr Erbe zurückzuführen sind. • Die besonderen Kräfte des Ahnens können über Generationen hinweg erhalten bleiben. Manchmal überspringen sie auch einige Generationen, sodass man innerhalb mancher Familie den Ursprung der übernatürlichen Fähigkeiten gar nicht mehr genau bestimmen kann oder sogar überhaupt nicht darum weiß.

Andere Spezies und Ahnenblütige

Optionale Regel

Üblicherweise entstehen Ahnenblütige aus Verbindungen zwischen Menschen, Elfen oder Halbelfen mit einem Dschinn oder einer Fee. Allerdings kannst du festlegen, dass es auch bei anderen Spezies Ahnenblütige gibt, wie z. B. bei Zwergen, Orks oder Goblins. Solche Ahnenblütige wären jedoch noch seltener als welche aus den bereits genannten Verbindungen.

Ahnenblütige als Zauberer

Ahnenblütige können auch den Vorteil Zauberer aufweisen und eine entsprechende Tradition erlernen. Allerdings muss ein Ahnenblütiger nicht zwangsweise ein Zauberer sein.

Ahnenblütige und Schwangerschaften

Die vorgestellten Feenwesen und Dschinne werden nicht automatisch bei sexueller Vereinigung schwanger von Sterblichen, sondern es ist vor allem ein gewollter Akt, mit einem Menschen (oder Elfen, Halbelfen ...) ein Kind zu zeugen. Es gibt sowohl den Fall, dass die Fee oder der Dschinn das Kind austrägt, als auch die Möglichkeit, dass eine Sterbliche schwanger wird. Ahnenblütigen selbst können ebenfalls Kinder zeugen oder empfangen. Für sie gelten die gewöhnlichen Regeln des „Elternteils“ der sterblichen Spezies (siehe Wege der Vereinigungen Seite 111).

Ahnenblut-Vorteile

Dschinnenblut (Rosendschinn)

Die Rosendschinne des Zorganer Rosengartens, die ansonsten nur sehr selten in Aventurien vorkommen, sind bekannt dafür, dass sie Menschen verführen und ab und an auch Nachkommen mit ihnen zeugen.

Eine Heldin mit einer Rosendschinni als Ahnin, schläft auf Erdboden besonders gut. Dafür ist ihre Haut so zart, dass Klingenwaffen ihr schweren Schaden zufügen. Oft weisen Dschinngeborene, die von Rosendschinnen abstammen, einen grünlichen Hautschimmer auf, oder sie riechen nach Rosen.

Regel: Wenn eine Heldin mit diesem Vorteil während einer Regenerationsphase auf Erdboden schläft, regeneriert sie +2 LeP. Sie darf dabei leichte Kleidung

tragen (keine Kleidung oder Rüstung mit RS) oder eine Decke benutzen.

Ihre Haut ist dafür allerdings sehr empfindlich gegenüber Klingenwaffen. Alle Waffen, die eine Klinge aufweisen (Schwerter, Äxte, Speere), richten bei ihr +1 TP an.

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feenblut (Dryade)

In der Ahnenreihe der Heldin befindet sich eine Dryade. Das Aussehen gleicht meistens einem Menschen, aber das Haar wechselt während der Jahreszeiten die Farbe. Die Heldin hat leicht spitze Ohren, und ein angenehmer Waldgeruch geht von ihr aus.

Regel: Die Heldin hat ein gutes Gespür für Bäume und wirkt auf alle humanoiden Spezies verführerisch. Sie erhält bei einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS), wenn es um Bäume geht, und bei Proben auf *Betören* einen Bonus von +1 auf beide Teilproben von CH.

Dafür erleidet sie eine Erschwernis von 1 bei Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*).

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feenblut (Levschy)

Die bocksbeinigen Levschije sollen das auserwählte Volk von Levthan sein. Zwar lassen sich die ausschließlich männlichen Levschije fast nur mit den Vilay ein, doch hin und wieder kommt es auch zu Kontakten zwischen ihnen und Menschenfrauen. Levschije zeugen mit Sterblichen nur männliche Nachkommen und auch diese zeugen nur Jungen. Feenblütige, die von Levschije abstammen, zeichnen sich meist durch ausgeprägtes Brustbehaarung und einen herben Geruch aus, der einerseits sehr anziehend wirkt, andererseits auch sehr auffällig ist.

Regel: Ein Held, in dessen Adern das Blut eines Levschy strömt, ist in einer Entfernung von 10 Schritt gut zu riechen. Alle an seinem Geschlecht interessierten Kulturschaffenden erhalten eine Erschwernis von 2 auf Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*).

Leider ist er so gut zu riechen, dass Proben auf *Verbergen* für ihn um 1 erschwert sind, wenn sich Kulturschaffende innerhalb des Dufradius von 10 Schritt befinden.

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil, Person mit Penis

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feenblut (Vila)

Die scheuen Vilay lassen sich nur selten mit Menschen ein, aber ab und an kam es vor, dass eine der grünhaarigen Feen in Liebe zu einem Sterblichen entbrannt ist und sie Nachkommen zeugten. Vilay empfangen nur weibliche Nachkommen und auch diese bekommen stets Mädchen.

Meist sind die Feenblütigen, die von Vilay abstammen von großer Schönheit gesegnet, haben aber oftmals auffällig grüne Haarsträhnen oder riechen nach Waldbeeren und -blüten.

Regel: Befindet sich eine Vila in der Ahnenreihe der Heldin, so verfügt sie über ein gutes Gespür für Tiere. Sie erhält bei einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS), und bei Proben auf *Betören* einen Bonus von +2 auf beide Teilproben von CH.

Dafür erleidet sie eine Erschwernis von 1 bei Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*).

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil, Person mit Vagina

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Dschinngeborene-Vorteile

Betörender Duft

Der Geruch von Blumen ist für viele Kulturschaffende sehr angenehm und manchmal gar betörend. Einige Dschinngeborene mit Rosendschinnen als Vorfahren verfügen über die Fähigkeit, den Geruch von Jasmin, Lavendel oder anderen erotischen Duftnoten zu verströmen.

Regel: Die Heldin riecht immer nach einer bestimmten wohlriechenden Blumenart. Sie kann nie unter dem Status Übler Geruch leiden, und sie erhält bei Proben auf *Betören* einen Bonus von +1 auf CH, wenn ihr Gegenüber den Blütengeruch mag (ansonsten kann die Probe auch um 1 erschwert sein).

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Rosendschinn)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Muttererde

Rosendschinne sind an einen Rosenbusch gebunden. Ihre sterblichen Nachfahren hingegen sind zwar frei von dieser Last, aber solange sie auf dem Erdboden wandeln, können sie sich schneller vor vielen schlechten Einflüssen befreien.

Regel: Solange sich die Heldin barfuß auf Erde bewegt, dauert es nur halb so lange, eine Stufe *Betäubung*,

Furcht, *Paralyse* oder *Verwirrung* abzubauen wie üblich. Sollte sie zwischenzeitlich den Erdboden verlassen, so dauert der Abbau der Stufe wieder so lang wie üblich. Die verkürzte Zeit für den Abbau gilt nach dem erneuten Betreten von Erdboden dann erst wieder für die nächste Zustandsstufe der Zustände.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Rosendschinn)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rosenliebe



Rosendschinne und ihre Nachfahren besitzen eine erotische Ausstrahlung, die auf viele Sterbliche wirkt. Sie sind in einigen Spielarten der Liebe besonders geschickt, aber ihre Leidenschaft führt oftmals auch zu kleinen Verletzungen.

Regel: Bei den Sexpraktiken Küssen & Lecken, Mammalverkehr und Reiben & Streicheln und Verbalerotik erhält die Heldin eine Erleichterung von 1 auf beide CH-Teilprobe bei *Betören* (*Liebeskünste*). Der andere Teilnehmer hingegen verliert durch Dornenstiche pro Durchgang 1 LeP, solange diese Fähigkeit mit den entsprechenden Praktiken eingesetzt wird.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Rosendschinn)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feenblut-Vorteile

Ekstatisches Verlangen



Ein Levschyahnenblütiger zeichnet sich oft durch seine schier unerschöpfliche sexuelle Lust aus. Selbst, wenn andere schon längst aus Erschöpfung aufgehört haben dem Liebesspiel zu frönen, kann er immer noch.

Regel: Besitzt ein Held diese Fähigkeit, so endet das Liebesspiel, nachdem er Erregungsstufe IV erreicht hat, nicht nach 3 weiteren Durchgängen, sondern es geht für ihn solange weiter, bis eine andere Bedingungen für das Ende des Liebesspiels eingetreten ist. Er kann weiterhin Erregungsstufen erreichen und weitere Orgasmen bekommen.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Levschy)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Harmonie des Waldes

In Wäldern fühlen sich Feengeborene mit Dryadenahnen sicher, und sie können sich hier schneller als üblich von schlechten Einflüssen erholen.

Regel: Befindet die Heldin sich in einem Wald, so kann sie einmal am Tag eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, um QS/2 Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* oder *Schmerz* abzubauen. Wenn mehrere Stufen auf diese Weise aufgehoben werden können, können diese zwischen den Zuständen aufgeteilt werden (z. B. 1 Stufe *Furcht* und 2 Stufen *Betäubung*). Die Probe abzulegen dauert 1 Minute.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Dryade)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gabe der Sonne

Die Kraft der warmen Sonnenstrahlen sorgt bei Personen, in denen das Blut der Vilay fließt, für eine deutlich schnellere Regeneration ihrer Kräfte.

Regel: Einmal alle 24 Stunden kann eine Heldin mit diesem Vorteil eine halbe Stunde in der Sonne meditieren und bekommt dafür 1W3 LeP zurück. Während der Meditation darf sie keine anderen Handlungen vornehmen, also weder Rituale vorbereiten, kämpfen noch lesen. Wird sie während der Meditation unterbrochen, so scheitert die zusätzliche Regeneration. Im Zweifelsfall entscheidet eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) darüber, ob sie ihre Konzentration verliert.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Vila)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kraft der Bäume

Wie echte Dryaden auch, haben Feenblütige mit Ahnen aus dieser Feengattung eine enge Verbundenheit zu Bäumen. Sie können daher, wenn sie verletzt sind, einen Teil der Lebenskraft des Baums in sich aufnehmen.

Regel: Schläft die Heldin unter einem Baum, kann sie einmal am Tag einen Teil von dessen Lebenskraft in

sich aufnehmen. Sie regeneriert dadurch 1W3 LeP. Hierfür muss sie jedoch mindestens eine halbe Stunde unter dem Baum schlafen.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Dryade)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Lustvolle Ausschweifung



Das Levthansvolk der Levshije steht in dem Ruf, immer erregt zu sein. Ein ahnenblütiger Held ist das zwar nichts zwangsweise, aber bei lustvollen Ausschweifungen kann er sein Durchhaltenmögen besser unter Beweis stellen als fast jeder andere.

Regel: Bei *Flotter Dreier* und *Orgien* kann der Held ein zweites Liebesspiel mit den gleichen Teilnehmern oder einer anderen Orgien-Gruppe beginnen, und alle Teilnehmer können erneut verzückende Belohnungen erhalten. Diese verzückende Belohnung gilt zusätzlich zu den ansonsten erspielten verzückenden Belohnungen eines Liebesspiels. Der Held und die Teilnehmer können nur eine verzückende Belohnung wählen, die sie schon als Belohnung nach dem regulären Einsatz des Liebesspiels dazugewonnen haben. Diese Fähigkeit verursacht am Ende des zweiten Liebesspiels 1 Stufe *Betäubung* beim Helden und allen Teilnehmern, die zwei Liebesspiele durchgestanden haben.

Die Wirkung von Lustvolle Ausschweifung ist mit Reigen der Liebe kompatibel.

Das zweite Liebesspiel muss direkt nach dem ersten erfolgen und es muss sich ebenfalls um einen Flotten Dreier oder eine Orgie handeln.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Levschy)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rausch der Leidenschaft



Wer eine Vila zu seinen Ahnen zählt, verfügt möglicherweise wie diese über die Fähigkeit, die eigenen Lebenskräfte durch den Beischlaf zu übertragen.

Regel: Eine Heldin mit diesem Vorteil kann jedes Mal, wenn sie mit einem Kulturschaffenden schläft, gleich ob sie den gewöhnlichen Beischlaf oder das Liebesspiel vollzieht, diesem 1W6 LeP ihrer Lebensenergie übertragen (bis zum Maximum der LeP des Kulturschaffenden). Die LeP werden von der Lebensenergie der Heldin abgezogen und ihrem Partner gutgeschrieben. Die Heldin erleidet bei der Übertragung der Lebensenergie 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Vila)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Reigen der Liebe



Die Wirkung von Reigen der Liebe ist mit Reigen der Liebe kompatibel.

Eine feenblütige Heldin mit Vilayahnen ist nicht selten dem Liebesspiel sehr zugetan und findet dadurch höchste Erfüllung.

Regel: Immer, wenn die Heldin mit einem anderen Kulturschaffenden schläft, gleich ob

es ein gewöhnlicher Beischlaf oder ein Liebesspiel ist, kann sie eine verzückende Belohnung der Stufe I für sich aussuchen (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 105). Diese verzückende Belohnung gilt zusätzlich zu den ansonsten erspielten verzückenden Belohnungen eines Liebesspiels. Sie kann nur eine verzückende Belohnung wählen, die sie schon als Belohnung nach dem regulären Einsatz des Liebesspiels dazugewonnen hat. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit erleidet die Heldin 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Vila)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verführerische Gestalt

Dryaden sagt man nach, dass kaum ein Sterblicher ihnen widerstehen kann, und auch eine Heldin, die von einer Dryade abstammt, vermag es, Menschen in ihren Bann zu ziehen.

Regel: Dieser Vorteil eröffnet eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Betören (Anbändeln)*. Wenn die Heldin sich verführerisch und charmant gibt, kann sie mehrere Personen in ihren Bann ziehen, sodass diese als leicht abgelenkt gelten und sie z. B. bei Proben auf *Sinnesschärfe* eine Erschwernis von 1 erhalten. Die Spielerin würfelt hierzu eine Probe auf *Betören (Anbändeln)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen. Die Wirkung hält 5 Minuten an und kann nicht in einem Kampf eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Dryade)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wilde Erregung



In wem das Blut der Levschije fließt, der kann durch steigende Erregung sein wildes, inneres Wesen kaum noch zügeln. In einem Kampf kann es aber dem Helden zum Vorteil gereichen.

Regel: Der Held bekommt durch Erregungsstufen Boni: Bei Stufe I +1 AT, bei Stufe II +1 TP, bei Stufe III +1 AW. Die Boni sind kumulativ, ein Held mit *Erregung* Stufe III hat also alle aufgeführten Boni. Bei Stufe IV bekommt der Held 1 KR lang auf alle drei Werte den doppelten Bonus

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Levschy)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

ORONISCHE GEHEIMNISSE



Lamijanim

»Oh, Sahiba, ich kann dir nur berichten, dass ich niemals eine schönere Frau gesehen habe. Die Beysa von Dascharlab hatte eine Haut wie elburischer Sand, ihre Haut war weiß wie die Milch einer thalusischen Kuh, ihr Körper ohne Makel und ihre Stimme die süßeste Versuchung, die du je gehört hast. Doch in ihren Augen konntest du die Leere einer leidenschaftslosen Frau erkennen. Lamijah nennt man sie, Sahiba. Wenn du ihnen jemals begegnest: lauf. Lauf so weit du kannst, bevor sie dich in ihren Bann ziehen und deine Seele aussaugen.«

—Atschmal ibn Awara, Haimamud aus Llanka, 1035 BF

Neben den Kindern der Finsternis, den Vampiren des Gottes ohne Namen, gibt es noch weitere Wesen, die sich an der Lebenskraft der Menschen laben. Während der oronischen Besatzung des östlichen Araniens vor einigen Jahren wurden die Lamijanim (Einzahl: Lamijah) bekannt. Sie wurden durch den sogenannten Kuss der Shaz-Man-Yat erschaffen, einer mächtigen Dämonin

und Verbündeten der oronischen Moghuli Dimiona. Fast die ganze Adelsschicht Orons bestand aus Lamijanim, die durch den Kuss zu Belkelel-Vampiren wurden und dadurch die Vorteile ewiger Jugend und enormer körperlicher Kraft für sich gewinnen konnten.

Anders als andere Vampire macht Lamijanim Sonnenlichts nichts aus und sie kennen auch nicht die anderen Schwächen der Kinder der Finsternis. Dennoch müssen auch sie sich vom Sikaryan, der Lebenskraft anderer Wesen, ernähren. Allerdings stehlen sie diese Kraft meist nicht durch das Trinken von Blut, sondern durch Küsse und den Beischlaf.

Nach dem Fall Orons und dem Sieg über die Shaz-Man-Yat wurden die Lamijanim nur noch selten gesehen, aber noch immer gibt es einige von ihnen und sie haben einen Weg gefunden, sich zu vermehren, ohne den Kuss der Dämonin zu empfangen. Meist führen sie Zirkel von Belkelel-Kultisten an, aber anders als zu oronischer Zeit müssen sie nun sehr vorsichtig aus dem Untergrund heraus agieren.

Sikaryan-Verlust

Sikaryan ist der innere Lebensfunke eines Lebewesens. Er ist nicht mit der Lebensenergie zu verwechseln, die rein physischer Art ist. Sikaryan ist unabhängig von der physischen Unversehrtheit des Körpers.

Vampire entziehen durch Sikaryan-Raub Kulturschaffenden Sikaryan und fügen sich die Energie selbst zu, was sich in dem Zustand *Sikaryan-Verlust* äußert.

Sikaryan regeneriert sich bei Kulturschaffenden nach 30 Tagen um 1 Stufe. Vampire können Sikaryan nur durch Sikaryan-Raub wiedererlangen.

Bei Stufe IV erfolgt keine automatische Regeneration von Sikaryan mehr, da man in der Regel ein Sikaryan-Räuber geworden ist bzw. als Lamijah zum minderen Vampir wird.

Sikaryan-Verlust

Sikaryan-Verlust-Stufe	Auswirkung
Stufe I	-1 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Vampire bekommen zusätzlich die Schlechte Eigenschaft Sikaryan-Durst
Stufe II	-2 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 2 erschwert
Stufe III	-3 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 4 erschwert
Stufe IV	Sikaryan erschöpft; Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 6 erschwert; war der Sikaryan-Räuber ein Vampir, verwandelt sich das Opfer langsam in einen Vampir gleichen Typs, sofern es noch über LeP verfügt; bei Lamijah wird bei dieser Stufe der Status Lamijah durch Minderer Vampir ausgetauscht, bei einem minderen Vampir gibt es bei dieser Stufe keine weiteren Effekte (siehe Seite 29).

Neue Schlechte Eigenschaft

- ☛ **Sikaryan-Durst:** Diese Schlechte Eigenschaft sorgt dafür, dass ein Sikaryan-Räuber seinen Hunger stillen will. Je höher sein *Sikaryan-Verlust* ist, desto eindringlicher will er dem Verlangen nachgehen und ist bereit, seine Tarnung aufzugeben und sich auf den nächsten Kulturschaffenden zu stürzen.

Entstehung einer Lamijah

Eine Lamijah kann auf zwei Arten entstehen:

- ☛ wenn ein Kulturschaffender den Kuss der Dämonin Shaz-Man-Yat erhält.
- ☛ wenn das Opfer einer Lamijah durch einen Sikaryan-Raub Stufe IV *Sikaryan-Verlust* erreicht und es noch über mindestens 1 LeP verfügt, erhält es nach 4W6 Stunden den Status *Lamijah*.

In beiden Fällen erhält der Kulturschaffende den Status *Lamijah*.

Sikaryan-Raub

Der Raub von Sikaryan erfolgt auf unterschiedlichem Weg, je nachdem, über welche Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten (siehe Seite 30) die Lamijah verfügt. Üblicherweise rauben Lamijanim das Sikaryan über einen Kuss oder durch sexuelle Vereinigung mit dem Opfer.

- ☛ Das Opfer muss sich beim Sikaryan-Raub der Lamijah freiwillig hingeben, oder am Status *Bewegungsunfähig*, *Bewusstlos* oder *Handlungsunfähig* leiden, oder mittels des Manövers *Haltegriff* festgehalten werden.
- ☛ Pro KR raubt eine Lamijah ihrem Opfer 1W3 LeP und pro vollen 3 KR erleidet es 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Möchte die Lamijah nach 3 KR aufhören, dem Opfer Sikaryan und LeP zu entziehen, muss ihr eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, die für jeweils weitere 3 KR des Sikaryan-Raubs immer um 1 schwieriger wird.
- ☛ Eine Lamijah kann den Sikaryan-Raub auch weiter ausführen, selbst wenn das Opfer bereits Stufe IV von *Sikaryan-Verlust* erlitten hat. In diesem Fall kann es dem Opfer nur noch LeP entziehen.
- ☛ Das Opfer des Sikaryan-Raubs erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, die pro durch den Raub verursachter Stufe an *Sikaryan-Verlust* 24 Stunden anhält. Sollte Stufe IV erreicht werden, kann die Verwirrungsstufe ignoriert werden.
- ☛ Jede Stufe *Sikaryan-Verlust*, die sie einem Opfer zufügt, regeneriert die Lamijah 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*.
- ☛ Eine Lamijah kann nur das Sikaryan eines Kulturschaffenden rauben.



Status Lamijah

Da eine Lamijah ein untotes-dämonisches Wesen ist, entweicht in ihrem Körper gespeichertes Sikaryan unaufhaltsam. Deshalb sind Lamijanim ständig auf der Suche nach neuen Opfern, um ihren Verlust an Sikaryan wieder auszugleichen. Obwohl sie noch über ihre Seele verfügen, gelten sie als Untote (siehe **Regelwerk** Seite 255). Nach ihrem endgültigen Tod gelangt ihre Seele zu ihrer finsternen Herrin.

Als Lamijah genießt der Vampir einige Vor- und Nachteile:

Werte:

CH +7

GE +5

KK +5

GS +2

SK +2 (die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen die Lamijah wirken, es sei denn, die Vampirin ist ein freiwilliges Ziel)

TP +1 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)

RS +7 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

Talent-Boni: FW Betören +2, FW Verbergen +2

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden): Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte

Zusätzliche Nachteile: Schlechte Eigenschaft Jähzorn oder Rachsucht (falls schon vorhanden, ist die Probe auf Willenskraft um die Schlechte Eigenschaft zu unterdrücken um 1 erschwert),

Magische Begabung:

- Eine Lamijah kann sich mit AP den Vorteil *Zauberer* holen. Welche Tradition am besten passt, entscheidet der Meister.
- Eine Lamijah ist durch Zauber und Liturgien als magische Wesen erkennbar.

Vampirische Sonderfertigkeiten:

- Eine Lamijah hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die Vampirische Gaben (siehe Seite 30) genannt werden. Sie muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn ihrer Erhebung kann sie bis zu 20 AP investieren. Wie schnell sie danach weitere Vampirischen Gaben erlangen kann, entscheidet der Meister.
- Alle Lamijah verfügen bei ihrer Erhebung kostenlos über die Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten *Macht des Sukkubus* (siehe Seite 30), können diese aber gegen eine andere Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeit tauschen.

Regeneration:

- Jede KR regeneriert ein Lamijah 2W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP).
- Sollten die LeP unter dem negativen Wert in KO fallen, zerfällt ein Lamijah zu Staub. Zwischen 0 LeP und dem negativen Wert in KO, bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.

Verletzbarkeit:

- Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Besonderheiten:

- Eine Lamijah braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft.
- Sie können keine Nachkommen zeugen oder empfangen.
- Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe einer Lamijah unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um die Lamijah verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

Sikaryan-Einbußen:

- Jede Woche, die die Lamijah aktiv ist, erleidet sie 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Sie muss dennoch wie jeder Kulturschaffende täglich schlafen.
- Eine Lamijah kann sich lange schlafen legen und so die Sikaryan-Einbußen für Monate hinauszögern. Eine lange schlafende Lamijah verliert alle 3 Monate 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* und kann entscheiden, nach jeweils 3 Monaten aufzuwachen.
- Gleich in welchem Schlafzustand sich eine Lamijah versetzt hat, sie wacht auf, wenn sie Stufe III von *Sikaryan-Verlust* erreicht hat oder sich ein Kulturschaffender bis auf 13 Schritt ihrem Schlafplatz nähert.
- Bei Stufe IV verliert die Lamijah den Status *Lamijah* und sie erhält stattdessen den Status *Minderer Vampir* (siehe unten).

Status Minderer Vampir

Ein minderer Vampir verliert augenblicklich seine Seele und die Regenerationsfähigkeit. Außerdem richten profane, magische und geweihte Waffen wieder vollen Schaden an. Die Boni auf Eigenschaften sinken auf jeweils +2 (statt +7 oder +5) und sollte der mindere Vampir alle seine LeP verlieren, ist er vernichtet. Ein minderer Vampir kann zwar wieder Sikaryan rauben und *Sikaryan-Verlust* abbauen, aber niemals mehr den Status *Lamijah* erhalten.

Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten

Kuss der Todesfee

Manchmal reicht nur der Kuss eines Vampirs aus, um sich der Lebenskraft seines Opfers zu bemächtigen.

Regel: Für den Sikaryan-Raub reicht ein inniger Kuss des Vampirs aus.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

Liebkosung des Schmerzes

Es kommt vor, dass eine liebevolle Berührung ausreicht, damit ein Vampir sich des Sikaryans seines Opfers bemächtigen kann.

Regel: Liebkosungen und Streicheleinheiten reichen für den Sikaryan-Räuber aus, um seinem Opfer Lebenskraft zu entziehen

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Macht des Sukkubus

Einige Vampire können während des Liebesspiels ihre Fähigkeiten für den Sikaryan-Raub einsetzen und so das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden.

Regel: Dem Vampir ist es möglich, während des Beischlafs einen Sikaryan-Raub durchzuführen.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Vampirische Gaben

Nebelgestalt

Möchte der Vampir sich ungesehen an entlegene Orte begeben oder seinen Häschern entkommen, kann er sich in Nebel verwandeln, der ihn für kurze Zeit fast unangreifbar macht.

Regel: Der Vampir kann sich in Nebel verwandeln. Dazu muss er 2 Aktionen aufwenden und ihm muss eine Probe auf *Willenskraft* gelingen. Seine Kleidung und Gegenstände, die er am Körper trug, werden mitverwandelt. Der Nebel kann keinen Schaden erleiden. Zauber mit dem Merkmal Verwandlung können nicht gegen den Nebel eingesetzt werden. Der Nebel besitzt eine GS von 6 und kann sich selbst bei Gegenwind ohne Geschwindigkeitsverlust bewegen. Der Vampir kann seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Der Vampir bleibt so lange ein Nebel, bis die Wirkungsdauer vorüber ist. Der Nebel verfügt nicht über die Fähigkeit der Regeneration (siehe Seite 29), kann aber nicht verletzt werden (siehe Seite 29), außer bei sinnvollem Einsatz von Verwundbarkeiten (siehe rechts). Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten, aber der Vampir kann die Verwandlung jederzeit rückgängig machen. Die Rückverwandlung dauert 2 Aktionen, in der der Vampir ansonsten *Handlungsunfähig* ist. Am Ende der Rückverwandlung erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Ruf des Vampirs

Den Opfern von Vampiren sagt man nach, dass sie sich willenlos verhalten, wenn ihr Herr und Meister sie ruft.

Regel: Kulturschaffende oder Vampire, die bereits mindestens einmal eine Stufe *Sikaryan-Verlust* durch den Vampir verloren haben, können durch diese Sonderfertigkeit gerufen werden. Der Vampir muss sich 2 KR

lang konzentrieren und eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) des Opfers ablegen. Für jede Stufe *Sikaryan-Verlust* ist die Probe für den Vampir um 1 erleichtert. Gelingt dem Vampir die Probe, bewegt sich das Ziel wie im Schlafwandel zu ihm. Es erfüllt dem Vampir jeden Wunsch, den er äußert. Misslingt die Probe, hört das Opfer den Ruf, wird aber nicht beherrscht.

Die Reichweite beträgt 30 Meilen. Die Beherrschung des Vampiropfers hält bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Bei Sonnenaufgang erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sikaryan-Gespür

Vampire spüren die Lebenskraft eines jeden sterblichen Wesens, sodass man sich nicht an sie heranschleichen kann.

Regel: Der Vampir spürt Sikaryan-Quellen in seiner Nähe. Jedes Wesen, das über Sikaryan verfügt, kann von dem Vampir ohne Probe wahrgenommen werden. Die Reichweite beträgt 13 Schritt. Die Fähigkeit ist immer aktiv.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Stärke des untoten Leibs

Vampiren wird große Kraft und Schnelligkeit nachgesagt und obwohl ihr untoter Körper sowieso kraftvoller als der eines Sterblichen ist, können sie durch die Macht ihres Willens ihre Stärke kurzfristig noch weiter fokussieren.

Regel: Zunächst muss der Spieler des Vampirs eine Körperliche Eigenschaft (FF, GE, KO, KK) auswählen. Danach wird eine Probe auf *Willenskraft* abgelegt. Sollte die Probe gelingen, so bekommt der Vampir für 5 Minuten QS auf die ausgewählte Eigenschaft. Am Ende der Wirkung erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Lamijah*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verwundbarkeiten

Lamijah sind im Gegensatz zu anderen Vampiren, wie den Kindern der Finsternis, nicht von einer Verwundbarkeit betroffen. Sie leiden nicht unter den Auswirkungen des Ewigen Fluchs der Götter.

Rahjatempel und -geweihte sowie rahjageweihte Objekte finden *Lamijanim* widerlich, aber es macht ihnen nichts aus, sie zu berühren. Sie erleiden nach Meisterentscheid höchstens eine Erschwernis von 1 auf alle Proben, weil sie abgelenkt sind.

Mannwidder

»Rastullah möge sie neunfach verfluchen, die Barbaren, diese widerlichen Schänder! Sie geben sich einem Ifrit hin und verschlingen seinen Samen. Einfach nur widerlich. Die Ferkinas sind Wilde, nicht besser als Khoramsbestien. Oh Rastullah, ich will nicht wissen, was sie tun, wenn ihre bestialischen Triebe sie übermannen.«

—Rashim ibn Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich

Bei den Mannwidthern handelt es sich um eine besondere Form von dämonischer Lykanthropie. Durch den Samen des mächtigen Belkelel-Dämonen Khelevathan kann ein Mann zu seinem Spross werden und sich fortan in einen Mannwidder verwandeln. Er erlangt dadurch große Stärke, büßt aber gleichzeitig seinen Intellekt ein. Vor allem bei einigen dunklen Levthansanhängern oder bei einigen Ferkina-Sippen ist es gebräuchlich, den Samen des Khelevathan zu empfangen. Der Preis, den man zahlt, ist hoch: Kaum ein Mannwidder kann seine Triebe kontrollieren und er kennt meist nur noch ein Ziel: den Feind zu töten.

In Oron gab es sogar einen Orden, dessen höchste Mitglieder Mannwidder waren. Nach dem Untergang der Heptarchie sind Mannwidder zwar seltener geworden, aber seit der Zeit des Sternenfalls sollen sie wieder häufiger in den Tulamidenlanden gesehen worden sein, beispielsweise bei einigen Ferkinabanden, die die Kampfkraft der Ungeheuer zu schätzen wissen.

Status Spross des Khelevathan

Wer über den Status *Spross des Khelevathan* verfügt, der wurde von einem Khelevathan berührt und kann sich willentlich in einen Mannwidder verwandeln. Dieser Vorgang dauert 2 KR. Während der Verwandlung hat der Verwandelte Erschwernisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Mannwidder*.

Status Mannwidder

In seiner Mannwiddergestalt ist ein Spross des Khelevathan mehr ein Tier, als ein Mensch. Für ihn zählt nur das Töten des Gegners. Ansonsten gibt er sich seinen tierischen Trieben hin, weiß aber sehr wohl Freund und Feind zu unterscheiden.



In Mannwiddergestalt kann der Held nicht sprechen, Zauber oder Liturgien wirken. Waffennutzung ist möglich, aber darauf wird gerne verzichtet.

Die Rückverwandlung erfolgt willentlich. Längstens dauert der Status 1 Stunde an. Der Vorgang der Rückverwandlung dauert 2 KR. Während der Verwandlung hat der Mannwidder Erschwernisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt wieder der Status *Spross des Khelevathan* und der Status *Mannwidder* endet. In seiner Mannwiddergestalt genießt der Spross des Khelevathan einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +5

KL -5

FF -3

KO +5

KK +7

ZK +2

TP +2 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)

RS +3 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden):

Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör), Potent

Die Größenkategorie erhöht sich um eine Stufe (von mittel auf groß)

Zusätzliche Nachteile: Schlechte Eigenschaft Jähzorn (falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Schlechte Eigenschaft zu unterdrücken um 1 erschwert)

Verletzbarkeit:

Profane Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Magische und geweihte Waffen richten regulären Schaden an.

Raserei:

Mannwidder werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* (siehe Innenseite) versetzt. Sobald sie 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +1 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Oronische Gegner

Skorpionschwester

MU 14 KL 11 IN 13 CH 14

FF 11 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Neunschwänzige: AT 15 PA – TP 1W3+1 RW lang

Sklaventod: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

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

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Neunschwänzige, Sklaventod), Schmerzen unterdrücken, Versierte Sadistin

Talente: Betören 8, Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Skorpionschwester kennen keine Angst und greifen selbst in Unterzahl, oder wenn der Kampf aussichtslos erscheint, an.

Flucht: individuell, fliehen aber nur selten

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

Ausrüstung: Sklaventod, Neunschwänzige, Iryanrüstung

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Skorpionschwester werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: Die Schamhaarfrisur von Skorpionschwester wird ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 121).



Obwohl das Moghulat Oron untergegangen ist, existieren im Untergrund immer noch Zirkel, die sich mit den Lehren des Dämonenreiches beschäftigen. Neben den hier vorgestellten, kannst du auch Kultisten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 261), Lamijanim (siehe Seite 27) und Mannwidder (siehe Seite 31) als Gegner der Helden verwenden, sowie Dämonen, die Belkelel zugeordnet sind.

Skorpionschwester

Der Orden der Skorpionschwester besteht ausnahmslos aus Frauen, die im Sinne Orons versuchen, die Ordnung Araniens zu unterwandern. Sie sind in der Regel keine Paktierer, kampferprobt und dienen Tempelherrinnen oder anderen Kultführern als Leibwächter oder Attentäter. Ihr Standessymbol ist eine (dunkel-)rote Iryanlederrüstung und eine mit Dornen besetzte Neunschwänzige.

Tempelherrin

Zur Zeit Orons dienten die Tempelherrinnen als Oberpriesterinnen den Belkelel-Unheilgöttern und Tempeln. Mittlerweile sind sie nur noch im Untergrund aktiv, allerdings weiterhin darauf bedacht, Dar'Klajid zu dienen. Viele Tempelherrinnen sind zudem Hexen.

Tempelherrin

MU 14 KL 13 IN 14 CH 15

FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP 40 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW mittel

Brabaker Rohr (i): AT 14 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Dornrosengerte: AT 13 PA 4 TP 1W6+1 RW mittel

RS/BE: 1/0 (Ledermontur) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Levthangeküst, Vorliebe (Fesselspiele, Harte Gangart) II, Zauberer

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern (Folter), Gute Technik (Fesselspiele, Harte Gangart), Tradition (Hexen), Versierte Sadistin

Talente: Betören 12, Einschüchtern (Folter) 13, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 14

Zauber: Balsam Salabunde 8, Feuchte Erregung 12, Hexengalle 10, Hexenkrallen 13, Levthans Feuer 13, Satuarias Herrlichkeit 13 (in hexischer Tradition)

Kampfverhalten: In den meisten Fällen lassen Tempelherrinnen für sich kämpfen. Da sie oft von einer Gruppe von Kultisten umgeben sind, müssen sie selbst kaum in einen Kampf eingreifen, werden dies aber wenn nötig vor allem mit ihren Zaubersprüchen tun.

Flucht: individuell

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

Ausrüstung: Brabaker Rohr, Dornrosengerte, Ledermontur

Geschlechtsmerkmale: Die Geschlechtsmerkmale von Tempelherrinnen werden ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 119/120).

Schamhaarfrisur: Die Schamhaarfrisur von Tempelherrinnen wird ausgewürfelt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 121).



Oronische Pflanzen und Rauschmittel

Schwarzer Wein

Aus den Pflanze Schwarzer Wein lässt sich das gleichnamige Getränk herstellen. Es ist eine berauschende, magische Droge, die vor allem von Lamijah, Belkelel-Kultisten und solchen, die es noch werden wollen, getrunken wird.

Stufe: 5

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Schwarzer Wein wird getrunken

Alternativnamen: keine

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht*, -1 IN, +2 CH, +2 KK, *Schmerz* bis Stufe II kann ignoriert werden, ab Stufe III wirkt der Zustand wieder voll / 1 Stufe *Berauscht*, -2 IN, +1 CH, +1 KK, *Schmerz* bis Stufe I kann ignoriert werden, ab Stufe II wirkt der Zustand wieder voll

Nebenwirkung: Nach dem Ende der Wirkung KL, FF und GE -4 für 24 Stunden, für jeweils volle 30 Minuten Wirkung 1 SP; bei Sucht treten keine Boni auf Eigenschaften mehr ein, nur noch Nachteile, Held bekommt Status *Hörigkeit* für Belkelel-Kulte (siehe unten).

Überdosierung: keine Auswirkungen

Beginn: 30 KR

Dauer: 1W6+1 Stunden

Legalität: illegal

Kosten: 70 Silbertaler

Sucht: bei jeder Anwendung muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abgelegt werden, die um die Zahl der bisherigen Schwarzer Wein-Anwendungen um 1 erschwert wird, bei Misslingen wird der Anwender süchtig; 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Dornrosen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Dornrosenranken können zu einem Öl verarbeitet werden, dass als Parfüm genutzt wird. Auf die Haut aufgetragen macht so Personen, egal ob sie an Spezies und dem Geschlecht des Anwenders interessiert sind, leichter empfänglich für Betörungsversuche. Betroffen sind ausschließlich Personen, die sich länger als 1 Minute am Stück in einem Radius von 3 Schritt um den Anwender aufhalten. Das Dornrosenöl erleichtert für 24 Stunden Proben auf Betören (Anbändeln oder Aufhübschen) um 1. Der Anwender erhält für den gleichen Zeitraum 1 Stufe Erregung. Außerdem kann man einen längeren Zweig als Folterinstrument (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 127) oder als Waffe benutzen. Bei der Sexpraktik Harte Gangart richten sie bei dem passiven Teilnehmer pro Durchgang 1 SP an.

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Schwarzer Weinstock

Seit dem Fall Orons wird Schwarzer Wein nur noch heimlich angebaut. Vom Aussehen unterscheidet sich Schwarzer Wein kaum vom Wilden Wein, außer, dass seine Blätter, Blüten und Trauben so dunkel wie Obsidian sind.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung:

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dornrosenzweig	1W6+1	KK 14	-1/-3	mittel	0,25 Stn	60 HF	10 S

Status

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der Hörigkeit leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig, weshalb der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LE-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Versteinert

Der Status *Versteinert* bedeutet, dass sich der Held in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben. Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

AVENTURIEN

LUSTSCHLÖSSER & ZAUBERWESEN

Lustschlösser & Zaubewesen stellt eine Ergänzung zu **Wege der Vereinigungen** dar. Der Band bietet neue Abenteuerschauplätze für spannende rahjagefällige Abenteuer.

Welche Ausschweifungen finden hinter den Mauern des garetischen Lustschlosses Alarasruh statt? Wie sieht das Klosterleben im abgeschiedenen aranischen Bergkloster Sidi Rahjaschda aus? Diese und weitere Fragen beantwortet dir **Lustschlösser & Zaubewesen** in aller Ausführlichkeit.

Darüber hinaus enthält der Band eine Sammlung erotischer Wesenheiten. Neben Dryaden werden auch die berühmten Rosendschinne des Zorganer Rosengartens und die bornländischen Vilay und Levschije beschrieben. Auch auf einige der mächtigsten Lustdämonen aus Belkeles Gefolge, etwa die wunderschöne, aber grausame Shaz-Man-Yat oder den lüsternen Khelevathan, den Vater aller Mannwidder, fällt der Blick dieser Spielhilfe



Wer einen ganz besonderen Helden spielen möchte, kann auf die Regeln für Ahnenblütige zurückgreifen. Damit ist es möglich, dass sich unter den Vorfahren des Helden ein Rosendschinn, eine Dryade oder gar ein Elementar befindet, und der Abenteurer entsprechende Ahnenblut-Vorteile erwerben kann.

Außerdem stellen wir dir eine Auswahl an oronischen Gegenspielern wie die Skorpionswestern, Lamijanim und Tempelherrinnen vor, die du als Meister einsetzen kannst, um deine Spieler und Spielerinnen ins Schwitzen zu bringen.

Zur Benutzung dieser Spielhilfe wird außer dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** auch **Wege der Vereinigungen** vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25224PDF