



Das Schwarze Auge

KURTISANEN  
&  
BORDELLE

# IMPRESSUM

## **Verlagsleitung**

Markus Plötz

## **Redaktion**

Axel Spor, Nikolai Hoch

## **Regeldesign**

Alex Spohr, Hexaplex, Nikos Petridis

## **Autor**

Nathan Fürstenberg, Hexaplex, Rose Lipsdick, Alex Spohr,  
Axel Spor

## **Lektorat**

Frauke Forster

## **Korrektorat**

Julian Härtl

## **Künstlerische Leitung**

Nadine Schäkel

## **Coverbild**

Luisa Preißler

## **Satz, Layout und Gestaltung**

Thomas Michalski

## **Layoutdesign**

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

## **Innenillustrationen & Pläne**

Verena Biskup, Marc Bornhöft, Steffen Brand, Tim Brothage, Fífa Finnsdottir,  
Nele Klumpe, Ben Maier, Julia Metzger, Anja Di Paolo, Luisa Preißler,  
Janina Robben, Matthias Rothenaicher

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 (deren Kenntnisstand über Pornodarstellern nach den Arbeiten an Wege der Vereinigungen unübertroffen ist), Zoe Adamietz, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und Wiebke Berghäuser für Ideen und Kritik.

Und nicht zu vergessen: Audrey Bitoni, Julia Bond, Roxy Deville, Kagney Linn Karter, Isis Love und Lena Nitro.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



## Inhaltsverzeichnis

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Tempelprostitution vs. Rahjaglaube | 05 |
| Prostituierte                      | 06 |
| Belhanka, die Serenissima          | 17 |
| Der Rahjatempel der Blauen Rose    | 32 |
| Die Orgienmeister                  | 36 |
| Feuchte Alpträume                  | 40 |
| Süß und Pappig                     | 44 |

## Qualität, Preise, Schlafplätze

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

### Qualität und Preis

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

## Vorwort

Diese Spielhilfe ist eine Ergänzung zu **Wege der Vereinigungen** und widmet sich Orten und Personen, die ein Aventurier mit dem rahjagefälligen Gewerbe verbindet. Im Fokus stehen Bordelle und Prostituierte, aber auch Rahjatempel und -geweihte.

Enthalten ist ebenfalls eine Klarstellung, was den Besuch eines Rahjatempels von dem eines Bordells unterscheidet, welche Opfergaben man als Gläubiger mitbringen kann und wie es sich mit Eifersucht auf Rahjageweihte und Tempelprostitution verhält.

Außerdem stellen wir dir eine Handvoll Prostituierte unterschiedlicher Preisklassen und Ausbildungsstufen vor, die wir detailliert ausgearbeitet haben und die du als Kontaktpersonen, Gegenspieler oder Geliebte eines

Helden verwenden kannst. Sie sind mit allen wichtigen Spielwerten versehen, auch den in **Wege der Vereinigungen**

vorgestellten Sex-Vor- und Nachteilen und Sex-Sonderfertigkeiten. Zusätzlich bekommst du einige Dutzend Prostituierte und Rahjageweihte zum Auswürfeln mit Kurzbeschreibungen mitgeliefert, falls du schnell eine solche Meisterperson zur Hand brauchst.

In vier Szenarien widmet sich **Kurtisanen & Bordelle** den Schwerpunktthemen der käuflichen Liebe und des Rahjaglaubens, und führt deine Spielrunde beispielsweise in einen Rahjatempel, oder konfrontiert sie mit einem lebenskraftaussaugenden Thaz-Laraanji.

Ein besonderer Leckerbissen ist die Beschreibung Belhankas, der Stadt der Liebe, Sitz des Haupttempels der Rahjakirche und der berühmten Kurtisanenschulen, der Höfe der Abendröte. Diese Spielhilfe, inklusive eines aktuellen Plans der Stadt, ist für die Abenteuerbände **Sinnestaumel & Begierde** und **Intrigenspiel & Leidenschaft** unerlässlich, bietet aber auch für andere Abenteuer in Belhanka unzähliges Material.

Viel Spaß mit **Kurtisanen & Bordelle** und Rahja mit dir!

Alex Spohr (für die Redaktion)

Frankfurt am Main,

an einem überraschend sonnigen Märztag 2018



# Tempelprostitution vs. Rahjaglaube

»Ich gehe mal in den Rahjatempel, ist billiger als ein Bordellbesuch.«

—ungenannte Söldnerin, neuzeitlich

Der Zwölfgöttergläubige würde niemals die körperliche Liebe, die er in einem Rahjatempel erfährt, mit dem kommerziellen Dienst einer Prostituierten gleichsetzen. In einen Tempel geht man nicht wegen des Liebesakts, oder um ein paar Silbertaler zu sparen. Es geht vielmehr um die Nähe zur Göttin, um die Freude, die man mit geliebten Menschen teilen will oder ein Gesuch, bei dem die Geweihten helfen können.

Im Fokus des Tempelbesuchs muss nicht der Beischlaf mit einem Geweihten stehen, sondern es kann sich ebenso um Tanz, Musik, die Freude auf süßes Naschwerk, gebildete Gespräche, Austausch zwischen Künstlern, Liebes- oder Kosmetiktipp, oder den einen oder anderen Fetzen Klatsch und Tratsch drehen. Sex ist nur einer von vielen Aspekten der Göttin.

## Das Liebesspiel mit Geweihten

Trotz der vielen Gründe einen Rahjatempel zu besuchen, spielt die körperliche Liebe dennoch eine zentrale Rolle. Die Geweihten sind aber nicht käuflich. Sie huldigen gemeinsam mit einem Besucher Rahja, weil sie beispielsweise den Gast mögen, attraktiv finden oder (in manch seltenen Fällen) sich sogar ein wenig in ihn verliebt haben. Öfters spielen aber andere Gründe eine Rolle, wenn die Geweihten sich auf einen Gläubigen einlassen. Vielleicht sucht dieser Trost (Liebeskummer, verstorbene Ehefrau, körperliches Leiden), möchte seine erste Liebeserfahrung mit einer erfahrenen Geweihten machen, oder für ihn ist die Ekstase der Göttin heilig und er will ihr huldigen.

Die Vorstellung, dass jeder Gast des Tempels den Beischlaf mit einem Geweihten vollzieht ist zudem schlichtweg falsch. Viel häufiger kommen Paare (oder Gruppen von Gläubigen) in den Tempel, lassen Liturgien, etwas das HEILIGE LIEBESSPIEL (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 190) auf sich wirken und genießen die Wonnen Rahjas miteinander und ohne Priesterin. Sollten die Liebenden und die Geweihte es einvernehmlich wünschen, dann begleitet die Priesterin das Paar auf ihrem Weg zur heiligen Ekstase.

## Betrüger und Betrogene

Der Zwölfgöttergläubige sieht im Besuch eines Rahjatempels keine Prostitution. Selbst wenn jemand ohne seine Partnerin in den Tempel geht, macht er sich keines moralischen Vergehens schuldig. Anders als bei

einem Treffen mit einer Prostituierten wird ein anderer Zwölfgöttergläubiger einem Besucher des Tempels keine Untreue vorwerfen. Sein Besuch galt der Göttin und deren Geweihten, und niemand würde auf die Idee kommen, dem Gast deswegen Untreue vorzuwerfen – nicht mal die eigene Partnerin. Die Partnerin wird höchstens wissen wollen, warum sie nicht mitgenommen wurde, aber genau zur Klärung solcher Fragen können ein weiterer Besuch im Tempel und ein Gespräch mit Geweihten gut sein. Die Rahjageweihten sind keine Prostituierten, sondern Freudenbringer, Seelenheiler und Freunde. Kein Zwölfgöttergläubiger wird Vorwürfe erheben, wenn jemand mit einer Geweihten Rahja huldigt. Ein Nichtzwölfgöttergläubiger kann dies aber durchaus anders sehen.

## Bordellalternative Rahjatempel

Bei aller Frömmigkeit gibt es aber auch Aventurier (und Zwölfgöttergläubige), denen die Götter herzlich gleich sind und einen Rahjatempel mit weniger göttergefälligen Absichten betreten und den Priestern etwas vorspielen. Diese Gäste sollten jedoch die Menschenkenntnis der Geweihten nicht unterschätzen. Wer wegen des billigen Beischlafs mit einem gutaussehenden Geweihten den Tempel besucht und nur ein paar Silbertaler beim Bordellbesuch sparen will, der wird ganz schnell der heiligen Halle verwiesen. Nicht umsonst gibt es in vielen Rahjatemplen Tempelwächter, etwa Ordensmitglieder der Säbeltänzer. Eine Garantie, einen solchen Gast von den Tempelbesuchern fernzuhalten sind aber weder gute Menschenkenntnis noch Tempelwächter.

## Opfergaben

Spätestens ans Ende eines Tempelbesuchs gehört eine Spende. Ob Geld, Geschmeide, Kunstgegenstände, Liebesspielzeug oder Konfekt die Opfergabe ist, die Geweihten werden alle Geschenke für die Göttin mit Freude entgegennehmen. Dass ein armer Handwerker weniger geben kann, als ein reicher Adliger, ist den Geweihten bewusst. Einen knausrigen Patrizier wird man hingegen beim nächsten Besuch dezent darauf hinweisen, dass man nicht nur nehmen, sondern auch geben sollte.

Sex als Opfergabe ist in einigen Fällen ebenfalls möglich und ist insbesondere dann akzeptiert, wenn das Liebesspiel intensiv und gottgleich war. Regeltechnisch muss hier beim Liebesspiel für alle Beteiligten mindestens seine verzückende Belohnung des 3. Belohnungsgrads erreicht werden (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 106).



# PROSTITUIERTE



## Beispielhafte Prostituierte

### Alrico Bondolo, genannt Rico mit den schönen Augen

»Dieser Lustknabe weiß schon, wie man das macht. Ist doch gar nicht so schwer. So ähnlich wie eine Moha-Gurke essen.«

—Darion von Wolfskehlen, tobriischer Junker, 1038 BF

**Kurzcharakteristik:** erfahrener Tagelöhner und Lustknabe, durch seine körperliche Arbeit muskulös, schwarze, dunkle Haare, Dreitagebart, meistens ungewaschen und mit Spuren von Sägespänen, Steinstaub oder Mehl auf Haut und Kleidung, Hose mit Hosentaschen, kein Hemd

**Funktion:** Tagelöhner, der aus Geldnot seinen Körper verkauft, kann Kontakte zu ärmeren Handwerkern und anderen Tagelöhnern bieten, kennt sich zudem auf Baustellen, in Werkstuben und in vornehmen Patriziervillen aus

**Hintergrund:** Alrico Bondolo wuchs als Sohn einer armen Gerberfamilie in Silas auf. Vielleicht wäre aus ihm ein anständiger Handwerker geworden, wenn seine Eltern und seine drei Geschwister nicht bei einem tragischen Fuhrwerkunfall ums Leben gekommen wären. Seit dieser Zeit, Alrico war gerade erst achtzehn Götterläufe alt, musste er sich selbst versorgen und begann auf einer Baustelle zu arbeiten. Nach einigen entbehrungsreichen Jahren lernte er in einer Taverne eine junge Dame kennen, mit der er eine Liebesnacht verbrachte. Sie ließ ihm einen Beutel voll Geld da und Alrico dämmerte es, dass sie ihn für einen Lustknaben gehalten hatte. Erst bestürzt über die Verwechslung, dann erfreut darüber, dass er benutzt wurde und dabei auch noch so viel Silber verdiente wie sonst in einer Woche, beschloss Alrico seine Geldkatze durch gelegentliche Prostitution aufzubessern. Er wird vor allem von wohlhabenderen Personen angeworben, die es als Nervenkitzel betrachten, einen Mann aus

der Gosse zu sich zu holen und dann eine Nacht mit ihm zu verbringen. Alrico hat sich sein Schicksal nicht ausgesucht und gegenüber Kunden, die er nicht mag, gibt er sich wortkarg und wenig einfühlsam. Hin und wieder findet er aber Gefallen an einer Kundin oder einem Freier und strengt sich an. Des Öfteren bekam er unmoralische Angebote ganz anderer Art. So wurde er mehrfach angesprochen, sich als Spion für das horasische Direktorium zu betätigen, aber Alrico ist dazu nur bereit, wenn das Honorar stimmt.

**Darstellung:** Gebe dich wortkarg, sprich immer nur einzelne Worte oder kurze Sätze. Siehe Kunden, die Alrico mag, freundlich grinsend an. Bei Leuten, die er verabscheut, blicke einfach in eine andere Richtung.

»Abgemacht, fünf Silbertaler, aber ich nehme ihn nicht in den Mund.«



#### Alrico Bondolo (erfahren)

MU 12 KL 10 IN 13 CH 13

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

**Waffenlos:** AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Knüppel:** AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Ausdauernder Liebhaber, Gutaussehend I, Hypnotisches Gemächt, Potent / Abneigungen (Fellatio), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** Fertigkeitsspezialisierung Betören (Liebeskünste), Flinke Finger, Ortskenntnis (Silas), Sprache Garethi III, Wuchtschlag I

**Talente:** Betören 7, Brett- & Glücksspiel 4, Etikette 4, Gassenwissen 8, Handel 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Tanzen 4, Taschendiebstahl 8, Überreden 6, Verbergen 7, Verkleiden 6, Willenskraft 8

**Kampfverhalten:** Bei Gegnern versucht Alrico Wuchtschläge anzusetzen. Sind seine Feinde in der Überzahl oder anderweitig überlegen, versucht er zu fliehen.

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

**Ausbildungsstufe:** Lustknabe

**Geschlechtsmerkmale:** sehr großer Penis

**Schamhaarfrisur:** aranisch



## Boltan-Lu, Leichtes Mädchen, Glücksfee und Gaunerliebchen

»Junge, von der lässt du besser die Finger! Hör lieber auf den alten Al, sonst stehst du am Ende dumm da. Und jetzt starr nicht so auf ihre Beine, sondern konzentrier dich auf dein Blatt! Warum erhöhst du denn jetzt, du dämlicher ...«

—gehört im Hinterzimmer der Schänke Orkentod in Lowangen

**Kurzcharakteristik:** erfahrene Streunerin und Falschspielerin, durchtriebene Femme Fatale mit Herz, hochgewachsen, schlank, lange Beine, volle Brüste, leuchtend rote Korkenzieherlocken, sehr helle Haut, breiter Mund, grüngraue Augen, stark geschminkt, kleiner Leberfleck unter dem rechten Auge, Lu kleidet sich aufreizend und lässt wenig Spielraum für Phantasie

**Funktion:** Amüsierdame in einer heruntergekommenen Kaschemme, als Liebschaft eines Schurken oder als Komplizin bei unterschiedlichsten Verbrechen

**Hintergrund:** Boltan-Lu (bürgerlich: Ludwina Travienlieb) wuchs in einem der Waisenhäuser Lowangens auf, nachdem ihre blutjunge Mutter sie in einer kalten Winternacht auf den Stufen des Tempels ausgesetzt hatte. Traviatümelei und die Prüderie der Lowanger Dualisten, die ihre Erziehung geprägt hatten, waren ihr derart zuwider, dass sie ein Leben auf der Straße vorzog und bereits mit dreizehn Jahren aus dem Waisenhaus austritt. Unter der Fuchtel des Zuhälters Prügel-Per konnte sie sich in der Horizontalen recht schnell einen Namen machen. Sie

begleitete ihn auch öfter zu seinen Boltanabenden, bei denen er ihr hart verdientes Geld wieder verprasste. Mit ihrem ersten Ehemann, einem umherreisenden Abenteurer, den sie an einem feuchtfröhlichen Abend kurzerhand das Jawort gegeben hatte, türmte sie mitsamt dem Ersparnis ihres Zuhälters und bereiste das Land am Svellt. Doch schon nach kurzer Zeit ließ ihr Galan sie sitzen und Lu war gezwungen, sich als Amüsiermädchen in einer Schänke durchzuschlagen. Es folgten Zwischenstationen in diversen Freudenhäusern, eine unschöne Zeit als Trosshure, eine kurze Episode trauten Glücks in Gareth an der Seite eines echten Ritters und, nach seinem jähen Tod, schließlich die Rückkehr in die Heimat.

**Darstellung:** Gib dich aufgedreht und aufreizend, sprich schnell und viel, lache laut und berühre dein Gegenüber (oder beschreibe es, wenn du einen weniger körperbetonten Spielstil pflegst). Nimm also kein Blatt vor den Mund, spare nicht an derben Zoten und schimpfe wie ein Fuhrkutscher.

»Na, mein Süßer, hast du Lust dich ein wenig zu amüsieren?«

### Boltan-Lu (kompetent)

MU 13 KL 10 IN 13 CH 14

FF 14 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

**Waffenlos:** AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Messer:** AT 12 PA 5 TP 1W6 RW kurz

**Wurfdolch:** FK 11 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Gutaussehend I, Hypnotische Brüste, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit / Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile gegen Orks), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** Abschleppspezialistin, Anzüglichkeiten, Aufmerksamkeit, Falschspielen, Fertigkeitsspezialisierung Betören (Anbändeln), Nackttänzerin, Ortskenntnis (Lowangen), Sprache Garethi III, Oloarkh II, Verbessertes Ausweichen I

**Talente:** Betören 7, Brett- & Glücksspiel 10, Etikette 6, Gassenwissen 6, Handel 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Tanzen 6, Taschendiebstahl 10, Überreden 8, Verbergen 5, Verkleiden 6, Willenskraft 8

**Kampfverhalten:** Sie versucht ihre Gegner durch wüste Beschimpfungen, Anspielungen und markige Kommentare über ihre Treffsicherheit einzuschüchtern.

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

**Ausbildungsstufe:** Hure

**Geschlechtsmerkmale:** große Brüste, große Vagina

**Schamhaarfrisur:** mittel, Dreieck



## Ferigosch Sohn der Farugosch, ein brillantzwergischer Kavalier

»Kaum jemand würde vermuten, dass unter den Zwergen gute Liebhaber zu finden sind. Bei dem kleinen Völkchen denkt man doch eher an tapfere Krieger und geschickte Schmiede, aber doch nicht an jemanden, der sich in rahjagefälligen Dingen auskennt. Das Volk der Brillantzwerg verehrt Rahja aber ebenso wie wir und unter ihnen soll es sogar den einen oder anderen Rahjageweihten geben.«

—Madscha saba Kulefsunni, Geschichtenerzählerin aus Fasar

**Kurzcharakteristik:** ein zwergischer Kavalier, Gesellschafter und Galant, blonde Haare, ein langer, sehr gepflegter Bart, gute Kleidung, an den Stil bester horasischer Mode angelehnt und mit zwergischer Ornamentik verziert

**Funktion:** brillantzwergischer Kavalier, der als exotischer Liebhaber, Berater in Liebesangelegenheiten oder Kontaktperson zu seinem Volk dienen kann

**Hintergrund:** Ferigosch Sohn der Farugosch wuchs in den verlorenen Hallen von Schatodor auf. Schon früh verliebte er sich in eine der stolzen Amazonen, mit denen die Brillantzwerg Handel trieben. Für einen Zwergen eher untypisch, wurde Ferigosch schon immer von einer inneren Unruhe angetrieben. Das Werben um eine hübsche Zwergin dauerte ihm zu lange und auch der bei Angroschim allgemein verbreitete geringe Sexualtrieb war ihm fremd (ganz im Gegenteil). So beschloss

Ferigosch sein Glück in der Menschenwelt zu suchen und zog als zwergischer Kavalier nach Gareth. Als exotischer Liebhaber ist er sehr begehrt, aber er verdient sich seinen Lebensunterhalt auch als Berater für Festgestaltung oder mit Nachhilfe in Sachen Verführungskunst. Den Kontakt zu seiner Familie hat er, trotz der Ferne, die zwischen ihnen liegt, nie abgebrochen und schickt seinen Eltern, Großeltern und Geschwistern immer wieder Nachrichten per Beilunker Reiter.

**Darstellung:** achte sehr auf gute Manieren, insbesondere gegenüber Frauen, jede Dame wird per Handkuss begrüßt, vor Männern eine Verbeugung angedeutet, benutze eine blumige Sprache, wie sie ansonsten nur ein Tulamide oder ein Kavalier aus einem Liebesroman nutzen würde

»Meine liebste Dame, lasst euch nicht von meiner Größe täuschen. Mein Volk behandelt jede Frau wie ein Juwel. Und ihr seid der schönste Diamant, den meine Augen je erblickt haben. Lasst mich euch so verwöhnen, wie ein Edelsteinschleifer einen ungeschliffenen Diamanten.«



### Ferigosch Sohn der Farugosch (kompetent)

MU 13 KL 12 IN 13 CH 14

FF 12 GE 12 KO 15 KK 12

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Ausdauernder Liebhaber, Dunkelsicht I, Erotische Stimme, Immunität gegen Tulmadron, Vorliebe (Fesselspiele) / Fixierung (Menschenfreund)

**Sonderfertigkeiten:** Einfühlsamer Verehrer, Erotische Stilsicherheit, Fertigkeitsspezialisierung Betören (Aufhübschen), Flinke Finger, Gute Technik (Cunnilingus, Fesselspiele, Fingerspiele), Lustspender, Ortskenntnis (Gareth, Schatodor), Sprache Rogolan III, Garethi III, Tulamidya II, Schrift Kusliker Zeichen, Rogolan

**Talente:** Betören 10, Etikette 12, Gassenwissen 5, Handel 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Singen 5, Sinneschärfe 6, Tanzen 6, Taschendiebstahl 8, Überreden 7, Verbergen 13, Verkleiden 5, Willenskraft 12

**Kampfverhalten:** Ferigosch ist ein guter Schütze mit seiner Leichten Armbrust, im Nahkampf aber nicht sonderlich erfahren, sodass er lieber versucht, einen potenziellen Gegner auf Distanz auszuschalten.

**Flucht:** 2 Stufen Schmerz

**Schmerz +1 bei:** 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

**Ausbildungsstufe:** Gesellschafter

**Geschlechtsmerkmale:** großer Penis

**Schamhaarfrisur:** viel, Dreieck



## Zulhamin bint-el-Sulef, die tulamidi- sche Sharisad

»Ihre Lippen sind weich wie Pfirsiche, die Haut von der Farbe milchigen Tees. Sie hat Nüstern so zart wie ein Shadifhengst und Schenkel so schlank wie eine Gazelle. Wenn sie zu tanzen beginnt, Achmad, und ihre Rundungen sinnlich beben, wie die eines Hochlandkamels, gerät mein Blut derart in Wallung, dass ich froh um meine locker geschnittenen Beinkleider bin!«  
—Alrik ben Sarhidi, Sultan der Beni Kharram zu einem Vertrauten

**Kurzcharakteristik:** geheimnisvolle Geschichten-erzählerin und Tänzerin, versierte Hexe, Statur einer Tänzerin, sehr weibliche Figur mit kleinen, weichen Brüsten und breiten Hüften, hellbraune Haut, mandelförmige, mit schwarzem Khol umrandete Rehaugen, sinnlicher Mund, Goldschmuck in Nase und Ohren, klimpernde Arm- und Fußreifen, Hände und Füße sind mit verschlungenen Hennamalereien bedeckt

**Funktion:** Tänzerin und Gelegenheitsprostituierte, die mit ihren magischen Kräften auch Ansprechpartnerin für besondere Wünsche sein kann

**Hintergrund:** Viele Geschichten erzählt man sich auf den Khunchomer Straßen über die klassische tulamidi-  
sche Schönheit, Zulhamin bint-el-Sulef, die seit geraumer Zeit das kleine, von Arangenbäumen umstandene Haus in der Altstadt von Khunchom bewohnt. Oft erzählt die begabte Geschichtenerzählerin und Tänzerin



ihren Gönnern von der abenteuerlichen und hocherotischen Flucht aus dem Lustgarten des Kalifen und viele ihrer männlichen Verehrer vermuten einen wahren Kern hinter dieser Erzählung. Zulhamin war jedoch weder eine Gefangene, noch hat sie jemals in einem Harem gelebt. Ursprünglich stammt Zulhamin aus dem Süden Araniens und gehörte einem der dortigen Hexenzirkel an. Als die Schreckensherrschaft der Oronier in Elburum ihren Anfang nahm, floh sie aus Angst vor der Rache einiger übergelaufener Schwestern nach Khunchom und baute sich eine neue Existenz auf.

**Darstellung:** sprich blumig, mit ausladenden Gesten, male Bilder mit Worten und Händen, bilde lange, verschlungene Sätze mit arabisch anmutenden Begriffen, lege den Kopf schief und blicke von unten zu deinem Gegenüber auf

»Habt ihr schon einmal gesehen, wie Frauen sich gegenseitig liebkost haben, Sayid?«

### Zulhamin bint-el-Sulef (kompetent)

MU 13 KL 13 IN 15 CH 15

FF 10 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP 34 KaP – INI 13+1W6

AW 8 SK 2 ZK 1 GS 8

**Waffenlos:** AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz  
RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Erotische Ausstrahlung, Gutaussehend I, Zauberer / Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Rachsucht)

**Sonderfertigkeiten:** Fertigkeitsspezialisierung Betören (Aufhübschen), Ortskenntnis (Khunchom), Hexensalbe, Sprache Tulamidya III, Garethi III, Schrift Tulamidya-Zeichen, Tradition (Hexen), Verbessertes Ausweichen I, Zärtliche Liebhaberin

**Talente:** Betören 10, Brett- & Glücksspiel 7, Etikette 10, Gassenwissen 5, Handel 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 5, Singen 7, Sinnesschärfe 8, Tanzen 13, Taschendiebstahl 5, Überreden (Schmeicheln) 7 (9), Verbergen 6, Verkleiden 8, Willenskraft 10

**Zauber:** Blick in die Gedanken 9, Große Gier 10, Harmlose Gestalt 8, Hexenkrallen 8, Levthans Feuer 10, Satturias Herrlichkeit 12, Spinnenlauf 6

**Hexenflüche:** Hexenschuss 7, Impotenz erzeugen 12, Pech an den Hals wünschen 8, Schlaf rauben 10, Unfruchtbarkeit 9, Zunge lähmen 6, Wollust verursachen 11

**Kampfverhalten:** Zulhamin kämpft mit vollem Körpereinsatz und nutzt akrobatische Einlagen und den Zauber HEXENKRALLEN, um ihren Gegner einzuschüchtern

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

**Ausbildungsstufe:** Kurtisane

**Geschlechtsmerkmale:** kleine Brüste, mittlere Vagina

**Schamhaarfrisur:** wenig, Streifen



## Mironos der Liebliche, ein zyklöpäischer Favorit

»Es gibt kaum jemanden, der so weiche Hände hat, wie Mironos. Ich habe sie auf meiner Haut schon unzählige Male gespürt: Auf meiner Wange. Auf meinen Schultern, meinen Brüsten, meinem Bauch, bis hinunter zu meinem Rahjahügel. Seine Worte sind ebenso bezaubernd und rahjagleich wie seine Berührung. Meine Zeit mit ihm zu verbringen, ist wie noch einmal ganz jung zu sein. Er ist so gebildet. Die besten Philosophen von Hylailos haben ihn unterrichtet und selbst mein Sohn, ein Hesindegeweihter, hat bislang nicht solch kluge Worte von sich gegeben wie er.«

—die Kusliker Patrizierin Gerona Ballstedter in einem Brief an ihre Freundin Lurezia Fabruzzi, neuzeitlich

**Kurzcharakteristik:** brillanter Favorit, meisterlicher Gelehrter, schwarzes, lockiges Haar, großgewachsen, duftet nach Rosenblüten, gekleidet in edlen Stoff, meist sehr farbenfrohe Kleiderwahl

**Funktion:** gelehrter und gebildeter Liebesdiener, der Wohlhabenden gerne auch längere Zeit zur Verfügung steht

**Hintergrund:** Mironos kann auf ein ungewöhnliches Elternpaar zurückblicken. Seine Mutter ist eine Rahjageweihnte, sein Vater ein Krieger der Akademie von Hylailos. Von beiden Seiten hat er nur das Beste geerbt: einen rondragefälligen Körper und eine rahjagleiche Anmut. Doch Mironos ist nicht nur ein gutaussehender Mann, er ist ebenso belesen und klug, und wurde von einer Reihe berühmter zyklöpäischer Philosophen unterrichtet. Seinen Beruf

sieht er als Dienst an Rahja an. Nie hat er sich wegen des Geldes mit Frauen oder Männern eingelassen, sondern nur, weil er seine Auftraggeber schätzte. Mironos verdient sehr gut, da seine Dienste meist über mehrere Tage oder sogar Wochen gebraucht werden. Er ist kein einfacher Lustknabe, sondern ein Favorit und bewegt sich deshalb der höchsten gesellschaftlichen Kreise. Zu seinem Beruf ist er durch eine Freundin seines Vaters gekommen, die den jungen Mironos in die Geheimnisse der körperlichen Liebe einweihte. Seine Mutter bekräftigte ihn bei dem Entschluss, während sein Vater sich von ihm abwandte, da er von seinem Sohn erwartet hatte, ihm als Krieger nachzuzufolgen. Dies ist Mironos größtes Leiden, die verlorene Liebe seines Vaters. Wenn er Vertrauen zu einer Kundin geschlossen hat, dann wird er ihr davon erzählen und in melancholische Stimmung versinken.

**Darstellung:** Gib dich wie eine Mischung aus Künstler und Gelehrter. Beeindrucke mit Weisheiten unbekannter Philosophen, glänze mit Wissen zu exotischen Themen, und zeige zudem auf, dass du exzellente Manieren hast. Verdeutliche mit angehobenem Kelch, dass Mironos häufig dem Wein zuspricht.

»Wenn ihr erlaubt, Herrin, dann würde ich euch gerne unterweisen. In den Hypothesen des Odenius', aber gerne auch in den Lehren des Rahjadenes von Crasulet.«



### Mironos der Liebliche (kompetent)

MU 12 KL 15 IN 14 CH 15

FF 12 GE 13 KO 12 KK 10

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

**Waffenlos:** AT 12 PA 10 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE:** 0/0

**Vorteile/Nachteile:** **Erotische Ausstrahlung**, Gutaussehend I, Guter Geschmack / Abneigung (Analverkehr) II, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit)

**Sonderfertigkeiten:** Fertigkeitsspezialisierung Betören (Liebeskünste), Lustspender, Ortskenntnis (Teremon), Rahjasutra-Kenntnisse, Sprache Zyklöpäisch III, Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen, Verführungskunst

**Talente:** Betören 14, Brett- & Glücksspiel 7, Etikette 12, Handel 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 13, Singen 11, Sinnesschärfe 8, Tanzen 8, Taschendiebstahl 3, Überreden 14 Verbergen 6, Verkleiden 7, Willenskraft 14

**Kampfverhalten:** Mironos ist Pazifist und kämpft nicht mit Waffen.

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

**Ausbildungsstufe:** Favorit

**Geschlechtsmerkmale:** mittlerer Penis

**Schamhaarfrisur:** aranisch

## Cavalliera Giuliana Rahjadés di Montazzi, die horasische Gesellschafterin

»Solch Grazie und Anmut begegnet einem Mann ganz sicher nur einmal im Leben. Ein Blick aus ihren saphirblauen Augen, und ich hatte meine Seele an sie verloren! Ich bin nicht so törricht, zu glauben, die Frau sei nicht gefährlich, doch gerade das macht einen Teil ihres Zaubers aus. Vielleicht kann sie uns in politischer Hinsicht noch von Nutzen sein, denn der Herzog scheint Gefallen an ihr gefunden zu haben. Ich benötige dringlichst weitere Mittel, denn nur so mag es mir gelingen, ihre Gunst dauerhaft auf mich zu lenken. Im Bankhaus starren sie schon so, wenn ich wieder eine Anleihe nehmen muss, um ihre ausgefallenen Wünsche zu erfüllen.«

—Esquiro Croenar Horathio ya Sarostes in einem Brief an seine Mutter

**Kurzcharakteristik:** brillante Verführerin, meisterliche Intrigantin, zierliche, aber durchaus weibliche Statur, hellblondes Haar, strahlend blaue Augen, ebenmäßige Gesichtszüge, helle Haut, volle Lippen, geschmackvoll geschminkt, Giuliana bevorzugt aufwändige Garderoben und Accessoires nach der aktuellen Mode  
**Funktion:** leidenschaftliche Verführerin, vermeintlich argloses Opfer einer Intrige oder eiskalte Initiatorin einer eben solchen

**Hintergrund:** Die weltgewandte und bildschöne Giuliana hat ihre Ausbildung an einer der legendären

Kurtisanenschulen von Belhanka absolviert. Die heimliche Bastardtochter des, für seinen lockeren Lebenswandel bekannten, Comto di Castelli und einer Kusliker Patriziertochter hat diesen Weg selbst gewählt und ist zurecht stolz auf die Bildung und Finesse, die ihr in den Höfen der Abendröte vermittelt wurde. Inzwischen ist aus der jungen und liebeshungrigen Frau eine ebenso überlegte wie überlegene Vertreterin ihrer Zunft geworden. Durch geschicktes Taktieren und den Einfluss ihrer zahlreichen Liebhaber ist es ihr gelungen, auch über den horasischen Thronfolgekrieg hinaus, ihren Kundenstamm aus politisch einflussreichen Gönnern zu erhalten.

**Darstellung:** Drücke dich höflich und gewählt aus, kockettiere einerseits einladend, gebe dich zugleich aber überhöht und unnahbar, wie etwas, das man gerne Besitzen möchte, von dem man aber weiß, dass es seinen Preis hat. Männer haben sich für diese Frau ruiniert – und sie weiß es.

»Wenn Ihr es gerne al'anfanisch haben wollt, dann solltet Ihr Euch um eine einfache Dirne bemühen, die Eure Neigungen teilt, mein Herr!«

### Giuliana Rahjadés di Montazzi (kompetent)

MU 12 KL 15 IN 14 CH 16

FF 13 GE 13 KO 11 KK 9

LeP 27 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

Dolch: AT 12 PA 10 TP 1W6+1\* RW kurz

Balestrina: FK 15 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Adel I, Gutaussehend I, Guter Geschmack, Wunderschöne Vagina / Abneigung (Harte Gangart) II, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Verwöhnt)

**Sonderfertigkeiten:** Fertigkeitsspezialisierung Betören (Anbändeln), Finte, Geschickte Zunge, Gute Technik (Fellatio), Heraldik, Lustspenderin, Ortskenntnis (Belhanka), Schnellladen (Armbrüste), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen, Verführungskunst

**Talente:** Betören 15, Brett- & Glücksspiel 10, Etikette 12, Handel 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 14, Singen 10, Sinnesschärfe 8, Tanzen 8, Taschendiebstahl 7, Überreden 13 Verbergen 6, Verkleiden 6, Willenskraft 14

**Kampfverhalten:** Sie schickt häufig ihre Verehrer vor oder versucht Gegner mit ihrer Balestrina aus der Distanz auszuschalten.

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

**Ausbildungsstufe:** Mätresse

**Geschlechtsmerkmale:** mittlere Brüste, mittlere Vagina

**Schamhaarfrisur:** wenig, Hesindeschlange



## Liebesdiener zum Auswürfeln

Die nachfolgenden Tabellen kannst du benutzen, um schnell die Beschreibung einer Prostituierten oder eines Rahjageweihten zur Hand zu haben, falls die Helden ein Bordell oder einen Rahjatempel aufsuchen.

Die Werte von Prostituierten findest du in **Wege der Vereinigungen** auf Seite 79, die Werte von Rahjageweihten in dieser Spielhilfe auf Seite 34. Die hier angegebenen

Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten ergänzen diese jeweils, angegebene Talente ersetzen die aus dem Wertekasten. Ein *m* steht für die männliche Version der ausgewürfelten Person, ein *w* für die weibliche. Eine Rahjageweihte verfügt beispielsweise meistens nicht über einen Penis als Geschlechtsmerkmal und auch nicht über Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten, für die man einen Penis benötigt.

### Prostituierte

| 1W20 | Prostituierter                                                                                                                                                                                          | Erfahrungsgrad   | Geschlechtsmerkmale                                             | Werte                                  | Vor- und Nachteile                                                                                    | Sonderfertigkeiten                                                                                                                                          |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | <i>Belkerion Sturmbauer / Aphasmaia Tribbsim</i> (31, aus Warunk, humorvoll (vor allem schwarzer Humor), hasst die Schattenlande, liebt Pferde)                                                         | durchschnittlich | großer Penis (m), große Brüste (w), sehr große Vagina (w)       | Betören 8, Willenskraft 10, Zechen 10  | Stattlicher Penis (m) / Abneigung (Analverkehr, Harte Gangart) II, Schlechte Eigenschaft (Unheimlich) | Flinke Finger, Geschickte Zunge, Standhaftigkeit I-II                                                                                                       |
| 2    | <i>Brynar Wulfgarson / Hjaldis Hagridottir</i> (26, aus Thorwal, rotblonde Haare, muskulös, hasst Zuhälter, hält sich für so gut im Bett wie Rahja persönlich)                                          | durchschnittlich | großer Penis (m), große Brüste (w), große Vagina (w)            | Betören 9, Willenskraft 10, Zechen 13  | Erotische Ausstrahlung                                                                                | Gute Technik (Mammalverkehr), Lustspender/in, Orgienlöwe/in I                                                                                               |
| 3    | <i>Caravello von Veliris / Thalassandra Antomiona</i> (29, aus Vinsalt, hat eine erlesene Bildung genossen, sehr teuer (+400 %), ist abhängig von Samthauch)                                            | kompetent        | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), mittlere Vagina (w)   | Betören 16, Willenskraft 13, Zechen 12 | Guter Geschmack, Traumhafter Po                                                                       | Gute Technik (Analverkehr), Abschleppspezialist/in, Einfühlsame/r Verehrer/in, Erregende Worte, Gruppensex-Veteran/in I, Lustspender/in, Orgienlöwe/in I-II |
| 4    | <i>Darion Lowanger / Girtel Meeltheuer</i> (24, aus Greifenfurt, blonde Haare, muskulös, kennt sich gut mit politischem Klatsch und Tratsch aus, verabscheut Orks)                                      | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), kleine Vagina (w)     | Betören 9, Willenskraft 8, Zechen 10   | Rahjageküst                                                                                           | Gute Technik (Cunnilingus)                                                                                                                                  |
| 5    | <i>Effredito Nuendez / Jacosta della Monte</i> (18, aus Sylla, schwarze, kurze Haare, spricht absichtlich mit Brabaci-Akzent, hasst Al'Anfaner, liebt Katzen)                                           | durchschnittlich | sehr großer Penis (m), mittlere Brüste (w), mittlere Vagina (w) | Betören 11, Willenskraft 8, Zechen 10  | Gutaussehend I, Traumhafter Po                                                                        | Abschleppspezialist/in, Gute Technik (Analverkehr, Coitus)                                                                                                  |
| 6    | <i>Farugo Mudejar / Eslamidia Mirador</i> (27, aus Talandur, schwarze Haare, Fuchstätowierung auf dem Rücken (nicht phexgeweiht), spielt gerne Pelura, kümmert sich gerne tsagefällig um kleine Kinder) | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), kleine Brüste (w), große Vagina (w)        | Betören 10, Willenskraft 10, Zechen 11 | Erotische Stimme, Glück I, Potent, Wunderschöne Vagina (w)                                            | Abschleppspezialist/in, Erotische Stilsicherheit, Erregende Worte, Lustspender/in, Orgienlöwe/in I                                                          |
| 7    | <i>Gwyndan Aberdan / Arla Gaeric</i> (26, aus Honingen, rote Haare, sieht jugendlich aus, redet viel, auch wenn es unangebracht ist, verehrt Kaiserin Rohaja)                                           | durchschnittlich | sehr großer Penis (m), mittlere Brüste (w), große Vagina (w)    | Betören 10, Willenskraft 7, Zechen 10  | Vorliebe (Coitus) / Schlechter Geschmack                                                              | Einfühlsame/r Verehrer/in, Erregende Worte, Gute Technik (Coitus, Verbalerotik)                                                                             |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |                                                                  |                                        |                                                                              |                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 8  | <i>Hjort Wildherz / Catla brai Harwan</i> (32, Fjarninger/Gjalskerin, dunkelblonde Haare, versteht nur die eigene Muttersprache, hat aber ein gutes Gespür für die Bedürfnisse von Kunden, Kunden, die Ärger machen, werden verprügelt)                                                 | durchschnittlich | großer Penis (m), große Brüste (w), mittlere Vagina (w)          | Betören 8, Willenskraft 11, Zechen 10  | Begabung Menschenkenntnis / Abneigung (Küssen & Lecken) I                    | Gute Technik (Coitus), Lustempathie, Standhaftigkeit I       |
| 9  | <i>Jandolf Okenheld / Fininja Bimsbüchslar</i> (25, aus Gareth, dunkelblonde Haare, raucht Pfeife, geht nur aus Gier der Prostitution nach und versucht sich reichen Freierinnen anzubieten, liebt das Immanbanner Gareth)                                                              | durchschnittlich | sehr großer Penis (m), große Brüste (w), sehr kleine Vagina (w)  | Betören 8, Willenskraft 9, Zechen 9    | Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)                            | Gute Technik (Coitus, Cummingus, Fellatio)                   |
| 10 | <i>Ludewisch Zittereichel / Oralia Salzhavner</i> (27, aus Andergast/Nostria, braune Haare, liebt Hunde, wird von einem brutalen Zuhälter eingeschüchelt, betet obskure Waldgötter an)                                                                                                  | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), mittlere Vagina (w)    | Betören 8, Willenskraft 10, Zechen 11  | Hypnotisches Gesäß / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)                      | Lustspender/in, Versierte/r Masochist/in                     |
| 11 | <i>Madajew Luminoff / Fenjuscha Gartimpski</i> (20, aus Sewerien, blonde Haare, nicht mit Hesindes Weisheit gesegnet, gut im Borndornwerfen, ansteckendes, fröhliches Gemüt)                                                                                                            | durchschnittlich | großer Penis (m), kleine Brüste (w), kleine Vagina (w)           | Betören 9, Willenskraft 9, Zechen 9    | Rahjageküsst, Wohlgeformte Brüste (w) / Unerotische Stimme                   | Abschleppspezialist/in, Flinker Finger                       |
| 12 | <i>Nemerian Bierbrot / Isida Angbarer</i> (19, aus Ferdok, rote Haare, naiv, glaubt daran, eines Tages zu heiraten und ein gutes Leben zu führen, gute Gesangsstimme,                                                                                                                   | durchschnittlich | großer Penis (m), sehr große Brüste (w), sehr kleine Vagina (w)  | Betören 8, Willenskraft 9, Zechen 10   | Begabte/r Aufreißer/in, Wohlklang / Schlechte Eigenschaft (Naiv)             | Lustspender/in, Mal hart, mal zart                           |
| 13 | <i>Esmeraldo Espadín / Shayla Facundía</i> (29, Zahori, schwarze, buntgefärbte Haare, flucht häufig und gilt als jähzornig, magiedilettantisch veranlagt (BANNBALADIN FW 6), leidet am Juckfieber                                                                                       | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), sehr kleine Brüste (w), mittlere Vagina (w) | Betören 10, Willenskraft 9, Zechen 10  | Begabte/r Aufreißer/in, Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)     | Gute Technik (Fellatio, Samenspiele)                         |
| 14 | <i>Perian Sempelquaster / Darpatia Ochsenweiler</i> (30, aus Rommilys, schwarze Haare, Pockennarben an Hals und Schultern, panische Angst vor Untoten, hört Kunden gerne zu, wenn sie aus ihrem Leben erzählen                                                                          | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), kleine Brüste (w), mittlere Vagina (w)      | Betören 9, Willenskraft 8, Zechen 9    | Erotische Ausstrahlung, Potent / Angst vor Toten und Untoten III, Hässlich I | Einfühlsame/r Verehrer/in, Gute Technik (Fesselspiele)       |
| 15 | <i>Qashar Bishar / Zamira al'Zahra</i> (22, aus Elburum, schwarzes Haar (aber Glatze), kennt 101 Sprüche, um Kunden zu schmeicheln, stets geschminkt, nimmt gelegentlich oronische Traumsteine zu sich, um sich abzulenken                                                              | durchschnittlich | kleiner Penis (m), kleine Brüste (w), kleine Vagina (w)          | Betören 10, Willenskraft 7, Zechen 8   | Begabte/r Aufreißer/in, Guter Geschmack, Vorliebe (Verbalerotik)             | Gute Technik (Fellatio, Verbalerotik), Rahjasutra-Kenntnisse |
| 16 | <i>Rondanello Cartuso / Neva Nirrano</i> (24, aus Al'Anfa, schwarze Haare, hat eine Ausbildung im Lyceum Dalekidos hinter sich, sehr teuer (+100 %), bietet aber auch ein ausgefallenes Programm und geht gerne auf Kundenwünsche in, wird von einem halben Dutzend Leibwächter bewacht | kompetent        | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), kleine Vagina (w)      | Betören 14, Willenskraft 13, Zechen 12 | Erotische Ausstrahlung                                                       | Gute Technik (Fesselspiele, harte Gangart, Wasserspiele)     |

|    |                                                                                                                                                                                                                                           |                  |                                                               |                                        |                                   |                                                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17 | Salpico Zaladan / <i>Marbonefer al'Kat</i> (24, aus Brabak, schwarze Haare, Khol umrandete Augen, stiehlt Kunden gerne ein paar Münzen, leidet an der Horasierkrankheit)                                                                  | durchschnittlich | großer Penis (m), mittlere Brüste (w), große Vagina (w)       | Betören 10, Willenskraft 8, Zechen 9   | Erotische Stimme                  | Abschleppspezialist/in, Erotikmasseur/in, Erotische Stilsicherheit, Imuendo-Experte/in            |
| 18 | Taya-Ko / <i>Yako</i> (23, Waldmensch, blauschwarze Haare, in einer festen Beziehung mit einer Rahjageweilten, gibt das Gewerbe aber wegen des Nervenkitzels und der guten Bezahlung nicht auf, parfümiert sich immer mit Lavendelparfüm) | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), mittlere Vagina (w) | Betören 12, Willenskraft 10, Zechen 8  | Angenehmer Geruch. Gutaussehend I | Einfühlsame/r Verehrerin, Erotikmasseur/in, Gute Technik (Coitus)                                 |
| 19 | Vasha al'Djim / <i>Peransha al'Barad</i> (22, aus Mhanda, schwarze Haare, verfügt angeblich über magische Hände beim Massieren, soll von einem Dschinn abstammen (unwahr), arbeitet, um drei kleine Schwestern zu ernähren)               | erfahren         | großer Penis (m), große Brüste (w), mittlere Vagina (w)       | Betören 14, Willenskraft 11, Zechen 10 | Vorliebe (Reiben & Streicheln) II | Erotikmasseur/in, Flinke Finnger, Lustspender/in, Rahjagutra-Kenntnisse, Zärtliche/r Liebhaber/in |
| 20 | Zimijian der <i>Erfahren</i> / <i>Renajida die Scharfzüngige</i> (32, schwarze Haare, 16 Zöpfe, duftet nach einem undefinierbaren scharf-süßen Parfüm, hat eine Schwäche für Rauschgurken)                                                | erfahren         | mittlerer Penis (m), mittlere Brüste (w), kleine Vagina (w)   | Betören 12, Willenskraft 11, Zechen 9  | Fruchtbar, Traumhafter Po         | Geschickte Zunge, Zärtliche/r Liebhaber/in                                                        |

## Rahjageweichte

| 1W20 | Rahjageweichte                                                                                                                                                                        | Erfahrungsgrad   | Geschlechtsmerkmale                                               | Werte                                  | Vor- und Nachteile                                                                                                                                                                                                  | Sonderfertigkeiten                                                                                               |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | A vessander / Amaziella (28, aus Belhanka, blonde Haare (gefärbt), kennt sich mit Wein aus, bevorzugt flotte Dreier, verwöhnt)                                                        | durchschnittlich | großer Penis (m), sehr große Brüste (w), kleine Vagina (w)        | Betören 10, Willenskraft 9, Zechen 9   | Gutaussehend I, Hypnotisches Gesäß (m) / Brüste (w), Stattlicher Penis (m), Vorliebe (Analverkehr, Cunnilingus, Fellatio) II, Wunderschöne Vagina (w), Wohlgeformte Brüste (w) / Persönlichkeitsschwäche (Verwöhnt) | Abschleppspezialist/in, Einfühlsame/r Verehrer/in, Gruppensex-Veteran/in I, Orgienlöwe/in I                      |
| 2    | Bardosio / Bellarita (26, aus Gareth, braune Haare, wunderschön, geschickte Hände, ist durch die Zeremonie Geschlechterwechsel nun dauerhaft eine Frau / ein Mann)                    | durchschnittlich | sehr großer Penis (m), mittlere Brüste (w), sehr große Vagina (w) | Betören 8, Willenskraft 10, Zechen 8   | Gutaussehend II, Traumhafter Po, Vorliebe (Fingerspiele) II                                                                                                                                                         | Erotikmasseur/in, Flinke Finnger, Lustspender/in                                                                 |
| 3    | Belarian / Concabella (22, aus Vinsalt, blond, ist gerne bei Orgien anwesend, bevorzugt das eigene Geschlecht, lässt sich gerne abschleppen)                                          | durchschnittlich | großer Penis (m), kleine Brüste (w), kleine Vagina (w)            | Betören 9, Willenskraft 9, Zechen 11   | Erotische Ausstrahlung, Guter Geschmack, Vorliebe (Coitus) II                                                                                                                                                       | Abschleppspezialist/in, Einfühlsame/r Verehrer/in, Gruppensex-Veteran/in I, Immuendo-Experte/in, Orgienlöwe/in I |
| 4    | Khadlan / Azila (20, aus Zorgan, schwarze Haare, trägt Körperschmuck im Intimbereich, ist gut in der Seelenheilkunde ausgebildet, verfügt über eine große Sammlung an Liebespielzeug) | durchschnittlich | großer Penis (m), mittlere Brüste (w), kleine Vagina (w)          | Betören 12, Willenskraft 13, Zechen 14 | Gutaussehend I, Erotische Ausstrahlung, Vorliebe (Samenspiele) II                                                                                                                                                   | Erotische Stilsicherheit, Flügelsigkeitsliebhaber/in, Freudenfluss (w), Samentausch                              |

|    |                                                                                                                                                                                                                                         |                  |                                                                          |                                                |                                                                                                          |                                                                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | Lavlinas / Dorlena (31, aus Kendrar, rote Haare, versetzt sich gerne selbst in Entrückung, masturbiert täglich, setzt sich gerne für Frieden ein)                                                                                       | erfahren         | kleiner Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>mittlere Vagina (w)        | Betören 13,<br>Willenskraft<br>10, Zehen 9     | Erotische Ausstrahlung, Mystiker,<br>Rahjageküsst, Vorliebe (Fesselspiele)<br>II, Wohlklang              | Erregende Worte, Galanterie,<br>Lustempathie, Mal hart, mal<br>zart                      |
| 6  | Levthasio / Ellaria (27, aus Dröl, dunkelblonde Haare, kennt sich mit der Herstellung von Parfüm aus, ist unersättlich beim Liebespiel, trägt für alle Fälle immer eine Neunschwänzige bei sich)                                        | durchschnittlich | mittlerer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>große Vagina (w)         | Betören 12,<br>Willenskraft<br>9, Zehen 11     | Gutaussehend I, Erotische Stimme,<br>Vorliebe (Harte Gangart) II /<br>Schlechte Eigenschaft (Lüsterheit) | Auspeitscher/in, Gruppen-<br>sex-Veteran/in I, Mal hart, mal<br>zart, Orgienlöwe/in I    |
| 7  | Owalban / Jamila (29, aus Mengbilla, braune Haare, Utulubut in den Adern, kennt sich mit den Geheimnissen des Rahjasutras aus, betrachtet sich als Dienstleister und möchte großzügige Spenden von den Gläubigen für erotische Dienste) | durchschnittlich | sehr großer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>sehr kleine Vagina (w) | Betören 11,<br>Willenskraft<br>12, Zehen<br>13 | Gutaussehend I, Pragmatiker,<br>Vertrauen erweckend                                                      | Lustspender/in,<br>Rahjasutra-Kenntnisse                                                 |
| 8  | Pervalin / Ikanarina (32, aus Baliho, dunkelblonde Haare, groß und muskulös, achtet sehr darauf, dass sich ein Gast wohlfühlt, legt schon mal selbst Hand an, wenn ein Störenfried die Harmonie des Tempels bedroht)                    | kompetent        | mittlerer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>kleine Vagina (w)        | Betören 16,<br>Willenskraft<br>15, Zehen<br>13 | Gutaussehend II                                                                                          | Galanterie, Innuendo-Ex-<br>perte/in, Multipler Orgasmus II,<br>Verführungskunst         |
| 9  | Rahjacommo / Kathalyna (25, aus Punin, schwarze Haare, badet gerne zusammen mit Gästen, ist der körperlichen Liebe sehr zugetan, erzählt oft Geschichten über Sulvo und Tharvun)                                                        | durchschnittlich | mittlerer Penis (m),<br>große Brüste (w), sehr<br>kleine Vagina (w)      | Betören 14,<br>Willenskraft<br>13, Zehen<br>12 | Gutaussehend I, Statlicher Penis<br>(m), Vorliebe (Cumilingus) II, Wun-<br>derschöne Vagina (w)          | Geschickte Zunge                                                                         |
| 10 | Rahjadin / Levthasia (40, aus Lowangen, braune Haare, sehr erfahren, kennt sich mit dem Stechen von Rosentätowierungen aus, als Ratgeber/in bei Liebeskummer bekannt)                                                                   | erfahren         | mittlerer Penis (m),<br>kleine Brüste (w), mitt-<br>lere Vagina (w)      | Betören 15,<br>Willenskraft<br>11, Zehen<br>14 | Gutaussehend I, Erotische Stimme                                                                         | Abschleppspezialist/in                                                                   |
| 11 | Rahjanides / Marchesca (35, aus Brabak, schwarze Haare, spricht Gossensprache und lässt sich für Liebesdienste bezahlen, kennt sich gut im Herstellen von Kleidern aus, ansteckendes Lachen)                                            | durchschnittlich | mittlerer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>große Vagina (w)         | Betören 10,<br>Willenskraft<br>10, Zehen<br>11 | Gutaussehend I, Guter Geschmack,<br>Vorliebe (Fellatio) II, Wohlgeformte<br>Brüste (w)                   | Geschickte Zunge, Gruppen-<br>sex-Veteran/in I, Multipler<br>Orgasmus II Orgienlöwe/in I |
| 12 | Rayad / Rahjabeth (19, aus Khunchom, schwarze Haare, betrachtet Tsa als die Geliebte Rahjas, kennt sich mit dem Herstellen von Zucker-<br>gebäck aus, färbt sich gerne den Körper mit<br>Henna-Tätowierungen)                           | durchschnittlich | mittlerer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>mittlere Vagina (w)      | Betören 8,<br>Willenskraft<br>8, Zehen 11      | Erotische Ausstrahlung, Erotische<br>Stimme, Traumhafter Po, Vorliebe<br>(Faustverkehr) II               | Flinke Finger, Innuendo-Ex-<br>perte/in, Lustspender/in                                  |
| 13 | Rahjanee / Rahjadés (21, aus Riva, blonde Haare, erfahren im Gesang und Tanz, sieht die körperliche Liebe nicht als den Hauptaspekt der Göttin, sondern das allgemeine Schenken von Freude, liebt Schokolade)                           | durchschnittlich | mittlerer Penis (m),<br>mittlere Brüste (w),<br>mittlere Vagina (w)      | Betören 11,<br>Willenskraft<br>10, Zehen<br>10 | Gutaussehend I, Erotische Aus-<br>strahlung / Schlechte Eigenschaft<br>(Voyeurismus)                     | Erotische Stilsicherheit, Lust-<br>spender/in, Nacktänzer/in                             |

|    |                                                                                                                                                                                                                          |                  |                                                                 |                                        |                                                                                          |                                                                                                                                                                            |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 | Shamil / Rascha (23, aus Fasar, schwarze Haare mit weiß gefärbten Strähnen, spricht nur wenig Garethi, verehrt die Radscha Uschtammar, gibt sich gerne Nichtzwölfgöttergläubigen hin, um sie für die Kirche zu gewinnen) | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), kleine Brüste (w), kleine Vagina (w)       | Betören 12, Willenskraft 11, Zechen 16 | Erotische Ausstrahlung, Stattlicher Penis (m), Wunderschöne Vagina (w)                   | Erotische Regeneration (Karmenergie), Lustspender/in                                                                                                                       |
| 15 | Sulvario / Rahjara (27, aus Festum, blonde Haare, jugendliches Gesicht, in Leibeigenschaft geboren, bekannt dafür, auch exotische Spielarten der Liebe auszuleben)                                                       | durchschnittlich | kleiner Penis (m), sehr kleine Brüste (w), große Vagina (w)     | Betören 13, Willenskraft 12, Zechen 10 | Gutaussehend I, Vorliebe (Wasserspiele) II, Wohlklang                                    | Abschleppspezialist/in, Flüssigkeitsliebhaber/in, Gruppensex-Veteran/in I, Standhaftigkeit II, Orgienlöwe/in I                                                             |
| 16 | Tharunev / Raschanna (36, aus Rashdul, schwarze Haare, spricht gerne mit leicht verstellter, erotischer Stimme, erfahren im Schleiertanz, setzt sich für mehr Gleichberechtigung in den Tulamidenlanden ein)             | durchschnittlich | sehr großer Penis (m), mittlere Brüste (w), mittlere Vagina (w) | Betören 10, Willenskraft 11, Zechen 12 | Erotische Ausstrahlung, Traumhafter Po, Vorliebe (Verbalerotik) II                       | Erotische Stilsicherheit, Erregende Worte, Innuendo-Experte/in                                                                                                             |
| 17 | Visinian / Shanada (26, aus Palmyrabad, schwarze Haare, mollig, piepsige Stimme, kann hervorragendes Marzipan herstellen)                                                                                                | durchschnittlich | mittlerer Penis (m), kleine Brüste (w), mittlere Vagina (w)     | Betören 8, Willenskraft 9, Zechen 10   | Gutaussehend I, Vorliebe (Küssen & Lecken) II / Unerotische Stimme                       | Geschickte Zunge, Lustspender/in, Multipler Orgasmus II                                                                                                                    |
| 18 | Wulfgar / Sulva (23, aus Kyndoch, dunkelblonde Haare, athletischer Körperbau, erfahren in der Pferdezucht, Kenntnisse diverser natürlicher Potenzmittel)                                                                 | durchschnittlich | großer Penis (m), sehr große Brüste (w), mittlere Vagina (w)    | Betören 10, Willenskraft 11, Zechen 11 | Erotische Ausstrahlung                                                                   | Lustspender/in, Standhaftigkeit II                                                                                                                                         |
| 19 | Yassan / Ximena (28, aus Al'Anfa, schwarze Haare, trägt gerne Halbmasken, besucht oft Orgien, hat einen Hang zu Rauschmittelkonsum)                                                                                      | kompetent        | sehr großer Penis (m), große Brüste (w), große Vagina (w)       | Betören 14, Willenskraft 15, Zechen 12 | Gutaussehend I, Rahjageküsst, Vorliebe (Reiben & Streicheln) II, Wohlgeformte Brüste (w) | Erotische Stilsicherheit, Gruppensex-Veteran/in I, Lustempathie, Lustspender/in, Orgiastische Lustspenderin I, Orgienlöwe/in I, Verführungskunst, Zärtliche/r Liebhaber/in |
| 20 | Zorino / Yasmina (42, aus Ragath, schwarze Haare, kennt sich gut mit dem Gestalten von Festen aus, spricht oft dem Wein zu, erzählt Tempelgästen gerne Witze aus einem schier unerschöpflichen Repertoire)               | erfahren         | sehr großer Penis (m), große Brüste (w), große Vagina (w)       | Betören 12, Willenskraft 12, Zechen 12 | Gutaussehend I, Erotische Ausstrahlung, Vorliebe (Mammalverkehr) II, Wohlklang           | Galanterie, Rahjasutra-Kenntnisse, Multipler Orgasmus II, Zärtliche/r Liebhaber/in                                                                                         |

# BELHANKA, DIE SERENISSIMA



»In der Ferne wird Belhanka es stets verstehen, deine Sehnsüchte zu wecken. Doch anders als andere Städte, wird sie dir diese auch erfüllen, wenn du sie besuchst.«

—Tarona, reisender Abenteurer, neuzeitlich

Um die Stadt Belhanka in all ihrer schillernden Pracht am Spieltisch lebendig darstellen zu können, widmen wir diesen Abschnitt der Serenissima. Die Heiterste beschreibt die Besonderheiten der belhankanischen Republik und der einzelnen Stadtteile.

## Die Heiterste

»Es gibt kein Wort, um Belhanka als Ganzes zu beschreiben, allenfalls ›berauschend‹, doch scheint mir dieses zu platt, zu oberflächlich, um diesen Stadt gewordenen Sinnesrausch würdig zu erfassen. Wer kennt Belhanka nicht als die Stadt der Liebe, hat doch die heitere Göttin Rahja hier ihren alveranischen Hain auf Deren gepflanzt? Und zweifelsohne ist ihr Geist des Genusses und der Freiheit in jeder Gasse und auf jedem Platz zu spüren. Das Leben in Belhanka kann ein einziges Fest sein! Doch auch ihr himmlischer Sohn Aves scheint seinen Gefallen an den Belhankanern gefunden zu haben, denn nirgendwo ist der neugierige Geist des Aufbruches so deutlich zu spüren wie in der Serenissima.«

—Edil Finsterbinge, Entdecker und Abenteurer aus Rommily, in einem Schreiben an seinen Mentor nach seinem ersten Besuch in Belhanka, neuzeitlich

Seit über 1.900 Jahren siedeln Menschen auf den großen und kleinen Inseln im Mündungsdelta des Sikram, dessen Arme und künstlich angelegte Kanäle das Stadtbild

prägen. Dabei verbinden nur wenige Brücken, vor allem im Stadtzentrum, die einzelnen Inseln. Der überwiegende Verkehr zwischen den Inseln findet mit Booten und Gondeln statt, die unentwegt unterwegs sind.

Die Stadt der Liebe, auch Serenissima genannt, beherbergt mit dem Palast Rahjas auf Deren nicht nur den aventurischen Haupttempel der heiteren Göttin, sondern hat sich 1028 BF während des horasischen Thronfolgekrieges als Republik durchgesetzt und die Herrschaft des Adels abgestreift. Doch Belhanka ist nicht nur für seine Freiheit und seine raffinierten Zerstreuungen berühmt: Als bedeutendster Kolonialhafen des Liebliche Feldes und Heimat der größten Reederei Aventuriens ist die Hafenstadt auch das Tor zu fremden und unbekannten Gestaden.

Das Selbstverständnis als Republik, der Einfluss der Rahjakirche und die merkantilen Interessen der Stadt prägen die Stimmung in Belhanka, die von Sinnesfreuden und einer großen Leichtigkeit beherrscht wird.

### Belhanka für den eiligen Leser

**Region:** Horasreich, Covernia

**Einwohner:** 15.000 (während des Festes der Freuden auch einige Tausend mehr)

**Wappen:** geviert von Silber und Rot, oben rechts ein grüner Rosenkranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein steigendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube

**Fahne zur See:** goldener Granatapfel auf Rot

**Herrschaft:** Republik unter Führung des Patriziats, repräsentiert durch Primesta Pervalia ya Terdilion

**Aufgebot:** 1 Regiment Republikanische Miliz (Spießbürger und Armbrustiere), 7 Eskadronen Stradioten (Schützen zu Pferd und auf Schiffen), 3 Banner wechselnde Söldner, je 1 Banner Stadt- und Hafengardisten, zu jeder Zeit mind. 100 Seesoldaten

**Tempel:** Rahja (Haupttempel), Aves (Tempel und Schreine), Efferd (zweimal), Nandus, Pervaine, Tsa, Wandelsternempel, Ingerimm- und Levthanschreine

**Lokale Fest- und Feiertage:** Tag der Befreiung (9. Efferd), Wein- und Galanteriewarenmesse (12. bis 25. Travia), Sta. Xaviera (Rahjaheilige und Schutzpatronin der Stadt und der Kurtisanen, 15. Boron), Turnier von Belhanka (19. bis 24.

Tsa), Fest der Rosenblüte (zweite Woche im Pervaine), Fest der Freuden (1. bis 7. Rahja, Wahl der obersten Rahjageweihten), Fahrt der Seestute (8. bis 15. Rahja, Prozession des Heiligen Kelchs der Rahja nach Teremon und zurück)

**Handel und Gewerbe:** Fernhandel mit Uthuria, dem Südmeer und der Zyklopendsee, v. a. durch die Familie Terdilion (größte Reederei Aventuriens); Schiffbau, Duftwasserherstellung, Brokat- und Leinenweberei, Gewandschneiderei, Glaskunst, Fischfang

**Wichtige Gasthäuser:** Hotel Imperial, zahlreiche Tavernen, Gasthöfe und Freudenhäuser auf der Insel Penumbra

**Besonderheiten:** Haupttempel der Rahja, Akademie der Geistreisen (Magierschule, grau), Kapitänsschule, Fechtschule, Kurtisanenschulen

**Stimmung in der Stadt:** Die Bürger der jungen Republik sind selbstbewusst und freiheitsliebend, durch den Einfluss der Rahjakirche und als größter Kolonialhafen des Horasreiches ist man sinnenfroh und weltoffen. Gleichzeitig wird von manchem der rasche Fortschritt als bedrohlich empfunden und man sehnt sich nach beschaulicheren Zeiten zurück.

**Was die Belhankaner über ihre Stadt denken:** „Wir sind das Tor zur Welt und die Welt kommt zu uns.“

## Die Stadt als Republik

Die Belhankaner sind stolz auf ihre errungene Freiheit und haben in den letzten Jahren zahlreiche Gesetze erlassen, um die Republik zu schützen und die Macht einer einzelnen Person zu beschneiden. Durch zu allen möglichen Anlässen durchgeführte Volksentscheide haben die Bürger großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt. Daran können alle Einwohner teilnehmen, die seit mindestens sieben Jahren Steuern entrichten. So bestimmen die Bürger, welche Patriziergeschlechter in den aristokratischen Kreis der Würdigen Familien aufgenommen werden, aus denen sich wiederum die Anwärter für die höchsten Ämter zur Wahl stellen.

Die oberste Repräsentantin ist die auf Lebenszeit gewählte *Primesta*, deren faktische Macht aber stark eingeschränkt ist. So darf sie nur dann Gesandte privat empfangen oder die Stadt verlassen, wenn dies vorher durch das *Consilium*, ihren fünfköpfigen Rat, genehmigt wurde. Die Beschlüsse des Consiliums sind für die Primesta bindend. Die Ratsherren werden jährlich aus den Reihen der Würdigen Familien gewählt.

Weitere Institutionen sind der *Senat* (als Vertretung der Würdigen Familien; jede Familie entsendet einen Vertreter), die *Tribune* der Stadtgerichte, die *Delegierten* für den Kronkonvent, die *Magistrate* der einzelnen Stadtbezirke und die fünf *Volksadvokaten* (als Mahner und Schlichter ohne Amtsbefugnisse). So ist es kein Wunder, dass immer irgendwo in der Stadt gewählt wird.

Gefürchtet ist das *Siebengericht*, dessen Angehörige *Schwarze Sieben* (wegen ihrer schwarzen Kutten) genannt werden. Es besteht aus der Primesta sowie je zwei Consilieri, Tribunen und Volksadvokaten. Die Schwarzen Sieben spüren Hochverräter, Falschmünzer, Deserteure und korrupte Beamte auf. Wer jemanden denunzieren will, der kann einen anonymen Brief in einen der *Münder der Wahrheit* werfen, steinerne Münder, die sich an jedem Amtsgebäude befinden.

### Eine Auswahl republikanischer Gesetze

- Wer sich als Bürger als Comto anreden lässt oder eine Perücke trägt, wird für zwölf Jahre aus der Stadt verbannt.
- Verschwörungen wider die Republik, Sklavenhandel und Piraterie sind mit teils drakonischen Strafen belegt, von Züchtigungen und Brandmalen über Verstümmelungen und Verbannung bis hin zur Hinrichtung.
- Sexualdelikte jeder Art werden streng geahndet. Der Prostitution dürfen nur die Lyceum-Kurtisanen innerhalb der Stadt nachgehen. Dafür können Prostituierte vor Gericht aber ihr Recht einfordern, ohne abschätzig behandelt zu werden.
- Betteln ist verboten. Wer dabei erwischt wird, kann im günstigsten Fall mit einer Ermahnung rechnen, wahrscheinlicher sind jedoch der Pranger und Züchtigungen.

## Glossar

|                                      |                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Calimala</b>                      | eine Sholinga (übersetzt: Der Pfad des Bösen)                                                                                                             |
| <b>Capo</b>                          | der Anführer einer Sholinga (Mehrzahl: Capi)                                                                                                              |
| <b>Consilier/a</b>                   | Mitglied des Stadtrats (männlich/weiblich)                                                                                                                |
| <b>Consilium</b>                     | Rat der Stadt Belhanka                                                                                                                                    |
| <b>Der/Die Geliebte/r der Göttin</b> | oberste/r Geweihte/r der Rahja                                                                                                                            |
| <b>Femen</b>                         | Sammelbezeichnung für fremdländische Sholingas                                                                                                            |
| <b>Fest der Freuden</b>              | heiliges Fest in Belhanka, dass vom 1-7. Rahja eines jeden Jahres stattfindet; am Ende des Festes wird das Oberhaupt der Rahjakirche für ein Jahr gewählt |
| <b>Höfe der Abendröte</b>            | siehe Lyceum                                                                                                                                              |
| <b>Lyceum</b>                        | einer der Höfe der Abendröte                                                                                                                              |
| <b>Picaros</b>                       | eine Sholinga (übersetzt: Gauner)                                                                                                                         |
| <b>Primesta</b>                      | Erste Bürgerin der Stadt Belhanka                                                                                                                         |
| <b>Serenissima</b>                   | Die Heiterste, ein Beiname Belhankas                                                                                                                      |
| <b>Sho Tacása</b>                    | eine Femen-Sholinga (übersetzt: Vereinigung der flinken Hände)                                                                                            |
| <b>Sholinga</b>                      | Bezeichnung der verschiedenen Unterweltbanden in Belhanka (übersetzt: Versammlung)                                                                        |
| <b>Süd-Aventurien-Rat</b>            | Kolonialverwaltung des Horasreiches                                                                                                                       |
| <b>Würdige Familien</b>              | alteingesessene Patrizierfamilien in Belhanka, deren Namen im Goldenen Buch der Stadt verzeichnet sind                                                    |
| <b>Seestute</b>                      | Schiff der Rahjakirche                                                                                                                                    |
| <b>Kelch der Rahja</b>               | Heiliger Talisman der Rahjakirche, der alle Flüssigkeiten in Wein verwandeln kann                                                                         |

## Die Unterwelt der Serenissima

Belhanka wird von drei großen sogenannten Sholingas beherrscht: die Picaros, die Calimala und die Femen. Die Picaros sind vor allem Diebe, Hehler, Fälscher und Schmuggler. Von allen Sholingas sind sie diejenigen, die der romantischen Vorstellung des phexgefalligen Handwerks am nächsten kommen.

### Die wichtigsten Daten der Stadtgeschichte

**um 881 v. BF:** Prinz Belen von Bosparan gründet Belhanka durch die Errichtung eines Palastes auf der Insel Paradisela.

**um 580 v. BF:** Die Magierschule der Akademie der Geistreisen wird eröffnet.

**101 v. BF:** Die erste Kurtisanenschule wird durch Lycea, einer Unterhalterin Kaiser Silems, gegründet.

**Boron 0 BF:** Die Heilige Xaviera verhindert durch die Verführung des Heerführers der Garther die Plünderung der Stadt durch dessen Truppen.

**97 BF:** Der Kelch der Rahja gelangt nach Belhanka. Dadurch wird die Stadt Hauptsitz der Kirche.

**999 BF:** Der hochverschuldete Graf Mondino Torbenias von Crasulet verkauft seine Privilegien an die Stadt Belhanka.

**10. Rahja 1022 BF:** Unter der Führung der Friedlosen Olgerda überfallen Thorwaler Piraten die Seestute und töten dabei Patrizier und Rahjageweihte. Für kurze Zeit gelangt der Kelch Rahjas in deren Hände, aber tapfere Helden können ihn wiederbeschaffen.

**1028 BF:** Belhanka wird Republik, nachdem Graf Mondino eine Tyrannenherrschaft errichtet hat und gestürzt wird. Am 15. Ingerimm besiegen die Truppen der Republik ein Adelsheer aus Efferdas in der Schlacht auf den Rosenfeldern.

Deutlich härter gehen die *Calimala* vor. Sie werden von mindestens vier Capi geleitet und kontrollieren das Baugewerbe, erpressen Handwerker und Grundstückseigentümer, und verdingen sich als Schläger und Leibwächter. Auch für den einen oder anderen Auftragsmord sind sie zu haben. Die meisten Mitglieder sind ehemalige Maurergesellen.

Die *Femen* stammen hingegen nicht aus Belhanka, sondern sind Bündnisse von Hinzugezogenen. Die bekannteste Gruppe ist die Sho Tacása, eine Gruppe von Albernern. Sie begehen Diebstähle, Einbrüche, Sklaven- und Rauschkrauthandel und schrecken auch vor Mord nicht zurück.

### Stadt der Inseln

Belhanka erstreckt sich über sieben größere und zwei Dutzend kleinere Inseln, von denen jedoch nicht alle bebaut sind. In den letzten Jahren, in denen die Stadt rasant angewachsen ist, hat sie zudem zu beiden Uferseiten nach dem Festland gegriffen. Nur die Inseln Belenora, Belhamèr, Simiavilla und Penumbra, die zusammen das Stadtzentrum bilden, sind durch Brücken miteinander verbunden und zusätzlich noch die Garteninsel Jardinata über Spada mit dem Festland. Wer daneben nicht die fest eingerichteten Fähren – die zudem mitunter mit langen Wartezeiten verbunden sind – nutzen will, greift auf die Dienste der zahllosen Gondolieri zurück, die den Reisenden mit allerlei Geschichten, Klatsch und Liedern zu unterhalten wissen.

### Dienstleitung und Preise der belhankanischen Wasserwege

| Dienstleistung                      | Preis                        |
|-------------------------------------|------------------------------|
| Fähre                               | 2 H / Person                 |
| Lastenfähre                         | 1 H / Stein                  |
| Gondelfahrt mit Personen            | 3 H / Person                 |
| Gondelfahrt mit Lasten              | 2 H / Stein                  |
| Gondoliero zur exklusiven Verfügung | 3 S / Stunde oder 18 S / Tag |

### Belenora, das Herz von Belhanka

Belenora mit der *Piazza Bender-Horas* und dem *Sternenobelisken* ist das Zentrum der Stadt. Hier sind die wichtigsten Institutionen der Verwaltung von Stadt und Republik angesiedelt, ebenso die hiesige Magierakademie und viele wichtige Kontore und Handwerker. Die *Via Vestigia* lädt zum Flanieren ein und bietet mit den Ateliers der teuersten Gewandschneider, Handschuhmacher, Hutmacher, Schuster und Bortenhändler alles für den gehobenen Geschmack und den prallen Geldbeutel. Auch die berühmten Parfümerien und allerlei kleine Spezialgeschäfte sind auf Belenora zu finden.

### Gebäude auf Belenora

| Nr.  | Name                             | Anmerkungen                                                                    |
|------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| BE01 | Loggia Gloriosa                  | Ruhmeshalle der Republik                                                       |
| BE02 | Bankhaus ya Strozza              | betreibt Geldverleih und Handel mit Südaventurien                              |
| BE03 | Turm der Stadtgarde              | verfügt über eine Uhr und ein Glockenspiel                                     |
| BE04 | Justizpalast                     | Sitz der Gerichte, des Wahlausschusses, der Steuerbehörde und des Stadtarchivs |
| BE05 | Gewandschneider Savilo ya Rovani | Q5/P5; dezente Eleganz, Leibschneider des Großsiegelbewahrers                  |
| BE06 | Süd-Aventurien-Rat               | entscheidet über die Geschicke aller horasischen Südkolonien                   |
| BE07 | Blütenbörse                      | Q4/P5; Umschlagbörse für Blumen und exotische Gewürze                          |
| BE08 | Parfümerie ya Baltari            | Q3/P4; kräftige Amazonenparfüms aus Einhornöl und Bittermandel                 |
| BE09 | Parfümerie Folbermann            | Q3/P3; Nelkenöl für die Küche                                                  |
| BE10 | Auktionshaus Commarion           | wöchentliche Pfandversteigerungen                                              |
| BE11 | Parfümerie Sybelstern            | Q3/P3; exotische Düfte                                                         |
| BE12 | Parfümerie ya Aranori            | Q4/P4; 1001 Rausch aus Malomisblüten                                           |

|             |                                      |                                                                      |
|-------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>BE13</b> | Akademie der Geistreisen             | Magierschule                                                         |
| <b>BE14</b> | Damenschneiderin Ninara von Vinsalt  | Q3/P3; aufreizende Damenmode                                         |
| <b>BE15</b> | Hauptkontor Terdilion                | beherbergt im Erdgeschoss einen Kolonialwarenladen (Q3/P5)           |
| <b>BE16</b> | Parfümerie ya Taranelli              | Q4/P4; feine Blütendüfte                                             |
| <b>BE17</b> | Parfümerie ya Duridanya              | Q5/P5; feinstes Rosenöl; im Familienbesitz von Malrizio ya Duridanya |
| <b>BE18</b> | Haraldsons zauberhafte Zuckerwaren   | Q5/P4; ehemals Luminoff & Morcalino                                  |
| <b>BE19</b> | Gewandhandel Orlan Hunggardner       | Q3/P2; An- und Verkauf von gebrauchten Gewändern                     |
| <b>BE20</b> | Schuhmacher Nasul Ricorsi Nachfahren | Q4/P4; feines Schuhwerk                                              |
| <b>G04</b>  | Hotel Imperial                       | Q6/P6/S25; bestes Hotel Belhankas                                    |
| <b>T08</b>  | Sta.-Xaviera-Kapelle                 | der Schutzheiligen der Stadt gewidmet                                |

### Belhamèr, Insel der Seefahrer

Im Gegensatz zum geschäftigen Belenora kommt Belhamèr, das traditionelle Seefahrerviertel, eher bieder und bodenständig daher. Rustikale Tavernen und kleine Handwerksbetriebe prägen das Bild, aber auch viele Künstler schätzen die Atmosphäre der pittoresken Gassen und die bezahlbaren Preise. Über die König-Dettmar-Docks wird der Seehandel mit dem restlichen Lieblichen Feld und der Zyklopensee abgewickelt.

### Gebäude in Belhamèr

| Nr.         | Name                               | Anmerkungen                                                                                                                              |
|-------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>BH01</b> | Palazzo Sphaerico                  | Sternenwarte; markante Sonnenuhr über dem Eingang                                                                                        |
| <b>BH02</b> | Garnison der Miliz                 | Unterkunft der Speißbürger und Armbrustiere                                                                                              |
| <b>BH03</b> | Werft Cabazzo                      | auf Schnellseglerkaravellen und Schivonellas spezialisiert                                                                               |
| <b>BH04</b> | Werkstatt Vardari                  | Q6/P6; Mutterhaus der berühmten Instrumentenbauerdynastie                                                                                |
| <b>BH05</b> | Odeon                              | kreisrunde Halle für Rezitation, Gesang, Musik und Tanz, Schule der Künste; tagsüber Probevorstellungen                                  |
| <b>BH06</b> | Kapitänsschule                     | renommiert für seine Ausbildung und namhafte Absolventen                                                                                 |
| <b>BH07</b> | Logenhaus der Schiffergesellschaft | Loge der angesehensten Handelskapitäne Belhankas                                                                                         |
| <b>BH08</b> | Viktualienmarkt                    | Q3/P3; bis zur Mittagsstunde geöffnet                                                                                                    |
| <b>G07</b>  | Weinlokal Aves Netz'               | Q4/P4; abhörsichere Lauben                                                                                                               |
| <b>T05</b>  | Wandelstern-tempel                 | Kuppelsaal aus bosparanischer Zeit, den Wandelsternen und Halbgöttern Horas, Ucuri, Simia, Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan gewidmet |



|            |                        |                                                                                                      |
|------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>T06</b> | Obstgarten der Peraine | kleiner Perainetempel mit großem Birnbaumhain, dessen Früchte an Kinder und Pilger verschenkt werden |
| <b>T07</b> | Haus der vier Ozeane   | Efferdtempel                                                                                         |

### Simiavilla, Herz des Handwerks

Auf der Halbinsel **Santino**, eine Halbinsel, die bei Flut nur per Brücke oder Boot erreichbar ist, liegen die *Glaswerkstätten (SI08)*, die durch das Gläserne Tor (ein Tor, welches mit bunten Glasstückchen verziert ist) nur von angesiedelten Handwerkern betreten werden dürfen. Der Rest der Insel wurde erst in den zurückliegenden zweihundert Jahren bebaut und wird eher von ärmeren Bürgern bewohnt, die sich im Hafen oder den Manufakturen verdingen. Der Süden Simiavillas wird von den Meridianadocks dominiert, Belhankas Tor in den exotischen Süden. Hier geht es hektisch und rau zu, und in den letzten Jahrzehnten ist Simiavilla zu einem Anlaufpunkt für allerlei abenteuerliche Gestalten geworden.

### Gebäude in Simiavilla

| Nr.         | Name                              | Anmerkungen                                                                                  |
|-------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SI01</b> | Kolonialhöfe                      | Kontore und Sammelpunkte für Expeditionen mitsamt Wohnquartieren und Werkstätten             |
| <b>SI02</b> | Eisengärten                       | Garnison der Hafengarde mitsamt Zollturm                                                     |
| <b>SI03</b> | Emporium                          | Q4/P4; dreistöckige Kaufhalle                                                                |
| <b>SI04</b> | Webersiedlung                     | Tagelöhnersiedlung                                                                           |
| <b>SI05</b> | Bausch- und Linnenweberei Ilsurer | Q3/P3; vor 30 Jahren von Mendena übergesiedelt, zuvorkommend gegenüber den eigenen Arbeitern |
| <b>SI06</b> | Arcanomechanische Manufactur      | Q4/P5; von Absolventen der hiesigen Magierakademie gegründet                                 |
| <b>SI07</b> | Spezereienmarkt                   | Q4/P3; feste Holzstände mit Leckereien                                                       |
| <b>SI08</b> | Gläsernes Tor und Glaswerkstätten | bei Flut nur per Brücke oder Boot zu erreichen                                               |
| <b>SI09</b> | Ballhaus                          | soll über Geheimgänge verfügen                                                               |
| <b>SI10</b> | Tulamidisches Bad                 | Q4/P4; aus grünem Raschtulsmarmor errichtet                                                  |
| <b>SI11</b> | Fechtschule Rahjas Kavaliere      | bildet rahjagefällige Kämpfer und Leibwächter aus                                            |
| <b>G01</b>  | Taverne ‚Die Schwarze Galeere‘    | Q3/P3; zur Schänke umgebautes, al’anfanisches Prienschiff der Seeschlacht von Phrygaios      |

|            |                           |                                                         |
|------------|---------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>G02</b> | Taverne ‚Tokum & Trivina‘ | Q3/P4; von einem Gildenlandheimkehrer betrieben         |
| <b>G03</b> | Parins Taverne            | Q3/P2; Abenteuerertaverne                               |
| <b>G08</b> | Hotel Primesto            | Q4/P4                                                   |
| <b>T02</b> | Refugium des Reisenden    | Avestempel                                              |
| <b>T03</b> | Haus des Irrgartens       | Nandustempel                                            |
| <b>T04</b> | Blütentempel der Tsa      | Tsatempel, innerhalb eines bunten Blumengartens gelegen |

### Kosmidion, die Fremdeninsel

87 v. BF wurde Belhanka vom Selemitischen Schweiß heimgesucht und nahezu entvölkert. Besonders Kosmidion war davon betroffen und wurde lange gemieden. Seitdem jedoch seit 1010 BF immer mehr Einwanderer in die Stadt strömen, wurden sie überwiegend hier angesiedelt. Das dicht bebaute Kosmidion präsentiert sich als ein unüberschaubares Gewirr aus kleinen Gassen, in dem Fremde sich schnell verirren und in unangenehme Situationen geraten können. Denn trotz des gemeinsamen Schicksals der Bewohner, die vor Siechen, Kriegen oder Armut aus ihrer Heimat geflohen sind, sind die Grenzen der einzelnen Nachbarschaften streng gezogen und gleichzeitig Ursache für allerlei Streitigkeiten. Als neutraler Boden gilt die Breite Straße, die quer über die Insel verläuft. Die einzelnen Nachbarschaften sind Sammelbecken Gestrandeter aus verschiedenen Regionen, was sich auch in ihren Namen widerspiegelt: Harbenia (Windhag), Kapkolonie (Meridiana), Kemiopolis (Trahelien), Klein Harodien (Wilder Süden), Neumarsch (Albernia), Ottaskin (Thorwal), Rohalshof (zentrales Mittelreich) und Warften (Nostria). Im Hafen der Lustbarkeiten bildet ein Konglomerat aus umgebauten Hausbooten und Kähnen die *Schwimmenden Märkte (Q2/P2)*.

### Gebäude auf Kosmidion

| Nr.         | Name                   | Anmerkungen                                       |
|-------------|------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>KO01</b> | Vielvölkermark         | Q1W3/P2; schwankende, teils zweifelhafte Qualität |
| <b>KO02</b> | Boxhalle ‚Vier Fäuste‘ | in einem alten Amphitheater untergebracht         |
| <b>KO03</b> | Villa Karinor          | al’anfanisches Kontor                             |
| <b>KO04</b> | Palazzo Ascania        | Villa der Chorhoper Familie Zeforika              |
| <b>KO05</b> | Casa Geraucis          | Prunkvilla brabakischer Einwanderer               |
| <b>T01</b>  | Haus der zwei Wasser   | Efferdtempel; unterhält eine Armenküche           |

### Jardinata, die Garteninsel

Die Garteninsel war lange das Refugium der adligen Oberschicht Belhankas, wird nun jedoch von den

Würdigen Familien dominiert, die die Palazzi am Inselufer bewohnen. Die weitläufigen Parkanlagen mit den weißen Statuen vergangener Primestos und Primestas sind demnach den Patriziern und ihren Gästen vorbehalten, wohingegen die Attraktionen im Westen der Insel – von der *Komischen Oper* (JA01) über die *Menagerie* (JA02) bis zur *Kuriositätenchau* (JA04) – zugänglicher sind. Im *Palast der Republik* (JA03) haben die Primesta, die Consilieri, der Senat und das Siebengericht, das Hochverräter aufspürt und Umstürzen entgegenwirkt, ihre Amtsstuben.

#### Gebäude auf Jardinata

| Nr.  | Name                 | Anmerkungen                                           |
|------|----------------------|-------------------------------------------------------|
| A01  | Palazzo ya Duridanya | Wohnort von Malrizio ya Duridanya                     |
| JA01 | Komische Oper        | zeigt zurzeit Die gute Fischerin von Veciano Pocconni |
| JA02 | Menagerie            | Schau zahlreicher exotischer Tiere                    |
| JA03 | Palast der Republik  | ehemaliges Grafenschloss, Sitz der Primesta           |
| JA04 | Kuriositätenchau     | seltsame Fundstücke und präparierte Tierkadaver       |

#### Penumbre, die Schwelle zum Paradies

Penumbre ist ein berauschendes und die Sinne verwirrendes Viertel, das seinen Namen als Schwelle zum Paradies nicht von irgendwoher trägt. Die gesamte Insel ist der Vorhof von Paradisela und so finden sich hier allerlei rahjagefällige Vergnügungen, von frivolen Tanzdarbietungen und ausgefallenen Tavernen über Schminkkünstler, volkstümliche Zerstreuungen wie Hahnenkämpfe, Schaubuden und Musikfeste bis hin zu exquisiten Hotels und dem schillernden *Nachtmarkt* (PN03).

#### Gebäude auf Penumbre

| Nr.  | Name            | Anmerkungen                                                                                              |
|------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PN01 | Lyceum Brigonia | Kurtisanenschule, kompakter Palazzo mit Taubenturm; unterstützt die Klienten auch in weltlichen Belangen |
| PN02 | Lyceum Tulipan  | Kurtisanenschule, unscheinbare Granitfassade; al'anfanische Spielarten der Liebe                         |
| PN03 | Nachtmarkt      | Q3/P4; Garküchen, Sterndeuter und Gebrauchswaren                                                         |
| PN04 | Rondelle        | Schaubuden, Trinkfeste, Kartenspiele und Tanz                                                            |

|      |                          |                                                                                                                  |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PN05 | Lyceum Marmaron          | Kurtisanenschule, Säulenhallen aus bosparanischer Zeit; bildet in körperlicher und seelischer Heilkunst aus      |
| PN06 | Lyceum Dalekidos         | Kurtisanenschule, Nimbus des Mystischen, viele koloniale Schönheiten                                             |
| PN07 | Lyceum Azizel            | Kurtisanenschule, dreistöckige Anlage aus Zedernholz; nimmt nur Eleven mit schöner Stimme und Rhythmusgefühl auf |
| PN08 | Basileo Calafatis        | Mischung aus Spiegelkabinett und Spukhaus                                                                        |
| G05  | Taverne „Kristallpalast“ | Q4/P4; eingelassene Glasplatten in Böden und Wände, GwenPetrylLicht                                              |
| G06  | Taverne „Der Limbus“     | Q3/P4; wabernde Vorhänge, schummriges Licht, verborgene Musikanten                                               |

#### Paradisela, der Hain Rahjas auf Deren

Auf Paradisela schlägt das Herz der Rahjakirche, die hier ihren Haupttempel unterhält. Vom Fährhafen aus führt der Weg durch Rahjas Hain aus Rosenholz und Granatäpfelbäumen zum Forum der Freuden, das mit roten, rosafarbenen und weißen Marmorplatten ausgelegt ist. Jährlich zum Fest der Freuden im Rahja zieht Paradisela unzählige Pilger aus allen Ländern an.

#### Gebäude auf Paradisela

| Nr.  | Name                    | Anmerkungen                                                            |
|------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| PA01 | Palazzo Thaliana        | Residenz der Metropolitin und der Kirchenverwaltung                    |
| PA02 | Bugenhogsche Bäder      | kleinerer, dennoch beeindruckender Nachbau der Garethher Kaiserthermen |
| PA03 | Rosengärten             | regelmäßige Rosenschauen einzigartiger Züchtungen                      |
| T09  | Palast Rahjas auf Deren | Haupttempel der Rahjakirche                                            |

#### Die kleineren Inseln

Längst nicht alle Inseln im Sikramdelta sind erschlossen oder bieten sich dafür an. So etwa **Spada**, die Jardinata mit dem Festland verbindet und deren steiniger Boden nur zum Lustwandeln einlädt. Andere werden bloß von einigen Fischern bewohnt, die die Versorgung der Stadt gewährleisten, sonst aber in ihrer Beschaulichkeit dem bunten und lauten Treiben Belhankas nicht fern sein könnten.

## Übersicht der kleineren Inseln

| Name            | Anmerkungen                                                                   |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Antiqua         | Weideinsel für Phraischafe, im Schlamm versunkene Ruinen unbekannter Herkunft |
| Bardo           | Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt                                    |
| Camposanto      | Toteninsel, mit Nasuleen, Grabhäusern und Gedenkplatten übersät               |
| Castell de Crys | Gefängnisinsel                                                                |
| Cella           | Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt                                    |
| Elyssea         | Quarantäneinsel                                                               |
| Levkandi        | hügelige Insel mit alten Ruinen                                               |
| Lídares         | flache, häufig überflutete und nahezu unbewohnte Fischerinsel                 |
| Maritima        | abgeschiedene Fischerinsel mit bunt gestrichenen Häusern                      |
| Monte Nigro     | schwarzes Felseneiland                                                        |
| Sancta Lamea    | Felseneiland                                                                  |
| Spada           | langgezogene, unbebaute Verbindungsinsel                                      |
| Torduc          | abgeschiedene Fischerinsel                                                    |
| Tuvi            | Gemüseinsel, landwirtschaftlich erschlossen                                   |

## Gebäude der kleineren Inseln

| Nr.   | Name                 | Anmerkungen                                               |
|-------|----------------------|-----------------------------------------------------------|
| DIV01 | Casino Monte Nigro   | teuerste und vornehmste Spielstätte im Horasreich         |
| T10   | Kloster Sancta Lamea | Kloster des Bund des Wahren Glaubens, berühmte Bibliothek |

## Das Festland

**Brago** am rechten Sikramufer wächst seit einigen Jahren beständig als neues Arbeiterviertel heran und wird längst nicht mehr von Gutsbetrieben und Bauernhöfen geprägt. Angesichts des geschäftigen und emsigen Treibens der Zugezogenen, beklagen die Alteingesessenen das Schwinden der vertrauten Beschaulichkeit – und den eklig süßen Geruch der *Schokoladenmanufaktur (DIV04)*, der besonders nach Regengüssen unerträglich ist. **Kleinseite** am linken Sikramufer hingegen ist ein schmucker Vorort für die gehobene Klasse, die dem lauten Treiben der Stadt zwischenzeitlich entfliehen möchte. Die allgegenwärtigen Obsthaine, Rosengärten, Weizenfelder und Weinberge verheißen eine friedfertige Atmosphäre – und mit dem Uferblick auf Paradisela und Jardinata kann man sich selbst fast wie ein Mitglied der Würdigen Familien fühlen.

## Gebäude auf dem Festland

| Nr.   | Name                          | Anmerkungen                                                                      |
|-------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| DIV02 | Castello Crassacis            | Kleinseite / Teil einer Kette von Wachtürmen                                     |
| DIV03 | Poststation                   | Kleinseite                                                                       |
| DIV04 | Schokoladenmanufaktur         | Brago / verpestet das Viertel mit eklig süßem Geruch                             |
| DIV05 | Hexe Targuna                  | Q3/P2; Brago / glatzköpfige Alte, die bei allerlei Alltagsleiden aufgesucht wird |
| G09   | Herberge Travi-<br>as Einkehr | Q3/P2                                                                            |

## Schattenseiten

»Al'Anfa mag ausschweifender sein und Fasar geheimnisvoller. Doch die raffiniertesten Zerstreuungen findest du ohne Zweifel in der Serenissima.«  
—Fusnelo Fiametti, der ‚König der Katzen‘, Trickspieler und Meisterdieb aus Belhanka, neuzeitlich

Belhanka ist gleichermaßen ein Hort der Sinnesfreuden, prosperierende Handelsstadt, Ausgangspunkt abenteuerlicher Expeditionen, sowie als Republik ein staatspolitisches Experiment. Dieses Gemisch schlägt sich in der Atmosphäre nieder: Rahjagefällige Ausgelassenheit besteht neben strengen merkantilen Interessen, das Traditionelle neben dem Fortschritt und traumvolle Verheißungen neben Armut und Verbitterung. Die freizügige und einfallsreiche belhankanische Mode mag andernorts für Entsetzen und Schamesröte sorgen,

doch den Belhankanern sind quer durch alle Schichten moralische Bedenken in der Mode fremd. Die Hosen und Mieder sind eng, die Röcke kurz, der Schnitt gewagt – und alles aus leichten Stoffen, dem warmen Klima entsprechend.

In den Gassen und auf den Plätzen begegnet man selbstbewussten Patriziern, emsigen Handwerkern, rauen Arbeitern, feinsinnigen Künstlern und leicht bekleideten Rahjageweihnten – mit wenig Berührungsängsten untereinander, zumindest entsteht der Eindruck für Außenstehende. Aber die Grenzen zwischen den Ständen bestehen auch in Belhanka, nur unsichtbar. Durch die zahllosen Zugezogenen aus allen Teilen Aventuriens oder gar von fernen Kontinenten ist dem Belhankaner das Fremde nicht unbekannt. Auch der Exot wird mit offenen Armen empfangen, wobei sich in den



Begegnungen der Hunger nach dem Unbekannten mit dem Bewusstsein mischt, Teil einer überlegenen Kultur zu sein. Man wird daher eher neugierig beäugt und im besten Gewissen belehrt, als offen angefeindet.

Nur gegen den Adel, dessen Herrschaft man erst vor wenigen Jahren abgestreift hat, hegt man ein bürgerliches Misstrauen. Man lässt ihn spüren, dass er zwar wie jeder andere auch willkommen ist, dabei aber eher geduldet wird.

Ob als berauschende wie ausgelassene Reizüberflutung, die mit ihren Verheißungen und Wundern die Abenteurer leicht überfordern kann, als kosmopolitischer Hort des Fortschritts oder als urbaner Alptraum mit all den Schattenseiten des rasanten Aufstiegs – mit all diesen Farben kann man Belhanka zeichnen und wird der Sereissima doch nicht gerecht.

### Belhanka im Wandel des Jahres

Für den Auswärtigen ist Belhanka zu jeder Zeit des Jahres ein berauschendes Fest, dennoch gibt es feine Unterschiede, je nachdem, wann im Götterlauf Abenteuer angesiedelt werden. Das Weinfest und die Galanteriewarenmesse im Travia ziehen allerlei Händler und

Vergnügungssüchtige in die Stadt und mögen für die Helden ein Grund sein, in Belhanka zu weilen. Die Messe verändert das Angebot der Stadt: Die Palette der erwerbbar (Luxus-)Waren wird umfassender, gleichzeitig steigen die Preise, auch für Dienstleistungen.

Auch wenn zu jeder Zeit des Jahres irgendwo gewählt wird, ist vor allem der Boron der Wahlmonat. Die Intrigen der Kandidaten für die zahlreichen Ämter und ihrer Gönner bestimmen das Tagesgeschehen und das Stadtgespräch, sodass es für die Helden vermutlich schwieriger wird, die zahllosen Gerüchte und Halbwahrheiten von handfesten Informationen zu unterscheiden.

Der Rahja steht ganz im Zeichen der himmlischen Stute. Das Fest der Freuden zieht nicht nur zahllose Pilger an, es findet auch die jährliche Wahl der obersten Rahjageweihten statt. Die Atmosphäre ist noch ausgelassener, und ganz Belhanka befindet sich für vier Wochen in einem Ausnahmezustand.

### Belhankanische Szenen

»Die neueste Moda alla Aureliana! – Die Sensation in der Menagerie: lebendige Flussfotzer! Erlebt jeden Tag zur Firtunsthunde die Fütterung der Schrecken von Brabak! Für nur einen Heller pro Kopf! – Atmet den Duft von Tausendundeiem Rausch, mit den Malomiswassern ya Aranoril!«

—Aufgeschnapptes aus den Gassen Belhankas

- Ein Ausrufer verkündet die neuesten Urteile des Siebengerichts: einem Timor di Lambóya werden die Bürgerrechte aberkannt und er wird auf zwölf Jahre verbannt, da er der Adelstyannei überführt wurde (er ließ sich von seinen Dienern als Comto anreden); eine Falschmünzerin erwartet der Pranger und die Brandzeichnung; eine Beamtin wurde der Korruption für schuldig befunden und wird die nächsten Jahre im Castell de Crys verbringen.
- Ein farbenprächtiger wie freizügiger Umzug, angeführt von einem Rahjageweihten, zieht tanzend, singend und musizierend über einen Platz und preist die rahjagefällige Ausgelassenheit.
- Werber schwärmen von Abenteuern, ungeahnten Schätzen und heiligen Aufgaben, die wagemutige Seefahrer in fernen Kolonien oder auf dem sagenumwobenen Kontinent Uthuria erwarten. Gerade erkennbare Spezialisten unter den Helden werden mit schmeichelnden Worten umworben.
- Ein leicht bekleideter Brillantzwerg mit aufwändig frisiertem Bart lobt die Duft- und Pflegeöle der Parfümerie ya Taranelli.
- Ein Straßenhändler preist für 1 Silbertaler den neuesten, neunten Doppelband der Abenteuer von Rapiro Floretti in der ersten Auflage an. Der Oktavband mit den roten Stoffbändern enthält die Geschichten *Rapiro Floretti* und *die Dornen der Rose* sowie *Rapiro Floretti* und *die Geißel der Charyptik*. Die beliebte Reihe erzählt die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des namensgebenden Protagonisten und wird in Belhanka gedruckt.

# Persönlichkeiten Belhankas

## Patrizier

- Die erste Bürgerin Belhankas, **Pervalia ya Terdilon**, (71, grauhaarig, strenge Züge; Willenskraft 16 (16/15/15), SK 3), die Primesta der Republik, ist beim einfachen Volk hochangesehen. Die ehemalige Admiralin und Richterin stellte sich gegen ihre Schwester Fiaga, als diese sich in den Adel einkaufte und die bürgerlichen Ideale verriet.
- Der Lebemann und Mäzen **Malrizio ya Duridanya**, (41, schwarze Haare, feinsinniger Lebemann, der Kunst und Frauen schätzt; Betören (Anbändeln, Liebeskünste) 14 (13/15/15), Willenskraft 12 (13/14/15), SK 2), der Baron von Caspoeth, vergnügt sich gerne mit schönen Damen und Kurtisanen, gibt Feste in seinem Palazzo und versucht ab und an, ein Consiliarsamt für sich zu gewinnen. Er betrachtet das alles als ein Spiel und kann ebenso gut gewinnen, wie verlieren.
- Der Leiter der Fechtschule Rahjas Kavalier **Tedeo Rahjalieb ya Aranori** (59, graumeliertes Haar und Bart, elegante Bewegungen, körperbetonte Prunkrüstung; Willenskraft 12 (15/14/16), SK 3), ist ein alternder Edelmann mit galanten Manieren.
- Geboren wurde **Ascanio Numataupo** (60, 1,64 Schritt, kupferfarbene Haut, mandelförmige Augen, glattes, blauschwarzes Haar mit leichtem Grauschimmer, stattliches Schmerbäuchlein; Willenskraft 13 (13/14/15), SK 2), der Moha des Reiches, als Sohn einer Miniwatu-Herrscherin, doch er wurde schon früh als Geisel zwecks Diplomatie nach Vinsalt gebracht. Mittlerweile hat sich der alternde Kornbeamte an das Leben im Horasreich gewöhnt, sammelt Liköre ebenso wie Titel und steht dem Süd-Aventurien-Rat vor.

## Unterweltgrößen

- Die Herrin der Picaros **Kyrill Dolvarn** (49, rotbraune Haare, energisch, durchtrieben, charmant; Willenskraft 12 (15/15/14), SK 2) ist eine Unterweltkönigin, die sich schon seit vielen Jahren hält. Sie hat ein Spitzelnetz bis in die höchsten Ämter der Stadt und ist bereit, sich auch selbst die Hände schmutzig zu machen, wenn es sein muss. Vor Mord schreckt sie aber zurück.
- Kaum ein anderer Capo der Calimala ist gefürchteter als **Blukas Rimstetter** (42, schulterlange graue Haare, fettleibig, atmet schwer, gönnerhaft; Einschüchtern 10 (14/13/12), Willenskraft 7 (14/13/12), SK 1). Er hat seine Hände überall: bei Erpressung und Schutzgeldgeschäften, in der illegalen Prostitution und beim Baupfusch.
- Der bekannteste Dieb Belhankas ist **Fusneldo Fiametti** (38, schulterlanges schwarzes Haar, Lachfalten, lange Finger, Schelmengrinsen; Taschendiebstahl 16 (15/16/16), Willenskraft 11 (15/14/14), SK 2), der ‚König der Katzen‘, ein intuitiver Zauberer, Trickbetrüger und Glücksspieler. Er verschenkt einen Gutteil seiner Beute an die Armen, da ihm Geld

nichts bedeutet und es ihm nur um seinen Ruhm und den nächsten meisterlichen Beutezug geht.

## Künstler und Handwerker

- Ausgebildet an der Musikalischen Fakultät in Methumis, gehört **Vermis Lezzolo**, der Hexengeiger (29, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2) zu den begehrtesten Violinisten seiner Zeit. Er besitzt eine echte Vardari-Geige und lebt in einem Herrenhaus auf der Insel Maritima. Niemand soll so schnell Geige spielen können wie er.
- Die im Lyceum Tulipan ausgebildete Kurtisane **Elyria aus Belhanka** (20, schwarze Haare, gebildet, lyrisch talentiert, liebt Abenteuer; Betören 17 (13/16/16), Willenskraft 16 (13/15/16), Zechen 14 (13/12/10), SK 2, SF Auserwählte der Liebe) gilt als von Rahja gesegnet. Überall in der Stadt erzählt man sich von ihren (erotischen) Abenteuern und Erlebnissen, die sie oftmals mit Helden zusammenbringt.

## Zauberer

- Der nivesische Magier und oftmalige Spektabilität der Akademie der Geistreisen, **Kiamu Vennerim** (70, kupferrote Haare, freundliches Lächeln, redet gerne mit nivesischem Akzent; Willenskraft 15 (16/18/15), Transversalis 23, SK 3), ist in ganz Belhanka bekannt und beliebt. Der Meister des TRANSVERSALIS ist oft auf Reisen, vor allem dann, wenn er politischen Machtkämpfen an der Akademie zu entfliehen versucht.
- Kiamus größter Konkurrent ist **Lessandro ya Tarnelli** (62, blond gefärbte Haare, große Nase, auffälliges Binokel; Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2), der sich mit Kiamu schon oft als Akademieleiter abgewechselt hat. Im Gegensatz zu Kiamu versteht sich Lessandro, der Spross einer Belhankaner Parfümeursfamilie, in Intrigen und politischen Winkelzügen – und anders als der Nivese strebt er nach Macht und Einfluss.
- Neben den Gildenmagiern der Akademie der Geistreisen hat sich vor allem **Palmyra Tartuffo da Belhanka**, (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2), die Meisterin der Animaten, einen Namen gemacht. Ihre mechanischen Spielereien, die sie geschickt mit Magie kombiniert, sind teure, aber qualitativ hochwertige Geschenke, die über die Stadtgrenzen hinaus bekannt sind.

## Geweihete

- Die einflussreichste Rahjageweihte neben der Geliebten der Göttin ist **Gylvana von Belhanka**, (um die 70, würde ein Jahrzehnt jünger geschätzt; 1,68 Schritt, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert, Willenskraft 17 (16/17/18), SK 4), die Metropolitin der Rahjakirche. Sie lenkt die Geschicke des

Belhankaner Tempels schon seit Jahrzehnten und ist in der Belhankaner Politik eine feste Größe.

☛ In Belhankas Schneidereien und Weinlokalen kann man häufig die Rahjageweihete ♀ *Amaziella Bosvani* (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1) treffen. Zwar munkelt man auf der Straße, dass die vollbusige Schönheit ihren Körper durch Magie verändert hat, um ihr jetziges Aussehen zu erlangen, und dass sie oberflächlich ist, allerdings ist Amaziella sowohl belesen als auch ein gutherziger Mensch, der sich für Schwächere einsetzt.

## Würdige Familien in der Übersicht

In der nachfolgenden Übersicht findest du die größten und bekanntesten der Würdigen Familien Belhankas aufgelistet, für welche Bereiche und Ansichten sie stehen und welcher politischen Parteiung sie im Allgemeinen angehören. Neue Familien können nur durch ein

Referendum in das Goldene Buch aufgenommen werden. Stimmberechtigt sind dabei alle Bürger, die mindestens sieben Jahre Steuer entrichtet haben.

### Parteiungen

**Reaktionäre:** Die Reaktionäre wollen, wenn auch nicht offen, den Status der Republik beenden und zur alten Adelsherrschaft zurückkehren.

**Philanthropen:** Die Philanthropen wollen die Privilegien des Adels und der Würdigen Familien zum Wohle des Volkes begrenzen.

**Republikaner:** Die Republikaner wollen eine Balance zwischen dem Einfluss des gemeinen Volkes durch Wahlen und dem Erfahrungsschatz der Würdigen Familien.

**Popularen:** Die Popularen stehen für mehr Volksentscheide und eine Reduzierung der Ämter, allerdings sagt man ihnen auch nach, dass es unter ihnen viele Redner gibt, die nur ihren persönlichen Einfluss vergrößern wollen.

| Würdige Familien | Bereich                                | Eigenschaften                   | Parteiung     |
|------------------|----------------------------------------|---------------------------------|---------------|
| Commation        | Auktionshaus, Geldverleih              | windig, raffgierig              | Popularen     |
| Illsurer         | Leinenweberei                          | fromm, sparsam                  | Philanthropen |
| ya Aranori       | Parfümerie, Fechtschule                | geistreich, humorvoll           | Philanthropen |
| ya Baltari       | Parfümerie, Mietshäuser                | stolz, wehrhaft                 | Popularen     |
| ya Cabazzo       | Werft                                  | pragmatisch                     | Republikaner  |
| ya Desterzia     | Glaswerkstätten, Juweliere             | eiserne Republikaner, furchtlos | Republikaner  |
| ya Duridanya     | Parfümerie, Casino, großer Grundbesitz | extravagant, gönnerhaft         | Popularen     |
| ya Macato        | Brokatweberei                          | steif, strebsam                 | Reaktionäre   |
| ya Montazzi      | Reederei, Westküstenhandel             | eitel, standesbewusst           | Republikaner  |
| ya Terdilion     | Reederei, Kolonialhandel               | energisch, seefest              | Republikaner  |

## Die Höfe der Abendröte

»Eine Kurtisane? Nennt ihr Mittelreicher so eine Adeptin aus dem Lyceum Tulipan? Nun gut, ich kann nicht verleugnen, welchen Beruf ich ausübe. Aber ist ein Schwertgeselle nur ein einfacher Söldner? Ein Magier nur ein Dilettant? Meine Ausbildung wurde von den besten Meisterinnen ihres Faches vollzogen. Lass mich dir zeigen, worin der Unterschied liegt.«  
—Elyria aus Belhanka, Adeptin des Lyceums Tulipan, 1040 BF

Obwohl in Belhanka die Prostitution strengen Regeln unterworfen ist und die republikanischen Gesetze innerhalb der Stadt verbieten, der käuflichen Liebe nachzugehen, gibt es eine berühmte Ausnahme: die Höfe der Abendröte. Die Kurtisanenschulen Belhankas genießen einen exzellenten Ruf und eine Lyceum-Kurtisane ist meist wochenlang im Voraus ausgebucht. Von den Bürgern werden sie als von Rahja geküsst verehrt, von anderen Prostituierten beneidet und von den Patriziern umworben.

### Historisches und Sagenhaftes über die Lyceen

Die Höfe der Abendröte stehen in einer langen Tradition, die bis auf Lycea, eine Unterhalterin Kaiser Silem-Horas', zurückreicht. Die Gründungsumstände verlieren sich aber im Nebel der Geschichte. Erhalten geblieben sind zahlreiche Legenden, die von den Leiterinnen der Höfe und der Rahjakirche verbreitet werden. Der geläufigste Mythos berichtet, dass Lyceas Hingebung so groß war, dass sie ihre an Perfektion heranreichende Kunst an Schüler weitergeben wollte. Sie und einige ihrer Freunde gründeten daraufhin die erste Kurtisanenschule Belhankas. Hinter vorgehaltenem Mund wird aber auch Lyceas Profitgier genannt. Manch ein Geschichtskundiger bezweifelt das Gründungsdatum um Bosparans Fall. Doch die Lyceen sind seit mehreren Jahrhunderten bis über die

Grenzen der Stadt hinaus bekannt und beliebt, sodass es kaum jemanden gibt, der diese Geschichte in Frage stellt.

## Hierarchie im Lyceum

Alle Höfe der Abendröte werden von einer *Campora* (Mehrzahl: *Camporas*) geleitet. Sie ist die Leiterin einer Kurtisanenschule und war früher meist selbst eine erfolgreiche Lyceum-Kurtisane. Eine *Campora* wird von ihrer Vorgängerin ernannt, oft sogar testamentarisch. Sollte eine *Campora* sterben, ohne ihr Erbe geklärt zu haben, so wählen die übrigen *Camporas* eine Nachfolgerin aus den Reihen der Kurtisanen des Lyceums aus. Junge Männer und Frauen, die sich für eine Ausbildung interessieren, werden an den Höfen *Aspiranten* genannt. Sie stammen meist entweder aus weniger wohlhabenden Familien, oder sind die Kinder der Lyceum-Kurtisanen. Angehörige der Würdigen Familien *Belhankas* betrachten die Kurtisanen zwar als von *Rahja* gesegnet, doch sind sie in ihren Augen dennoch Prostituierte. Insofern wird keine der Würdigen Familien es gutheißen, wenn jemand aus ihren Reihen eine Lyceum-Kurtisane wird (gegen einen *Rahjageweihten* aus der Familie hingegen hat man nichts einzuwenden, im Gegenteil).

Die sich in Ausbildung befindlichen Schülerinnen tragen den Titel *Elevin*. Ihnen wird üblicherweise eine *Tutorin* zur Seite gestellt, eine Lyceum-Kurtisane, die sich ihrem Hof verpflichtet fühlt und ihre Schulden u. a. durch den Unterricht einer *Elevin* zurückzahlt.

Wer seine Ausbildung vollendet hat, wird innerhalb der Höfe der Abendröte als *Adeptin* bezeichnet.

## Die Ausbildung einer Lyceum-Kurtisane

Allen Lyceum-Kurtisanen ist gemein, dass sie nach strengen Richtlinien ausgewählt werden. Nicht jede findet Aufnahme hinter den Mauern der Schule. Eine Lyceum-Kurtisane muss sich durch ein besonderes Verständnis der *rahjani*-schen Freuden auszeichnen und ihren Beruf nicht als Arbeit, sondern als Berufung betrachten. Man sagt den Lyceum-Kurtisanen nach, dass *Rahja* ihnen besondere Aufmerksamkeit schenkt und nur diejenigen an einem der Höfe aufgenommen werden, die sich in den Augen der *Campora*

... als würdig erwiesen haben.

• Tatsächlich verfügen Lyceum-Kurtisanen stets mindestens über eine Sex-Schicksals-Sonderfertigkeit (siehe Wege der Vereinigungen Seite 115).

Die Anwärterinnen müssen in der Regel zwischen 14 und 18 Jahren alt sein und bei einem der Lyceen vorsprechen. Nach einer genauen Befragung, einer Begutachtung des Körperbaus und einer Prüfung in einem der Schwerpunkte des Lyceums durch die *Campora*, entscheidet diese, ob die *Aspirantin* aufgenommen wird oder nicht. In einigen Fällen verweist sie die Anwärterin an ein anderes Lyceum, von dem sie denkt, dass sie dort besser aufgehoben ist. Wenn eine *Campora* das Gesuch ablehnt, kann die *Aspirantin* es in zwölf Monaten und zwölf Tagen wieder versuchen. Wird die *Aspirantin* aufgenommen, so darf sie sich *Elevin* nennen und lebt fortan im Lyceum.

In den ersten beiden Jahren der Ausbildung wird der *Elevin* eine Tutorin zugewiesen, die sich um ihre kostspielige Ausbildung kümmert. Sie lernt Tanzen, Singen und Musizieren, wie man malt und sich schminkt. Außerdem wird die *Elevin* darin geschult, welche Kleider stilvoll sind, welches Parfüm man in welcher Situation am besten aufträgt und welche Umgangsformen erwartet werden. Die Schulung in Etikette ist umfassender als in mancher Patrizierfamilie und weitaus besser, als an anderen Kurtisanenschulen. Im Grunde ist die Ausbildung so umfangreich, wie die eines *Rahjageweihten* auf diesen Gebieten.

Erst am Ende dieses Ausbildungsabschnitts wird die *Elevin* in die Geheimnisse der Liebe eingeweiht. Dies bedeutet nicht, dass sie nicht schon vorher wusste, wie das Liebesspiel funktioniert, schließlich empfangen ihre Tutorin und andere Kurtisanen Freier im Lyceum, aber in den Höfen der Abendröte erfährt man mehr: wie man mit nur einem einzigen Wort oder Blick das Interesse des Gegenübers weckt, welche Techniken am meisten Freude bereiten und wie man stilvoll auf einem Fest oder einer Orgie die Blicke der Gäste auf sich zieht. Jeder Hof hat zudem andere Schwerpunkte, sodass die

Tutorin die *Elevin* ebenfalls in diesen speziellen Gebieten unterrichtet. Die Übungen finden meist im Lyceum statt, manchmal aber auch außerhalb, beispielsweise auf einem Fest oder bei fachkundigem Personal. Uneingeweihte könnten vermuten, dass eine *Elevin* schon lange mit der körperlichen Liebe praktische Erfahrungen gemacht hat. Zwar ist dies nicht verboten, aber der Jungfräulichkeit einer Lyceum-Kurtisane wird ein besonders hoher

Preis beigemessen, sodass die Tutorin ihrer Schülerin meist empfiehlt, diese bis zum Ende der Ausbildung aufzusparen. Befindet die Tutorin die Ausbildung ihrer Schülerin für abgeschlossen, was frühestens nach vier Jahren der Fall ist,



muss sie gemeinsam mit der Campora für diese ihre *Erste Nacht* planen. Dabei wird ein Kunde ausgewählt, der der Rahjakirche nahesteht und sich durch gutes Benehmen und Stil auszeichnet. Meist gibt es viele Anfragen, sodass die Tutorin eine große Auswahl an Klienten für die erste Nacht hat. Das erste Honorar der Elevin erhält zur Hälfte die Rahjakirche, die andere steht ihr zu. Sofern die Elevin nicht aus einer wohlhabenden Familie entammt (was selten der Fall ist), hat sie durch ihre Ausbildung einen hohen Schuldenberg angehäuft. Deshalb fallen der zweite Teil des Honorars und viele der folgenden Verdienste meist direkt an das Lyceum. Eine Lyceum-Kurtisane bleibt fast immer mehrere Jahre im Dienst des Lyceums, um die Schulden abzarbeiten. Sobald sie schuldenfrei ist, kann sie ihrer Berufung abschließend für sich selbst nachgehen.

### Ausbildungskosten und Einnahmen

Das Lyceum verlangt üblicherweise 100 Silbertaler pro Monat für die Unterbringung und Ausbildung. Die eine Hälfte ergibt sich aus den reinen Unterhalts- und Verpflegungskosten, die eine

Elevin zahlen muss. Die andere Hälfte streicht das Lyceum für sich ein.

Für die vierjährige Ausbildung fallen somit Kosten in Höhe von 4.800 Silbertalern an. Nach Beginn der Ersten

Nacht ist eine Lyceum-Kurtisane verpflichtet, die Schulden wieder abzubezahlen. Sie kann dies durch ihre Honorare bewerkstelligen, aber auch durch die Ausbildung einer Elevin. Für die vierjährige Ausbildung werden ihr die Hälfte der Schulden erlassen und sie erhält ein Zimmer im Lyceum sowie kostenlose Verpflegung.

Üblicherweise verlangt eine Lyceum-Kurtisane mindestens die Preise einer Kurtisane der Preisstufe 6 (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 69-71).

### Kunden und Freier

Eine Lyceum-Kurtisane kann ihre Freier nur im Lyceum oder außerhalb von Belhanka treffen. Innerhalb der Stadt kommt es oft vor, dass die Kurtisane von ihrem potenziellen Freier vorher eingeladen wird, damit sie sich bekannt machen können. Zum Liebesspiel darf es aber bei einer solchen Begegnung nicht kommen, ohne den Ärger der Garde, der Rahjakirche oder des Lyceums zu riskieren. Und eine Lyceum-Kurtisane achtet auf ihren tadellosen Ruf, denn er ist Teil ihres Kapitals.

Oft gibt es auch Anfragen aus anderen Städten, bei den begehrtesten Adeptinnen sogar aus anderen Reichen oder Ländern. Der Kunde muss für die Reisekosten aufkommen, aber falls er sie aufbringen kann, steht einem Treffen nichts im Wege.

Solange die Lyceum-Kurtisane noch Schulden bei ihrer Campora hat, kann die Leiterin eines Lyceums Kunden für sie auswählen. Erst mit der Tilgung ihrer Schulden ist die Lyceum-Kurtisane ganz frei in der Wahl ihrer Klienten. Während sie noch verschuldet ist, kann sie sich aber weitere Klienten suchen, die Kundenvorschläge der Campora gehen aber vor.

Jedes Lyceum achtet bei der Wahl der Freier auf deren Ruf und Leumund. Ein Streuner, und sei er auch noch so reich, wird gewiss nicht als Kunde in Frage kommen, wenn er keine Manieren hat. Die Camporas wählen auch sehr genau nach den Vorlieben von Freiern und Kurtisanen aus. Eine Kundin, die auf al'anfanische Praktiken steht, mag im Lyceum Tulipan viele Kurtisanen finden, die sie willkommen heißen. Aber wenn eine Kurtisane Abneigungen verspürt, wird sie nicht gezwungen, sich der Freierin hinzugeben.

Nicht immer will ein Kunde gleich mit einer Kurtisane ins Bett. Oft lädt er sie als Begleiterin zu einem Fest ein, wo sie als angenehme Partnerin für Konversation dient und die übrigen Gäste neidisch machen soll.

### Die Rahjakirche und die Höfe der Abendröte

Begünstigt durch die Legende um die Gründung, vor allem aber durch die hohen Standards und die vorzügliche rahjagefällige Ausbildung, steht die Rahjakirche den Lyceen wohlwollend gegenüber. Nicht zuletzt verdient der Belhankaner Tempel gut an den Höfen der Abendröte. Der zwölfte Teil der Einnahmen der Lyceen wird vertraglich an die Rahjakirche abgegeben, was eine nicht zu verachtende Summe ist. Zudem sind viele Lyceum-Kurtisanen treue Anhängerinnen der Kirche und spenden einen Teil ihrer Honorare der Kirche.

Es geschieht zudem gelegentlich, dass eine Kurtisane die niederen Weihen empfängt und zur Akoluthin der Rahja wird. Eine echte Weihe ist selten, was vor allem daran liegt, dass viele Lyceum-Kurtisanen mit ihrer Berufung Geld verdienen wollen und sich nach der Rückzahlung der Schulden nach einem unabhängigen Leben sehnen. Beides ist als Mitglied der Kirche nicht möglich, denn Rahjageweihte sind keine



Prostituierten und als Kirchenmitglied gehen sie neue Verpflichtungen ein.

Die Rahjakirche hingegen schickt Geweihte zu den Lyceen, die sich um Verhütungsmittel wie Rahjalieb, religiöse Fragen, Feste und Empfehlungen für Kunden kümmern. Gelegentlich kommt es zu einer Konkurrenzsituation zwischen den Höfen und der Rahjakirche in Bezug auf Novizen und Eleven. Jene jungen Männer und Frauen, die sich für die Aufnahme an einem der Höfe entscheiden haben, wären meist ebenfalls talentierte Rahjanovizen. Deshalb gab es zwischen dem einen oder anderen Rahjageweihten und einer Campora schon mal Streit, der jedoch meist schnell beigelegt werden konnte.

Die Kirche und die Höfe der Abendröte sind also in mehrfacher Hinsicht miteinander verbunden.

### Die bekanntesten Höfe der Abendröte

An dieser Stelle stellen wir dir die fünf größten und bekanntesten Lyceen vor, die um das Jahr 1040 BF existieren. Es steht dir selbstverständlich frei, weitere Höfe der Abendröte zu erfinden. Sie alle liegen auf der Insel Penumbra, der sogenannten Schwelle zum Paradies. In Klammern hinter den Namen ist die Nummer der Legende der Stadtkarte von Belhanka eingetragen (siehe Seite 30).

#### Azizel (PN07)

Das Lyceum Azizel ist in einem dreistöckigen Bau aus Zedernholz beheimatet. Es beherbergt u. a. zwei Festäle und ein Theater, wo die Schüler sich in Gesang und Tanz üben können. Gelegentlich finden hier Feste statt, falls sich ein wohlhabender Gönner einen ganz besonderen Abend leisten möchte.

**Schwerpunkt:** Gesang, Kunst, Tanz

**Campora:** 🐉 Lucara Folango (60, weiße, lange Haare, führt ihr Lyceum mit harter Hand, hat eine Schwäche für Zwerge; Betören 16 (15/16/16), Willenskraft 13 (15/16/16), Zechen 11 (14/11/11), SK 3)

#### Brigonia (PN01)

Das Lyceum Brigonia ist ein kompakter Palazzo, inklusive eines Taubenturms und einigen Kammern und Besprechungsräumen, die nur durch Geheimgänge erreichbar sind.

Hier werden die Eleven in vielen weltlichen Belangen, etwa der Staatskunst, der Buchhaltung, aber auch in der Schrift und Arithmetik unterwiesen.

**Schwerpunkt:** Arithmetik, Buchhaltung, Schrift, Staatskunst

**Campora:** 🐉 Xelena Yidañion (33, schwarze Haare, Zyklopäerin, treue Anhängerin der Primesta, hat mehrfach Feinde der Republik beseitigen lassen; Betören 15 (14/16/16), Willenskraft 13 (14/16/16), Zechen 11 (15/11/11), SK 3)

#### Dalekidos (PN06)

Das Gebäude des Lyceums Dalekidos besteht teilweise aus einer unbekannten Ed Holzart, die einen dunkelroten Schimmer aufweist.

Das Lyceum, in dem vor allem Waldmenschen, Utulus und Südaventurier ausgebildet werden, gilt als der mystischste der Höfe der Abendröte. In der Ausbildung spielen Traumdeutung und Sternkunde eine große Rolle, ebenso wie Drachenmythen und Alchimie. Viele Dalekidos-Kurtisanen werden später zu geschätzten Ratgebern am Hofe eines Adligen, aber auch zu Leitern von okkulten Zirkeln und sind häufig Leiter von Séancen.

**Schwerpunkt:** Alchimie, Drachenmythen, Sternkunde, Traumdeutung

**Campora:** 🐉 Tapam-Wah (35, schwarze Haare, Waldmensch, intuitiver Zauberer, glaubt an eine Verschwörung der Drachen gegen die Menschheit; Betören 16 (14/16/16), Willenskraft 11 (14/16/16), Zechen 15 (14/11/11), SK 3)

#### Marmaron (PN05)

Das vielleicht älteste der Lyceen trägt den Namen Marmaron. Das aus marmornen Säulenhallen bestehende Lyceum soll bereits in bosparanischer Zeit gestanden haben. Die Marmaron-Kurtisanen haben sich selbst die Aufgabe gestellt, ihre Freier von allen Sorgen und Schmerzen zu befreien. Zu diesem Zweck kennen sie sich bestens in der Heilkunst, mit Meditation und tsagefälliger Ernährung aus. Außerdem sind sie ebenfalls in Philosophie geschult.

**Schwerpunkt:** Heilkunst, Meditation, Philosophie

**Campora:** 🐉 Romualdo Radaastro (45, blonde lange Haare und gepflegter Vollbart, hängt der maraskanischen Zahlenmystik der Zwei an, liest gerne Abenteuergeschichten über das bosparanische Reich; Betören 14 (15/15/15), Willenskraft 14 (15/15/15), Zechen 13 (14/11/11), SK 3)

#### Tulipan (PN02)

Im Vergleich zu den anderen Lyceen verbirgt sich das Lyceum Tulipan hinter einer unscheinbaren Fassade aus Granit.

Die Tulipan-Kurtisanen sind Meisterinnen der al'anfanischen Spielarten der Liebe und verfügen durch ihre Ausbildung über eine ausgezeichnete Menschenkenntnis, mit der sie selbst die kleinsten Regelungen in Gestik und Mimik ihrer, zumeist maskierten, Klienten deuten können.

**Schwerpunkt:** Al'Anfanische Praktiken, Menschenkenntnis

**Campora:** 🐉 Estrella Madarez (43, schwarze Haare, Brabakerin, war früher eine einfache Hure, liebt es, wohlhabende Kunden selbst „zu bestrafen“, Betören 15 (15/15/15), Willenskraft 15 (15/16/15), Zechen 12 (13/13/13), SK 3)

# BELHANKA

## Kosmidion (KO)

- KO01 Vielvölkermarkt
- KO02 Boxhalle ‚Vier Fäuste‘
- KO03 Villa Karinor
- KO04 Palazzo Ascania
- KO05 Casa Geraucis

## Simiavilla (SI)

- SI01 Kolonialhöfe
- SI02 Eisengärten
- SI03 Emporium
- SI04 Webersiedlung
- SI05 Bausch- und Linnenweberei Ilsurer
- SI06 Arcanomechanische Manufactur
- SI07 Spezereienmarkt
- SI08 Gläsernes Tor und Glaswerkstätten
- SI09 Ballhaus
- SI10 Tulamidisches Bad
- SI11 Fechtschule ‚Rahjas Kavaliers‘

## Belhamèr (BH)

- BH01 Palazzo Sphaerico
- BH02 Garnison der Miliz
- BH03 Werft Cabazzo
- BH04 Werkstatt Vardari
- BH05 Odeon
- BH06 Kapitänsschule
- BH07 Logenhaus der Schiffergesellschaft
- BH08 Viktualienmarkt

## Belenora (BE)

- BE01 Loggia Gloriosa
- BE02 Bankhaus ya Strozza
- BE03 Turm der Stadtgarde
- BE04 Justizpalast
- BE05 Gewandschneider Savilo ya Rovani
- BE06 Süd-Aventurien-Rat
- BE07 Blütenbörse
- BE08 Parfümerie ya Baltari
- BE09 Parfümerie Folbermann
- BE10 Auktionshaus Commarion
- BE11 Parfümerie Sybelstern
- BE12 Parfümerie ya Aranori
- BE13 Akademie der Geistreisen
- BE14 Damenschneiderin Ninara von Vinsalt
- BE15 Hauptkontor Terdilion
- BE16 Parfümerie ya Taranelli
- BE17 Parfümerie ya Duridanya
- BE18 Haraldsons zauberhafte Zuckerwaren
- BE19 Gewandhandel Orlan Hunggardher
- BE20 Schuhmacher Nasul Ricorsi und Nachfahren

## Penumbra (PN)

- PN01 Lyceum Brigonia, Kurtisanenschule
- PN02 Lyceum Tulipan, Kurtisanenschule
- PN03 Nachtmarkt
- PN04 Rondelle
- PN05 Lyceum Marmaron, Kurtisanenschule
- PN06 Lyceum Dalekidos, Kurtisanenschule
- PN07 Lyceum Azizel, Kurtisanenschule
- PN08 Basileo Calafatis

## Paradisela (PA)

- PA01 Palazzo Thaliana
- PA02 Bugenhogsche Bäder
- PA03 Rosengärten

## Jardinata (JA)

- JA01 Komische Oper
- JA02 Menagerie
- JA03 Palast der Republik
- JA04 Kuriositätenschau





**Diverse Orte um die Hauptinseln (DIV)**

- DIV01 Casino
- DIV02 Castello Crassacis
- DIV03 Poststation
- DIV04 Schokoladenmanufaktur Brago
- DIV05 Hexe Targuna
- G01 Taverne 'Die Schwarze Galeere'
- G02 Taverne 'Tokum & Trivina'
- G03 Parins Taverne
- G04 Hotel 'Imperial'
- G05 Taverne 'Kristallpalast'
- G06 Taverne 'Der Limbus'
- G07 Weinlokal 'Aves' Netz'
- G08 Hotel 'Primesto'
- G09 Herberge 'Travias Einkehr'
- T01 Haus der zwei Wasser (Efferdtempel)
- T02 Refugium des Reisenden (Avestempel)
- T03 Haus des Irrgartens (Nandustempel)
- T04 Blütentempel der Tsa
- T05 Wandelsterntempel
- T06 Obstgarten der Peraine
- T07 Haus der vier Ozeane (Efferdtempel)
- T08 Sta. Xaviera Kapelle
- T09 Palast Rahjas auf Deren
- T10 Kloster Sancta Lamea
- A01 Palazzo ya Duridanya

# DER RAHJATEMPEL DER BLAUEN ROSE



Diese Abenteuerskizze stellt dir einen tulamidischen Rahjatempel mitsamt der Geweihtenschaft vor. Du kannst die Beschreibung und die Karte des Tempels als Grundlage für andere

Rahjatempel verwenden. Zusätzlich erhältst du noch allgemeine Informationen über den Alltag im Tempel und einige Ideen rund um ein kleines Abenteuer für deine Heldengruppe.



## Einleitung

### Was bisher geschah ...

Irgendwo im Grenzgebiet zwischen dem aranischen Palmyramis und Mhanadistan befindet sich der *Tempel der Blauen Rose*. Obwohl das Leben im Tempel von der Liebe zur Göttin geprägt ist, sieht sich die Tempelvorsteherin Raschara der Herausforderung gegenüber, dass der Tempelschatz Begehrlichkeiten weckt. In der Vergangenheit wurde das Dorf, in dem der Tempel steht, häufiger von einer Ferkinasippe angegriffen. Zwar gibt es seit gut drei Jahren einen Waffenstillstand, aber Raschara

bildet sich nicht ein, dass sich die Ferkinas dauerhaft an ihr Wort halten – insbesondere nicht, wenn hübsche Sklaven und Gold locken.

### ... und noch geschehen könnte

Die Helden sind auf Durchreise durch den kleinen Ort und werden von Raschara eingeladen, sich den Tempel anzusehen. Die Tempelvorsteherin führt die Helden durch den Tempel und bietet ihnen Gastfreundschaft an. Das Vergnügen endet jedoch als der Tempel überfallen wird.

## Ein Rundgang durch den Rahjatempel

### Erdgeschoss

Der vulvaförmige Rahjatempel der Blauen Rose wird von einem Säulengang umgeben, der bei der immer geöffneten **Eingangshalle (E1)** endet. Dort halten sich während der belebten Tag- und Nachtstunden die beiden Säbeltänzer auf (siehe Seite 35).

Wie in den meisten Rahjatempeln, gibt es auch in diesem ein **Reinigungsbecken (E2)**, das alle Besucher durchschreiten sollen, um sich spirituell und körperlich zu reinigen, bevor sie das Herzstück der heiligen Hallen erreichen. Das Becken ist aber so angelegt, dass man im Notfall auch seitlich daran vorbeigehen kann.

Möchte sich ein Gast mit anderen Gästen oder Geweihten zurückziehen, so stehen ihm dafür zahlreiche **Separees (E3)** zur Verfügung. Jeder dieser kleinen Räume ist gemütlich mit goldbestickten Kissen, niedrigen Tischen, Wasserpfeifen und gefüllten Obstschalen ausgestattet.

Das Herz des Rahjatempels ist die **Tempelhalle (E4)**. Auf einem im Winter angenehm warmen und im Sommer ebenso kühlen Marmorboden kann der Gast von hier aus zu den Separees, Becken oder der Statue der Göttin gelangen. Überall laden Teppiche und Kissen zum Sitzen ein.

Anders als das Reinigungsbecken dient das **Vergnügungsbad (E5)** nicht der zeremoniellen Reinigung, sondern ausschließlich dem Badespaß. Das Wasser ist kalt, aber wenn es gewünscht wird, können die Novizen heißes Wasser in Eimern aus dem Dorf herantragen.

Wer eine Spende hinterlassen will, kann etwas beim **Opferstock (E6)** hinterlegen. Im Grunde handelt es sich um einen Tisch, auf dem Blumen, Schmuck, Parfüme, Obst, edle Stoffe und was immer die Gläubigen spenden wollten, niederlegt wurden. Silber- und Goldstücke werden in eine extra dafür aufgestellte Schatulle hinterlegt. Der Gründer des Tempels wählte als Darstellung für die Statue der Göttin die **Liegende Rahja (E7)**. Ihre sinnlichen Formen haben schon so manchen Gast erregt (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 141).

Links neben der Statue der Göttin steht ein **Khabla-Schrein (E8)**, der aus einem Podest mit einem Heiligenbild des St. Khabla besteht.

Mehr noch als Khabla wird an diesem Ort der heilige Ascandear von Baburin verehrt. Der **Ascandear-Schrein (E9)** befindet sich rechterhand der Rahjastatue, gegenüber dem Khabla-Schrein.

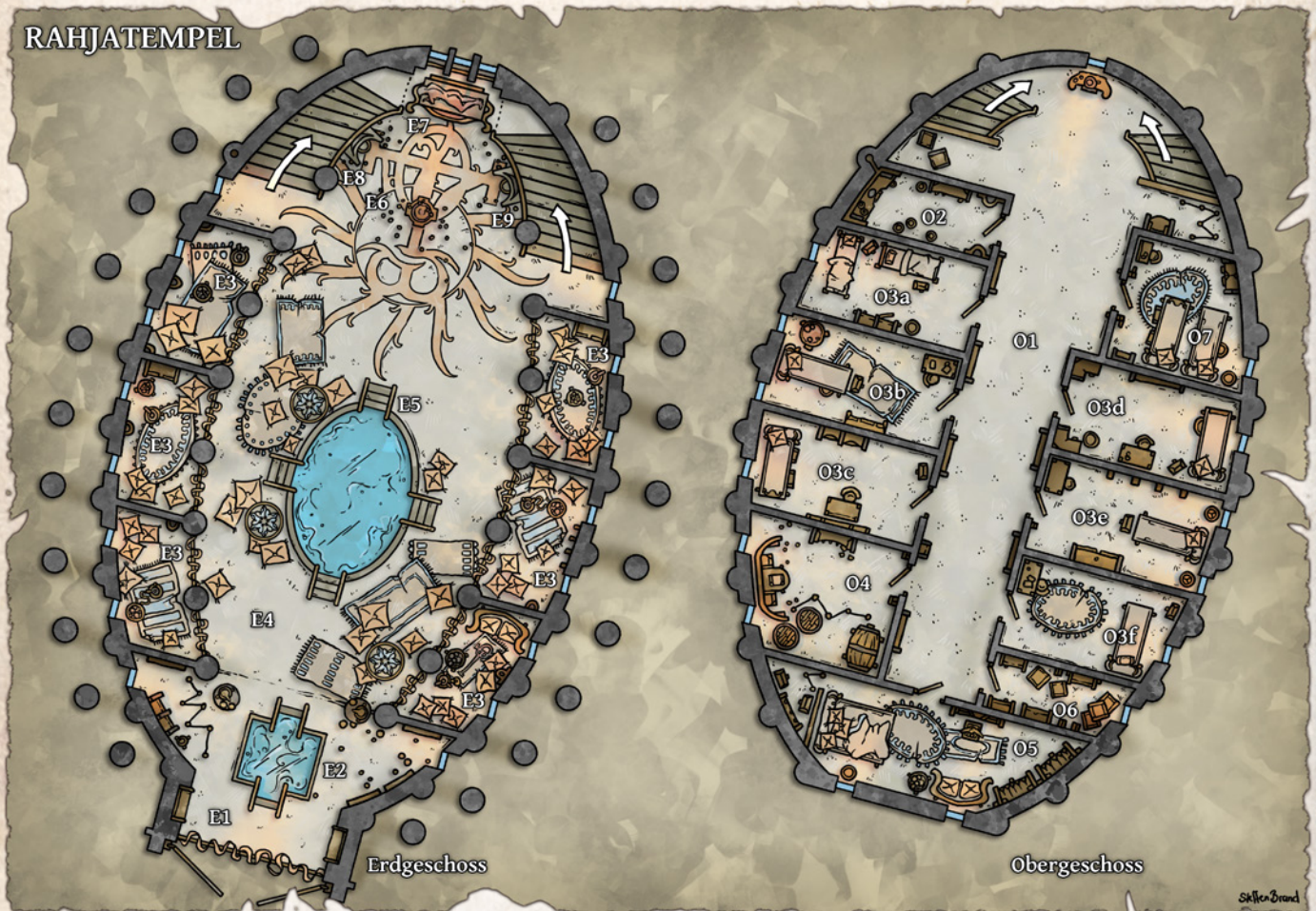
### Obergeschoss

Im Obergeschoss des Tempels gelangt jeder zunächst in den **Langen Flur (O1)**. Überall an den Wänden hängen wunderschöne erotische Bilder von verschiedenen Künstlern.

Von hier aus gelangt man zum **Abort (O2)**, wo eine ganze Reihe von Duftkerzen einen penetranten Geruch nach Jasmin verströmen. Ein Verbindungsrohr führt zu einem Abfluss.

Die **Schlafgemächer der Geweihten (O3a bis O3f)** sind stillvoll und nach dem persönlichen Geschmack der Bewohner ausgestattet. Eines der Zimmer (**O3f**) ist für die

## RAHJATEMPEL



Novizen gedacht und als einziges mit einem Hochbett ausgestattet.

In der **Sakristei (O4)** werden Tharf und erotische Literatur, etwa ein altes Rahjasutra, aber auch Salben, Tiegel und die Blaue Blüte aufbewahrt.

Das **Schlafgemach der Tempelvorsteherin (O5)** ist noch luxuriöser als das der einfachen Geweihten. Raschara bewahrt hier eine Sammlung von magischen Projektionskugeln der Wollust unter ihrem Bett auf.

Die **Schatzkammer (O6)** des Rahjatempels weist zwei große und zwei kleinere Truhen auf (*Schlösserknackern (Bartschlösser)* -1). In den großen Truhen lagern Gold- und Silbermünzen im Wert von jeweils 100 + 5W20 Dukaten, in den kleineren Truhen finden sich Schmuck und Edelsteine im Wert von jeweils 150 + 5W6 Dukaten.

Ab und an hält sich ein Gast im Tempel auf, der das dafür vorgesehene **Gästezimmer (O7)** benutzen kann.

## Personal

### Die Geweihten

♣ **Raschara** (30, schwarze, hüftlange Haare, verfügt über eine Sammlung von Projektionskugeln der Wollust, lacht gerne während des Liebesspiels) hat ihr Amt erst vor zwei Monden übernommen. Die gebürtige Aranierin hat sich die Kunst der Rahjasutra-Meister angeeignet und ist eine aufgeschlossene und liebenswerte Person, die von den übrigen Geweihten geachtet wird, sich aber noch an das Amt der Tempelvorsteherin gewöhnen muss.

**Sexuelle Präferenz:** Frauen, Männer

**Talente:** Betören 14, Körperbeherrschung 14, Heilkunde Seele 12, Willenskraft 8, Zechen 13 (ansonsten kompetent)

**Spezialgebiete:** Coitus, Cunnilingus, Fellatio

**Geschlechtsmerkmale:** große Brüste, kleine Vagina

**Schamhaarfrisur:** wenig, Streifen

**Vorteile/Nachteile:** Gutaussehend II, Rahjageküsst, Wohlgeformte Brüste, Wunderschöne Vagina / Abneigung (Analverkehr) II

**Sonderfertigkeiten:** Erotikmasseurin, Gelenkige Liebhaberin, Geteilte Freude, Gute Technik (Coitus, Fingerspiele), Körperkontrolle, Rahjasutra-Kenntnisse, Rahjasutra-Masseurin, Rahjasutra-Meister, Unersättliche Stute

**Erfahrungsgrad:** kompetent

**Besonderheiten:** Rosentätowierung auf dem rechten Oberarm, Schmuckring im Bauchnabel und den Brustwarzen

Nur selten spricht ♣ **Olimba** (20, schwarze, lange Haare, Waldmensch, liebt Blumen, sehr gewandt, hasst Sklaverei) über ihre Vergangenheit. Die junge Geweihte, die gerade erst ihr Noviziat beendet hat, lebte früher als Sklavin im Haushalt eines tulamidischen Dämonologen.

Sie entkam und suchte im Tempel Schutz, wo sie ihre Weihe empfing.

**Sexuelle Präferenz:** Frauen, Männer (bevorzugt aber Männer)

**Talente:** Betören 14, Tanzen 10, Willenskraft 8, Zechen 13 (ansonsten *durchschnittlich*)

**Spezialgebiete:** Fesselspiele, Verbalerotik

**Geschlechtsmerkmale:** mittlere Vagina, kleine Brüste

**Schamhaarfrisur:** aranisch

### Rahjagewehte (durchschnittlich/erfahren/ kompetent)

MU 12 /12/12 KL 12/12/12 IN

13/14/14 CH 13/14/15

FF 13/13/14 GE 13/13/14 KO

12/12/12 KK 10/10/10

LeP 29/29/29 AsP – KaP 33/35/40 INI 13/13/13+1W6

AW 7 SK 1/1/1 ZK 1/1/1 GS 8

**Waffenlos:** AT 9/11/12 PA 5/6/8 TP 1W6 RW kurz

**Dolch:** AT 7/8/9 PA 4/5/6 TP 1W6+1 RW kurz

**Neunschwänzige:** AT 11/12/13 PA –/–/– TP 1W3+1  
RW mittel

**Olisbos (i):** AT 7/9/10 PA 2/3/3 TP 1W6+1 RW kurz

**RS/BE:** 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Geweihter

**Sonderfertigkeiten:** Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Rahja), Ortskenntnis (je nach Heimatort), Sprache III, Schrift, Tradition (Rahjakirche); erfahren zusätzlich zweimal SF *Gute Technik (Sexpraktik)*; bei kompetent zwei weitere SF *Gute Techniken (Sexpraktik)*.

**Talente:** Betören 8/10/12, Einschüchtern 0/0/0, Etikette 5/8/10, Handel 0/2/4, Körperbeherrschung 3/4/5, Kraftakt 2/2/2, Menschenkenntnis 5/8/11, Selbstbeherrschung 3/4/7, Sinnesschärfe 3/4/6, Tanzen 4/8/12, Überreden 3/4/6, Verbergen 2/2/3, Willenskraft 5/7/9, Zechen 4/6/10

**Liturgien:** Die Zwölf Segnungen, Empfängnisverhütung 4/5/7, Erregung kontrollieren 4/5/7, Erregender Rausch 5/6/8, Hand der Lust 5/6/8, Heiliges Liebespiel 5/6/10, Objektsegen 4/5/7

**Kampfverhalten:** Rahjagewehte vermeiden Kämpfe. Sind sie gezwungen sich zu verteidigen, dann setzen sie am liebsten ihren eigenen Körper ein und versuchen den Gegner niederzuringen.

**Flucht:** 1 Stufe Schmerz

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

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



**Vorteile/Nachteile:** Erotische Stimme, Gutaussehend I, Wohlklang / Abneigung (Fesselspiele) II; Angst vor engen Räumen I

**Sonderfertigkeiten:** Nackttänzerin, Erotiktänzerin, Gute Technik (Fellatio), Lustempathie, Rahjasutra-Kenntnisse

**Erfahrungsgrad:** durchschnittlich

**Besonderheiten:** Rosentätowierung auf dem Rücken, Schmuckring im Intimbereich und der Zunge

♣ *Estrid Hulgarsdottir* (24, blonde Haare, zu einem Zopf geflochten, Thorwalerin, begabte Flötenspielerin) stammt nicht, wie ihr Name vermuten lässt, aus Thorwal, sondern aus dem aranischen Llanka. Ihre thorwalsche Familie hatte sich dort vor vielen Jahren niedergelassen, floh aber als oronische Kämpfer die Stadt eroberten.

**Sexuelle Präferenz:** Frauen, Männer

**Talente:** Betören 11, Musizieren 14, Willenskraft 9, Zechen 10 (ansonsten *durchschnittlich*)

**Spezialgebiete:** Fellatio, Mammalverkehr

**Geschlechtsmerkmale:** mittlere Vagina, große Brüste

**Schamhaarfrisur:** aranisch

**Vorteile/Nachteile:** Freudenfluss, Gutaussehend I, Hypnotische Brüste

**Sonderfertigkeiten:** Flüssigkeitsliebhaberin, Geschickte Zunge, Gute Technik (Fellatio, Mammalverkehr), Lustspenderin

**Erfahrungsgrad:** durchschnittlich

**Besonderheiten:** Rosentätowierung am Knöchel

Die wilden, ekstatischen Seiten des Kults der Radscha Uschtammar vertritt der junge ♣ *Shakabar ibn Shalar* (22, schwarze Haare, zu einem Pferdeschwanz gebunden, Tier-Tätowierungen am ganzen Körper, liebt Ponys). Er stammt aus Fasar, sein Vater ist ein Ferkina und seine Mutter eine Mhanadistani. Von seinem Vater, so sagt man, hat er die Liebe zu den Ponys des Tempels und sein zügelloses Verlangen geerbt. Als jugendlicher Taugenichts wollte er in Fasar den Rahjatempel bestehlen, wurde aber erwischt und vor die Wahl gestellt: Entweder würde er im Kerker des Fürsten landen, oder seine Leidenschaft in den Dienst der Kirche stellen.

**Sexuelle Präferenz:** Frauen

**Talente:** Betören 14, Willenskraft 8, Zechen 13 (ansonsten *erfahren*)

**Spezialgebiete:** Harte Gangart, Samenspiele

**Geschlechtsmerkmale:** großer Penis

**Schamhaarfrisur:** mittel, unbehandelt

**Vorteile/Nachteile:** Begabter Aufreißer, Hypnotisches Gemäch, Levthangeküst / Schlechte Angewohnheit (Anspielungen), Schlechte Eigenschaft (Lüsternheit), Untreu II

**Sonderfertigkeiten:** Abschleppspezialist, Anzüglichkeiten, Geschickte Zunge, Gruppensex-Veteran I, Orgienlöwe I, Samentausch

**Erfahrungsgrad:** erfahren

**Besonderheiten:** Rosentätowierung auf dem Rücken, Schmuckring im Intimbereich und den Brustwarzen

♣ **Angrond Wollweber** ist in mehrfacher Hinsicht ein Exot im Tempel. Der sehr einfühlsame Geweihte stammt nicht nur aus Garetien, früher hieß er Elida Wollweber und war die Tochter einer Weberfamilie. Angrond, der schon als Jugendlicher der Schönen Göttin sehr zugetan war, verließ sein Elternhaus, nachdem er Geschichten über die wundersamen Kräfte der Rahjasutra-Meister gehört hatte, die es ihm ermöglichen könnten, sein Geschlecht dauerhaft zu wechseln.

**Sexuelle Präferenz:** Frauen, Männer (bevorzugt aber Frauen)

**Talente:** Betören 12, Willenskraft 10, Zeichnen 10 (ansonsten *erfahren*)

**Spezialgebiete:** Küssen & Lecken, Verbalerotik

**Geschlechtsmerkmale:** großer Penis

**Schamhaarfrisur:** wenig, unbehandelt

**Vorteile/Nachteile:** Angenehmer Geruch, Gutausscheidend II, Wohlgeformte Brüste

**Sonderfertigkeiten:** Einfühlsamer Verehrer, Erregende Worte

**Erfahrungsgrad:** erfahren

**Besonderheiten:** Rosentätowierung auf dem linken Unterarm

## Novizen

Aktuell halten sich zwei Novizen im Tempel auf: der junge ♣ **Chirek** (16, schwarze Haare, begabt im Tanz,

ist gegenüber Frauen noch schüchtern; Willenskraft 3 (10/13/13), SK 1) und ♣ **Radschina** (17, schwarze Haare, arrogant, hält sich für die nächste Tempelvorsteherin, liebt Katzen; Willenskraft 4 (13/11/12), SK 1), die Tochter einer aranischen Beysa.

## Wächter

Neben den Geweihten halten sich an der Pforte des Tempels auch noch zwei Säbeltänzer auf: ♣ **Elim** (24, schwarze, lange Haare, versucht stets, poetisch zu antworten, mag keine Pferde; Betören 10 (14/14/14), Willenskraft 10 (14/13/14), SK 2, LeP 30, AT 15, PA 9, 1W6+4 TP) und ♣ **Zulaika** (27, schwarze, mittellange Haare, ein Stück des linken Ohrs fehlt, hasst Ferkinas; Betören 11 (15/14/14), Willenskraft 12 (15/13/14), SK 2, LeP 32, AT 17, PA 10, 1W6+4).

## Tempelalltag

Der Alltag im Tempel ist weniger streng strukturiert, als in einem Praios- oder Hesindetempel. Die Geweihten schlafen meistens bis Sonnenaufgang und bereiten ihr Frühstück vor. Danach beten sie und wenden sich ihren Aufgaben zu. Dazu gehören das Versorgen der Ponys und das Säubern der Separees.

Die Geweihten unterrichten zudem abwechselnd die Novizen in den wichtigsten Gebieten, die ihrem Alter angemessen sind.

## Ränge innerhalb der Rahjakirche

| Rang Titel (Garethi) | Titel (Tulamidya)                  | Kleidung/Symbol                                          |                  |
|----------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------------|
| Akoluth/in           | Diener/in der Leidenschaft         | Sulefsun/-ya (Sohn/Tochter der Schönheit/des Liebreizes) | keine            |
| Novize/in            | Schüler/in der Leidenschaft        | Bastrasun/-ya (Sohn/Tochter der Reinheit)                | Rosentätowierung |
| Priester/in          | Lehrer/in der Leidenschaft         | Tarefsun/-ya (Sohn/Tochter der Wollust/Leidenschaft)     | Rosentätowierung |
| Tempelvorsteher/in   | Gastgeber/in der Leidenschaft      | Tarfilasun/-ya (Sohn/Tochter der höchsten Erfüllung)     | Rosentätowierung |
| Metropolit/in        | Hüter/in der Zehn Göttlichen Gaben | Byloth/ya ay Mechallayat (Hüter/in der Kostbarkeiten)    | Rosentätowierung |
| Kirchenoberhaupt     | Geliebte/r der Göttin              | Al'Tarfiri/a (der/die Wollüstige/Leidenschaftliche)      | Rosentätowierung |

## Probleme eines Rahjatempels

### Angriff der Ferkinas

Während die Helden im Tempel weilen, kündigt sich ein Problem an. Der Sohn des Harans der benachbarten Ferkinasippe glaubt, dass es lange genug Frieden gab, damit die Blutlosen im Tal ihre Schätze vermehren konnten. Nun ist es an der Zeit, sich das zu nehmen, was einem zusteht. Zusammen mit (Anzahl der Helden) weiteren Ferkinakriegern ist er unterwegs zum Tempel, um diesen zu plündern. Ein Bauer aus dem Dorf hat die Bande

rechtzeitig bemerkt und trifft 5 Minuten vor ihnen im Rahjatempel ein. Er berichtet Raschara und den Helden von den Ferkinas und macht sich dann aus dem Staub. Raschara weiß, dass die beiden Säbeltänzer nicht ausreichen werden, um alle Geweihten zu und den Schatz zu beschützen. Also bittet sie die Helden um Hilfe. Es liegt nun an diesen, für den Schutz des Tempels und seiner Geweihten zu sorgen. Gleich wie die Abenteurer sich entscheiden, die Geweihten werden Segnungen

auf die Helden sprechen: einen GLÜCKSEGEN und einen STÄRKUNGSSEGEN.

Folgende Möglichkeiten stehen den Helden offen:

- Die einfachste Möglichkeit ist die Flucht. Sollten die Helden noch die Tempelschätze mitnehmen wollen, so müssen sie eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen und benötigen 7-QS/2 Minuten. Die Ferkinas werden den Tempel schänden und sich dann zum Dorf aufmachen, um nach dem Schatz und den Geweihten zu suchen. Außerdem werden sie alle 3 Wochen wiederkommen.
- Die Helden können sich auch auf einen Kampf außerhalb des Tempels mit den Ferkinas einlassen. Falls sie es wünschen, werden die beiden Säbeltänzer sie dabei unterstützen, andernfalls passen sie auf den Tempel auf.
- Ein Kampf im Tempel hat durchaus seine Vorteile. Die Helden können sich auf der Treppe in eine vorteilhafte Position begeben (siehe **Regelwerk** Seite 238). In den Separees können sie einen Hinterhalt legen (siehe **Regelwerk** Seite 237). Der Eingang (250 Strukturpunkte) kann verbarrikadiert werden, sodass die Helden Zeit gewinnen (siehe **Regelwerk** Seite 349).

#### Ferkina

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dschadra: AT 12 PA 4 TP 1W6+5 RW lang

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

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 2/1 (Tuchrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I, Geländekunde (Gebirgskundig), Ortskenntnis (Ferkina-Dorf), Sturmangriff, Wuchtschlag I, Vorstoß

**Talente:** Einschüchtern 8, Fährtensuchen 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Reiten 9, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 7, Verbergen 8, Überreden 2, Willenskraft 6

**Kampfverhalten:** Die Ferkinas nutzen gerne zu Beginn den Sturmangriff, danach Wuchtschläge und Finten.

**Flucht:** Schmerz Stufe III

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

**Ausrüstung:** Dschadra, Keule, Kurzbogen (nur die Hälfte der Ferkinas), Köcher mit 12 Pfeilen



## DIE ORGIENMEISTER



Diese Abenteuerskizze spielt in Al'Anfa und führt die Helden auf eine Orgie. Sie werden zum einen die Orgie selbst planen, zum anderen an den Ausschweifungen teilnehmen, da sie von einer

Gruppe von Granden dazu ermuntert werden. Deshalb findest du in dieser Abenteuerskizze Regelergänzungen für die Ressourcenverteilung einer Orgienplanung und zu Orgienspielen.



### Einleitung

#### Was bisher geschah ...

Ein guter Freund der Helden, der Streuner ♣ Klamidio Diagio (27, braune Haare, hat als Glücksbringer stets seinen ersten gestohlenen Heller dabei, liebt Schokolade; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2), ist ein Taugenichts, wie er im Buche steht. Für den an chronischem Geldmangel leidenden Klamidio tat sich vor ein paar Tagen die Chance seines Lebens auf. Aufgrund einer Verwechslung wird er in Al'Anfa für den Orgienmeister ♣ Adario Adamanzar (33, braune Haare, verabscheut Hunde, abergläubisch; Willenskraft 14, (14/14/12), SK 1) gehalten, dem er tatsächlich sehr ähnlich sieht.

Dieser Umstand führte ihn bis in die Villa der Grandenfamilie Karinor auf dem Silberberg. Dort wird er von ♣

Shantalla Karinor (45, schwarze Haare, herausragendes Aussehen, meisterhafte Verführerin und Intrigantin; Betören 18 (15/18/18), Willenskraft 15 (15/15/18), Zechen 15 (14/11/10), SK 2) mit der Planung einer Orgie beauftragt. Klamidio sagte sofort zu, versprach ihm Shantalla doch eine reichhaltige Belohnung. Jedoch ergab sich für Klamidio ein Problem: Er hat kaum Ahnung von der Organisation einer Orgie. Zu allem Überfluss wurde ihm noch eine Bewacherin zur Seite gestellt. ♣ Furlana Valma (26, schwarze Haare, Dutt, Augengläser, notiert sich gerne alles, was sie sieht, prüde; Sinneschärfe 12 (14/12/12), Willenskraft 10 (13/12/12), SK 1) begleitet Klamidio überall hin und überwacht seine Ausgaben.

Was Klamidio später noch Ärger machen wird: Der verschollene Orgienmeister Adario wurde von der Bande des Skorpions entführt, eine in Al'Anfa bekannte Unterweltgruppierung. Die Verbrecher wollten Lösegeld von Adarios Familie erpressen, allerdings gelingt es ihm im Verlauf des Abenteuers zu entkommen und er platzt mitten in „seine“ eigene Orgie hinein.

## Einem Freund aus der Klemme helfen

Das größte Problem für Klamidio ergibt sich aus der Tatsache, dass er von der Planung einer Orgie überhaupt keine Ahnung hat. Allerdings glaubt er, dass seine Freunde, die Helden, ihm bei der Durchführung helfen können.

Er kontaktiert sie und will sich mit ihnen in einer Taverne treffen, um sie für seine Sache einzuspannen. Furlana begleitet ihn dabei und beobachtet misstrauisch das ganze Geschehen, sodass Klamidio dazu gezwungen sein wird, den Helden zunächst ebenfalls nicht die Wahrheit zu sagen und sich mit falschem Namen ansprechen lassen wird (*Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +3, damit die Helden schnell bemerken, dass Klamidio diese Rolle spielen muss, um nicht aufzufallen). Falls er die Helden einmal ohne seine Bewacherin sprechen kann, wird er ihnen selbstverständlich alles erzählen.

Willigen die Helden ein, so wird Klamidio die Helden zur Villa Karinor mitnehmen, wo sie 500 Dublonen erhalten, um die Orgie vorzubereiten. Klamidio wird den Abenteurern klarmachen, dass ein Diebstahl des Geldes dazu führen wird, dass die Familie Karinor Menschen- und Kopfgeldjäger hinter ihnen herschickt. Er vertraut den Helden, dass sie sich selbst nicht daran bereichern werden. Die Belohnung für Klamidios Dienste beträgt 250 Dublonen und der Streuner ist bereit, seinen Freunden die Hälfte davon abzugeben. Wie üblich, kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

## Eine Orgie planen

Um eine erfolgreiche Orgie zu planen, müssen die Helden in drei Kategorien erfolgreich ihre Ressourcen investieren: Werbung, Unterhaltung, Personal.

Die Glücksritter müssen am nächsten Tag in der Stadt alle Besorgungen erledigen. Regeltechnisch muss dazu eine Probe auf ein Talent gelingen, dass durch die Kategorie vorgegeben ist. Die Helden entscheiden sich, wie viel Geld sie in die Kategorie investieren, was zu Modifikatoren führen kann. Sollten die Helden bei den drei Proben insgesamt 6 QS angesammelt haben, waren ihre Planungen erfolgreich. Sollten sie gar 10+ QS angesammelt haben, wird die allgemeine Belohnung von 250 Dublonen auf 350 Goldstücke steigen. Schaffen sie gar 15 QS, so wird sich Shantalla Karinor für die Helden begeistern und sie zu einer privaten, rahjagefälligen Audienz einladen.

Selbstverständlich kann die Organisation auch ausgespielt werden. In diesem Fall können verschiedene Orte in Al'Anfa aufgesucht und mit den entsprechenden Personen verhandelt werden. Das Ausspielen der Planungen kann die Proben weiter modifizieren, aber darüber hat die Meisterin das letzte Wort.

## Werbung

Eine gute Orgie muss angekündigt, Gäste eingeladen und Briefe geschrieben werden. Zwar hat Shantalla bereits einige wichtige Gäste eingeladen, aber um die restlichen Orgienteilnehmer müssen sich die Helden kümmern.

**Probe:** Etikette

**Kosten:** 150 Dublonen, jeweils angefangene 50 Dublonen unter/über der Summe erschweren/erleichtern die Probe um 1

## Unterhaltung

Essen, exotische Tiere, Rauschmittel und andere Unterhaltungsmöglichkeiten sind wichtig für jede gelungene Orgie.

**Probe:** Handel

**Kosten:** 200 Dublonen, jeweils angefangene 50 Dublonen unter/über der Summe erschweren/erleichtern die Probe um 1

## Personal

Shantalla Karinor besitzt genug eigenes Personal, um die Gäste zu bedienen, doch es ist Aufgabe der Helden, Prostituierte, Köche, Scharlatane und Gaukler anzuwerben, die die Gäste der Orgie unterhalten können.

**Probe:** Überreden

**Kosten:** 300 Dublonen, jeweils angefangene 50 Dublonen unter/über der Summe erschweren/erleichtern die Probe um 1

## Die Herausforderer

Neben der Planung der Orgie werden die Helden während der Organisation auf eine Gruppe von jungen Granden stoßen, die Shantalla Karinor eingeladen hat.

- 🐉 **Valeska Kugres-Luminoff** (18, Bornländerin, ihre Familie hat sich „versilbern“ lassen und ist nun mit der Grandenfamilie Kugres verbandelt, mag boronische Ästhetik, hasst Langweiler; Betören 10 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/12/14), Zechen (12/10/10), SK 1)
- 🐉 **Orlano Zornbrecht** (21, ein adoptierter Brabaker, arrogant, gutaussehend, hält sich für den einzig würdigen Nachfahren von Nareb Zornbrecht; Betören 8 (14/13/13), Willenskraft 8 (14/11/13), Zechen (10/14/15), SK 1)
- 🐉 **Phexlicitas Parlira** (20, leidet darunter, keiner Grandenfamilie anzugehören, reiches Elternhaus, abhängig von Samthauch, spielt gerne die Unschuld, ist aber orgienerfahren; Betören 12 (12/15/15), Willenskraft 8 (12/12/15), Zechen (11/10/9), SK 1)
- 🐉 **Timoran Charazzar** (19, fehlender kleiner Ringfinger, pockennarbig, verachtet Frauen, da sie ihn oft abweisen; Betören 1 (13/12/12), Willenskraft 12 (13/14/12), Zechen (14/11/11), SK 2)

Diese vier Granden empfinden es als Herausforderung, sich mit den Abenteurern zu messen. Für sie ist es ein Spiel und Nervenkitzel. Die Granden sollten den Helden schon während der Planung begegnen und dann anschließend auf der Orgie selbst.

# Die Orgie

Sollte es den Helden gelungen sein, die Orgie zu organisieren, so werden sich die Gäste in der Villa Karinor einfinden und sich den Ausschweifungen hingeben. Die Helden selbst werden von Shantalla aufgefordert mitzumachen. Zwar können sie ablehnen, aber sie werden von den jungen Granden um Valeska immer wieder herausgefordert.

Die Werte von Levthaniern findest du in **Wege der Vereinigungen** auf Seite 62, auf Seite 82 kannst du sie durch Zufall bestimmen. Für Zufallsereignisse für Orgien kannst du die Tabelle auf Seite 57 benutzen.

## Orgienspiele

Auf einer Orgie wird allen nur erdenklichen Lastern gefrönt. Neben Trink- und Fressspielen versuchen die Levthanier zumeist bei erotischen Spielen ihre Kreativität, ihr Geschick und ihre Standhaftigkeit zu beweisen. An dieser Stelle findest du ein paar Vorschläge zur Ausgestaltung von Orgienspielen.

Zwar kann ein Held einfach nur zum Vergnügen an einer Orgie teilnehmen, doch wenn er sich besonders gut schlägt, kann er eine spieltechnische Belohnung erhalten, ein sogenanntes Levthansgeschenk.

## Orgienpunkte

Orgienpunkte (OrP) sind eine Maßgabe, wie erfolgreich man auf einer Orgie war. Ein Held kann sie für verschiedene Orgienspiele erhalten. Am Ende der Orgie werden die OrP eines Helden zusammengezählt. Je nachdem wie viele der Abenteurer erreicht hat, kann er sich dafür Levthansgeschenke aussuchen. Doch Vorsicht! Jede Tätigkeit auf einer Orgie birgt auch die Gefahr, dass sich der Held überanstrengt und dadurch erschöpft.

### Orgienpunkte nach Orgienspiel

| Orgienspiel                                                          | Orgienpunkte    |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Rauschmittel eingenommen                                             | Giftstufe/2 OrP |
| Teilnahme als Mitspieler an einer Levthansnacht                      | 3 OrP           |
| Teilnahme als Levthan/Rahja an einer Levthansnacht                   | 5 OrP           |
| Unentschieden als Levthan/Rahja bei einer Levthansnacht              | 6 OrP           |
| Sieger als Levthan/Rahja bei einer Levthansnacht                     | 9 OrP           |
| Teilnahme als Mitspieler beim menschlichen Esstisch-Spiel            | 2 OrP           |
| Teilnahme als menschlicher Esstisch beim menschlichen Esstisch-Spiel | 3 OrP           |
| Menschlicher Esstisch-Spiel gewonnen                                 | 4 OrP           |
| Teilnahme am Reitspiel                                               | 2 OrP           |

**Sieger beim Reitspiel** 3 OrP

**Teilnahme an einem Trink- oder Fressspiel** 1 OrP

**Sieger bei einem Trink- oder Fressspiel** 2 OrP

### Zusätzliche Modifikatoren

**Bei der Variante Flotte Dreier und Orgie die Orgien-Gruppe gewechselt** +1 OrP pro Wechsel (max. +3)

**Ekstatischen Höhepunkt erreicht** +1 OrP

**Jemand anderen zum ekstatischen Höhepunkt getrieben** +1 OrP (max. +2)

**Weniger als 4 Betäubungsstufen durch Orgienspiele** +1 OrP pro Stufe weniger als Betäubung IV

## Levthansgeschenke

Je nach Anzahl seiner OrP kann sich ein Held für die folgenden Levthansgeschenke entscheiden. Hat er genug OrP, kann er sich auch mehrere Geschenke holen, allerdings keines mehr als einmal. Die Wirkung aller Geschenke hält maximal 1 Woche an (bei den verzückenden Belohnungen ist die Dauer genauso, wie in der entsprechenden Beschreibung angegeben).

### Levthansgeschenke und OrP-Kosten

| Levthansgeschenk                                                                                                                                         | OrP-Kosten      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Eine verzückende Belohnung bis Belohnungsgrad I (siehe Wege der Vereinigungen Seite 105).                                                                | 10 OrP          |
| Eine verzückende Belohnung bis Belohnungsgrad II (siehe Wege der Vereinigungen Seite 105).                                                               | 15 OrP          |
| +1 FP für eine auf der Orgie angewandte Sexpraktik                                                                                                       | 8 OrP           |
| +1 AT für eine improvisierte Waffe (bzw. ein Liebesspielzeug), das bei der Orgie zum Einsatz kam                                                         | 5 OrP           |
| Führen von improvisierter Waffe (bzw. ein Liebesspielzeug), das bei der Orgie zum Einsatz kam, als wäre es keine improvisierte Waffe, sondern eine echte | 8 OrP           |
| Reduzierung von Erschwernissen bei Proben auf Betören (Liebeskünste) um 1 (maximal bis zu einer Erschwernis von +/-0)                                    | 8 OrP           |
| Unterdrückung einer Abneigung                                                                                                                            | 4 OrP pro Stufe |



## Erschöpfung durch Orgien

Jedes Orgienspiel hat eine *Schwierigkeit*. Diese Schwierigkeit gibt an, wie viele Stufen *Betäubung* der Held nach dem Orgienspiel erhält. Der Spieler kann nach jedem Orgienspiel eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen und die Betäubungsstufen um QS/2 reduzieren. Nach jedem Orgienspiel wird die Probe schwerer. Die Erschwernis steigt um 1, wenn die Probe beim letzten Mal gelang, und um 2, wenn die Probe misslungen war. Die Erschwernisse sind kumulativ. Sollte ein Held durch die Betäubungsstufen *Handlungsunfähig* werden, kann er an keinen weiteren Orgienspielen auf dieser Orgie teilnehmen.

## Zeitliche Begrenzung

Zwar dauern Orgien unterschiedlich lange, aber du kannst diese abstraktere Regel für zeitliche Begrenzung benutzen, um festzustellen, wie viele Orgienspiele ein Held maximal pro Orgie spielen kann. Nach dem ersten Spiel kann er auf jeden Fall noch an einem weiteren Spiel teilnehmen. Danach muss der Held nach jedem Spiel mit 1W6 würfeln. Nach dem zweiten Spiel endet die Orgie bei einer gewürfelten 1, nach dem dritten Spiel nach einer gewürfelten 1-2, nach dem vierten Spiel bei 1-3 usw.

## Beispielhafte Orgienspiele

Nachfolgend findest du eine Reihe von Orgienspielen. Du kannst jederzeit neue Spiele erfinden, die Orgienpunkte einbringen.

### Levthansnacht

Die sogenannte Levthansnacht ist bei Orgien ein Großereignis, welches von vielen schaulustigen und erregten Levthaniern herbeigesehnt wird. Zur Levthansnacht treten zwei oder mehr Spieler gegeneinander an, um zu sehen, wer von ihnen mehr Gäste auf einmal befriedigen kann. Die Rolle der Spieler wird meist Levthan (bei Männern) oder Rahja (bei Frauen) genannt.

**Regel:** Alle Spieler führen ein Liebesspiel in der Variante *Flotte Dreier und Orgien* durch. Gewonnen hat der Spieler, der mehr Teilnehmer zu einem ekstatischen Höhepunkt bringt. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Durchgängen der Spieler. Ist diese ebenfalls gleich, endet das Spiel unentschieden. Meist spielen pro Spieler 2W6 Teilnehmer mit.

**Schwierigkeitsgrad:** 4 Stufen *Betäubung* für „Levthan“ / „Rahja“, 3 Stufen *Betäubung* für andere Teilnehmer

### Menschlicher Esstisch

Wer erotische Genüsse mit dem Essen verbinden will, der entscheidet sich wohlmöglich für das Spiel des menschlichen Esstischs. Auf einer nackten Person, die meistens auf einem Tisch oder großem Tablett liegt, werden Früchte, Konfekt und Sahne serviert, die von den übrigen Spielern genüsslich und nur mit dem Einsatz des Mundes gegessen werden müssen, ohne dass etwas herunterfällt.

**Regel:** Alle Teilnehmer führen ein Liebesspiel in der Variante *Flotter Dreier und Orgien* durch, setzen aber nur die Sexpraktik Küssen & Lecken ein. Pro Durchgang kann ein Teilnehmer QS/2 bei *Betören* (*Liebeskünste*) Essenseinheiten vom menschlichen Tisch verspeisen, statt die Probe für den Effekt Erregung halten einzusetzen und damit die Probe auf *Willenskraft* zu erleichtern. Gelingt es den Teilnehmern, alle Essenseinheiten aufzuessen, bevor der 12. Durchgang zu Ende ist oder der menschliche Tisch einen Orgasmus bekommt, dann gewinnen alle das Spiel. Pro Teilnehmer befinden sich 13 Essenseinheiten auf dem menschlichen Tisch. Meist spielen 1W6+1 Teilnehmer mit.

**Schwierigkeitsgrad:** 3 Stufen *Betäubung* für den „Tisch“, 1 Stufe *Betäubung* für andere Teilnehmer

### Reitspiel

Bei einem Reitspiel werden Paare gebildet. Ein Spieler nimmt den anderen auf die Schulter und versucht, die anderen Paare zu Fall zu bringen. Gekämpft wird im Wasser eines Schwimmbeckens.

**Regel:** Bei den Reitspielen wird ein Kampf zwischen zwei oder mehr Parteien durchgeführt. Der Kampf wird mit Raufen durchgeführt. Sollte eine Partei mehr als 7 SP erleiden, verliert sie automatisch und ist ausgeschieden. Bei jedem Treffer, der SP verursacht, muss dem haltenden Spieler eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) erschwert um SP/2 gelingen, ansonsten fällt er mit seinem Partner ins Wasser und ist ebenfalls ausgeschieden. Durch das Halten und das Wasser erleidet der gehaltene Spieler eine Erschwernis von 2 auf AT und VW. Meist spielen 1W3+1 Paare mit.

**Schwierigkeitsgrad:** 2 Stufen *Betäubung*



## Ereignisse auf der Orgie

Neben den Orgienspielen und den Problemen, die bei einer solchen Veranstaltung auftreten, müssen die Helden sich drei speziellen Problemen widmen.

### Furlanas Verdächtigungen

Furlana ist mittlerweile der festen Überzeugung, dass Klamidio und die Helden Hochstapler sind. Mitten auf der Orgie wird sie mit der Professionalität einer mit allen Wassern gewaschenen Assistentin die Helden bei ihren Aktivitäten aufsuchen und unangenehme Fragen stellen.

### Valeskas Herausforderung

Die Granden um Valeska Kugres-Luminoff werden versuchen, Shantalla zu beeindrucken und die Helden zu blamieren. Jeder der jungen Granden versucht mindestens einen der Helden zu verführen, bei einem Orgienspiel zu schlagen, oder in Verlegenheit zu bringen. Sie sind bereit, sich mit Furlana zu verbünden oder später Adarios Auftritt für ihre Gunsten zu nutzen. Grundsätzlich sind sie aber vor allem daran interessiert, die meisten Orgienpunkte zu sammeln.

### Adarios Auftritt

Mittlerweile ist Adario seinen Peinigern entkommen. Er vermutet, dass ein Konkurrent ihn entführen ließ, damit sich dieser die Prämie für die Orgie in der Villa der Karinors unter den Nagel reißen kann. Auf der Straße hat er aufgeschnappt, dass die Orgie bereits im vollen Gange ist und aus diesem Grund macht er sich zornig auf den Weg zum Silberberg. Zwar wird er nicht sofort eingelassen, aber einer der Dukatengardisten, die Wache halten, erkennen den Orgienmeister wieder.

Adario macht sich erst gar nicht die Mühe, Shantalla aufzusuchen, sondern sucht direkt den Organisator der Orgie. Die Helden können den wütenden Adario mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 ausmachen, bevor er sich eine Prügelei mit Klamidio liefert.

### Belohnung

Haben die Helden die Orgie erfolgreich abgeschlossen, bekommt jeder von ihnen **5 AP**. Konnten die Helden verhindern, dass Adario die Orgie erfolgreich stört, so bekommen sie weitere **2 AP**. Sollte einer der Helden an den Orgienspielen teilgenommen haben und so beeindruckend gewesen sein, dass er der Orgienchampion wurde, dann erhalten alle Helden weitere **3 AP**.

## FEUCHTE ALBTRÄUME



In diesem Abenteuer schickst du deine Helden mit einem wichtigen Ermittlungsauftrag ins Rotlichtmilieu Gareths. Ein junger Freier erwacht nach einer Nacht mit einer Hure

im edelsten Bordell der Stadt als Greis. Der Kurtisane, einer Tochter Satuarias, droht daraufhin lebenslange Kerkerhaft. Dabei wurde sie nur das Opfer einer viel größeren Intrige.



## Vorgeschichte

Die Hexe ♀ *Maline Berling* arbeitet seit Kurzem als Kurtisane im *Levthans Horn*, dem angesehensten Bordell Gareths. Durch sie kann das Freudenhaus mit dem exklusiven Dienst keuscher Sinnlichkeit werben, da Maline ihre Magie dazu benutzt, um ihre Kunden in Schlaf zu versetzen und sie in ihren Träumen zu besuchen, wo sie sich dann gemeinsam den rahjanischen Freuden hingeben können, ohne dass die Freier ihre leibliche Unschuld verlieren. Da sich die Schlafenden aufgrund des Zaubers auch hinterher noch an die erfahrene Leidenschaft erinnern können, erfreuen sich Malines Dienste insbesondere bei den traviagefälligen Adligen aus Garethien und der Rommilyser Mark immer größerer Beliebtheit.

Was Maline jedoch nicht ahnt, ist, dass sie damit zum idealen Werkzeug der in ihrer Eitelkeit gekränkten Magierin ♀ *Charyscha von Mherweggyn* vom Zirkel der freien Wissenschaften wird, um Rache an dem Brillantzwerg ♀ *Drogosh*, dem Besitzer des Bordells, zu nehmen. Um nämlich die natürliche Schönheit seiner Freudenmädchen hervorzuheben und dadurch das Interesse potenzieller Kunden zu wecken, zieht dieser seit einiger Zeit immer wieder spöttische Vergleiche zu Charyschas magischen Modifikationen ihres Körpers, was diese ihm seither übel nachträgt.

In dem Bemühen, das *Levthans Horn* nachhaltig in Verruf zu bringen und dadurch Drogoshs wichtigste

Einnahmequelle zu vernichten, nahm die brillante Verwandlungsmagierin eines Nachts Malines Gestalt an, um sich in deren Zimmer des Bordells zu schleichen und dort blühenden Wasserrausch zu platzieren. Der Duft dieser Blüten lässt jeden, der ihn einatmet, sofort in tiefen Schlaf voller erotisch-feuchter Träume sinken. Sie versteckte sich im Raum und kurz nachdem Maline mit einem ihrer Stammkunden, dem achtzehnjährigen **▲ Gänsebold von Oppstein**, das Zimmer betrat, wurden beide wie geplant vom Schlaf überwältigt. Ein von Charyschä kurz zuvor beschworener Thaz-Laraanji (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 228), ein geisterhafter Dämon, schlich sich in Gänsebolds Traum und bot ihm sinnliche Vergnügungen dar, während sie dem jungen Mann die Lebenskraft raubte.

Dementsprechend erwacht Maline am Morgen darauf unerwartet neben Gänsebold und stellt mit Entsetzen fest, dass der gutaussehende junge Mann über Nacht um Jahre gealtert ist. Der Schock ist groß und Gänsebold vollkommen außer sich. Da er eine hohe soziale Stellung innehat, verbreitet sich die Nachricht von seinem Missbrauch im Levthans Horn binnen weniger Stunden in ganz Gareth, was sowohl Maline als auch Drogoshs Freudenhaus in existenzgefährdende Bedrängnis bringt.

Da Gänsebold die ganze Nacht mit ihr verbracht hat, wird Maline für das Schicksal des jungen Adligen verantwortlich gemacht und öffentlich des

Magiemissbrauchs bezichtigt. Sie selbst kann sich nicht erklären, was geschehen ist, erhält jedoch auch kaum Gelegenheit, sich zu verteidigen. Die Aussicht, im Levthans Horn mit sinnlichen Versprechungen getäuscht und anschließend auf magische Weise geschädigt zu werden, ruft nicht nur bei den Wohlhabenden Entrüstung hervor, sondern auch die einfachen Menschen ereifern sich und fordern, Maline für ihre Gräueltat auf den Scheiterhaufen zu bringen. Doch auch wenn eine Verbrennung unwahrscheinlich ist, kann Maline sich als Hexe nicht auf den Rechtsschutz einer Magiergilde berufen. Deshalb droht ihr im Fall einer Verurteilung lebenslange Kerkerhaft. Als sie verhaftet wird, wendet sie sich daher in ihrer Verzweiflung an ihre Bekannten, die Helden, und bittet sie um Hilfe, um ihre Unschuld zu beweisen.

Dieses Unterfangen erweist sich jedoch als schwerer als gedacht, denn je genauer die Helden nachforschen, desto mehr potenzielle Motive und Verdächtige kommen ans Licht. Die neidische Kollegin scheint von Malines Vergehen ebenso zu profitieren wie die Konkurrenz im Milieu und sogar das Verbrechen selbst scheint sich angesichts der selbstgefälligen Eitelkeit des eingebildeten Adligen als ironisch gerecht zu entpuppen.

Den Helden wird keine andere Wahl bleiben, als das Geschehen zu rekonstruieren und ihr Kombinationsvermögen unter Beweis zu stellen, wenn sie die Intrige aufdecken und Malines Unschuld beweisen wollen.

## Dramatis Personae

### Das Opfer

**▲ Gänsebold von Oppstein** (18, außerordentlich gutaussehend, arrogant und sehr eitel; Betören 6 (13/12/12), Willenskraft 6 (13/12/12), SK 1) ist ein junger Adliger aus der Umgebung von Rommilys. Als Mitglied einer sehr traviagefälligen Familie ist es ihm zu seinem Frust untersagt, vor dem Traviabund die rahjanischen Freuden des Fleisches zu genießen. Bislang nutzte er daher die Zerstreuung in den Thermen Gareths, bis ihm Malines Angebot neue Möglichkeiten eröffnete. Seit seinem ersten Besuch bei ihr ist der genussüchtige junge Mann einer ihrer treuesten Stammkunden.

### Das Personal des Bordells Levthans Horn

**☛ Der Brillantzwerg und Bordellbesitzer ▲ Drogosh Sohn des Darbuin** (171, rotes zu einem Pferdeschwanz gebundenes Haar, gepflegter Kaiser-Reto-Bart, Rüschenhemd und Gehrock eines Edelmanns; Betören 15 (15/16/16), Willenskraft 12 (15/16/16), SK 3) leitet schon viele Jahre das Bordell Levthans Horn. Er würde nie eine Zwergin hier arbeiten lassen, aber dafür hat sein Haus ein breites Angebot an allen Spezies und Kulturen. Er selbst stellt sich auf Nachfragen auch gerne selbst zur Verfügung.

**☛ ▲ Maline Berliind** (23, braune Haare, erotische Stimme, mag Katzen; Betören 12 (14/14/14), Willenskraft

8 (14/14/14), SK 2) ist eine junge Hexe, die erst vor kurzem im Etablissement von Drogosh angefangen hat. Durch sie hat das Levthans Horn seinen Kundenstamm beträchtlich erweitert, da sie ausschließlich und explizit keusche Fleischesfreuden erfüllt. Ihre Spezialität liegt nämlich in der Traummagie. Sie versetzt ihre Kunden in Schlaf und nutzt anschließend ihre Kräfte, um in deren Träume einzudringen und ihnen im Schlaf Vergnügen zu bereiten. Dadurch können selbst noch unbefleckte Personen die Freuden des rahjagefälligen Genusses erfahren, ohne ihre Unschuld physisch zu verlieren. Dementsprechend wird Maline vorwiegend und mit zunehmender Häufigkeit von Adligen und hohen Persönlichkeiten aus der Rommilyser Mark aufgesucht, wo die Keuschheit vor dem Traviabund einen hohen Stellenwert hat.

**☛ Die Moghula ▲ Shalya** (33, schwarzhaarige Aranie, enges Mieder, perfekte lange Beine, geschlitztes Kleid, dominant, Verhüllte Aura, brillante Hexe) ist ebenfalls eine Hexe und noch dazu die Oberhexe des Garether Zirkels. Sie hat sich auf die Anwendung von Fesselspielen und das Auspeitschen ihrer Kunden spezialisiert. Sie und Maline mögen sich nicht sonderlich und gehören auch nicht dem gleichen Zirkel an.

## Bordellkonkurrenz

- Oberrätin **Tispia Lussian** (75, schwarzhaarig, stark geschminkt, brillante Kurtisane; Betören 15 (14/16/16), Willenskraft 11 (14/16/16), SK 2) leitet das Bordell Sechzehn Ministerinnen und verjüngt sich gerne durch diverse Zaubermittel.

## Mitglieder des Zirkels der Freien

### Wissenschaften

- Charyscha von Mherweggyn** (48, unnatürlich schön, wechselnde Haar- und Augenfarbe, elfenhaft schlank, brillante Verwandlungsmagierin) ist eine maraskanische Magierin der untergegangenen

Tuzaker Magierakademie und vertritt die Ansicht, dass es der Wille von Rur und Gror ist, die Schönheit der Welt durch die Verschönerung des eigenen Körpers zu mehren.

- Der Schwarzmagier **Quanion Finsterfold** (49, tätowierte Glatze, fettleibig, Schweinsäuglein, brillanter Beherrschungsmagier) ist ein Genussmensch, der häufig Bordelle und Thermen zu seinem Vergnügen aufsucht.
- Die Badoc-Elfe **Eariel Traumsucher** (144, silbernes Haar, nachtschwarze Augen, geistig abwesend, brillante Zauberverweberin) ist bewandert in der Erforschung der Träume.

# Feuchte Albträume auf seidenen Laken

Das folgende Kapitel skizziert den Ablauf der Ereignisse und bietet dir eine Übersicht über alle potenziellen Verdächtigen und ihre Motive.

## Einstieg ins Abenteuer

Wie du deine Helden mit Maline in Kontakt kommen lässt, ist deinem Einfallsreichtum überlassen. Gareth ist groß und sie könnten Maline schon vor dem Skandal kennenlernen, sei es in einer Taverne, auf dem Markt oder während ihrer Arbeit im Bordell.

Falls die Helden bereits einen Bekanntheitsgrad erlangt haben, durch den sie Maline ein Begriff sein könnten, wäre es auch denkbar, dass die Helden zunächst nur Gerüchte über sie und ihre berühmten Keuschheitsdienste erfahren und sie erst während der öffentlichen Anklage persönlich treffen, wo sie sie vor aller Augen um Hilfe ersuchen kann. Ist eine Hexe unter deinen Helden, kannst du den Kontakt aber auch über sie herstellen, indem Maline sich in einem Brief an ihren Hexenzirkel wendet und dieser ihr Gesuch an die Hexe in deiner Gruppe weiterleitet.

Vielleicht bittet aber auch Drogosh die Helden in Malines Namen um Hilfe, weil er insgeheim von ihrer Unschuld überzeugt ist. Vieles ist denkbar.

## Die Ermittlungen

Sobald sich die Helden bereiterklärt haben, Maline zu helfen, können sie auch schon direkt mit den Ermittlungen anfangen. Ein naheliegender Ausgangspunkt kann das Bordell sein, in dem das Verbrechen geschah. Im Folgenden werden zwei mögliche Wege skizziert, wie die Helden die Aufgabe angehen können.

### Wer hatte ein Motiv?

Womöglich gehen die Helden erstmal der Spur des größten Nutzens nach. Beginnen sie ihre Nachforschungen im Bordell, können sie sowohl der Kurtisane Shalya, als auch Drogosh, sowie dem Stammgast Quanion Finsterfold begegnen, die ihnen unterschiedliche Hinweise geben:

- Auf Nachfrage wird Drogosh den Helden verraten, dass Maline ein angespanntes Verhältnis zu Shalya hatte.

- Von Shalya erfahren sie, dass die mächtige Elfe Eariel Traumsucher ebenfalls mit Träumen und Sehnsüchten handelt und Maline durch ihre Dienste darum angeblich den Zorn der Elfe erregt habe. Außerdem weiß sie von einem ihrer Kunden, dass Quanion eine offene Rechnung mit dem Opfer Gänseballd hat, da dieser ihn jüngst in einer Therme beleidigt hat.

- Quanion Finsterfold verrät ihnen, dass Drogosh nicht nur Freunde in Gareth hat. Sofern der Gedanke den Helden noch nicht selbst kam, weist er sie darauf hin, dass Tispia Lussian wohl am meisten vom beschädigten Ruf des Levthans Horn profitieren dürfte. Allerdings erwähnt er auch, dass Charyscha von Mherweggyn ihm ebenfalls Rache geschworen habe, weil Drogosh sie angeblich bei jeder Gelegenheit verspottete.

## Die Verdächtigen im Überblick

### Tispia Lussian

Tispia Lussian würde vom Verruf ihres schärfsten Konkurrenten augenscheinlich am meisten profitieren. Allerdings ist sie viel zu geizig, um einen Magiekundigen mit einem derart kostspieligen und riskanten Unterfangen zu beauftragen.

### Shalya

Shalya steht ebenfalls in Konkurrenz zu Maline, da sie schon deutlich länger im Levthans Horn arbeitet und genau wie Maline ihre Magie einsetzt, um die Kunden zu verführen. Dementsprechend ist es innerhalb der Belegschaft auch kein Geheimnis, dass die beiden Hexen sich nicht besonders mögen.

Allerdings wird Shalya vom Verruf des Bordells ebenso getroffen wie Maline, wenn die Nachricht vom Schicksal des jungen Adligen publik wird, weshalb sie als Verdächtige schnell ausscheiden sollte. Außerdem hätte sie als Anführerin des Gareth Hexenzirkels in jedem Fall subtilere Möglichkeiten, gegen Maline vorzugehen.

### Charyscha von Mherweggyn

Der Brillantzwerg Drogosh hat sie wegen ihres Eingriffs und ihres Schönheitswahns öffentlich verspottet, weshalb sie nun auf Rache sinnt und seinen Ruf bzw. den seines Geschäfts zerstören will. Dass dabei auch der Lieblingssort des unansehnlichen Quanion Schaden nimmt, ist für sie nur ein zusätzlicher Pluspunkt.

### Quanion Finsterfold

Er und Gänsebold sind sich in der Vergangenheit bereits in den Bardo-und-Cella-Thermen begegnet. Gänsebold hat Quanion bei dieser Gelegenheit aufgrund seines Aussehens verspottet, was einen Vergeltungsschlag des launischen Magiers plausibel machen würde. Außerdem wäre Quanion aufgrund seiner Beherrschungskünste in der Lage, Malines Geist zu kontrollieren und sie so zu manipulieren, dass sie den Thaz-Laraanji ruft.

### Eariel Traumsucher

Da Maline ebenfalls mit Träumen handelt, kursieren Gerüchte, sie fange Eariels Kundschaft ab und habe damit den Zorn der Elfe auf sich gezogen. In Wahrheit hat sie jedoch noch nie von Maline oder ihrem Geschäftsmodell gehört.

### Dem Täter auf der Spur

Da Shalya von dem Skandal ebenfalls direkt betroffen ist, sollten die Helden den Verdacht gegen sie bald wieder fallen lassen. Besonders hartnäckige Verdachtsmomente kannst du im Zweifelsfall entkräften, indem du deinen Helden die negativen Auswirkungen für sie vor Augen führst. Hierzu eignen sich Situationen, in denen Shalya sich gegen wutentbrannte Bürger Gareths verteidigen muss und die Helden ihr bei gewaltsamen Übergriffen womöglich sogar zu Hilfe kommen müssen. Suchen die Helden die Elfe Eariel Traumsucher auf, genügt bereits eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*), um festzustellen, dass die entrückte Zauberin noch nie von Maline gehört hat.

Sich der Unschuld von Drogoshs schärfster Konkurrentin Tispia Lussian zu versichern, dürfte den Helden schon ein wenig schwerer fallen. Es sind einige Nachforschungen und gut bezahlte Informanten nötig, um zu erfahren, dass Lussian weder Zeit noch Geld aufwenden würde, um gegen einen Konkurrenten zu intrigieren.

#### Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) –2

**QS 1:** Die Helden hören Gerüchte von Lussians Geiz und müssen insgesamt bis zu 5 Silbertaler aufbringen, um sich diese bestätigen zu lassen. Tispia erfährt von ihren Nachforschungen.

**QS 2:** Die Helden erhalten ihre Informationen aus verlässlichen Quellen und gehen dabei so geschickt vor, dass sie keinerlei Bestechungsgelder zahlen müssen. Tispia erfährt aber von ihren Nachforschungen.

**QS 3+:** Die Helden gehen bei ihren Ermittlungen so effizient und subtil vor, dass Lussian nichts von ihren Nachforschungen erfährt.



Haben die Helden bis hierhin richtig kombiniert, bleiben nur noch Charyscha von Mherweggyn und Quanion Finsterfold als Verdächtige übrig. Allerdings werden sie nun nicht weiter kommen ohne herauszufinden, wie sich das Verbrechen zugetragen hat.

### Was ist passiert?

Die zweite Ermittlungsmöglichkeit besteht darin, den Tathergang zu rekonstruieren und dadurch dem Täter auf die Spur gelangen. In diesem Fall sollten die Helden in Malines Zimmer mit ihren Nachforschungen beginnen und bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) bemerken, dass der Raum noch immer von einem leicht süßlichen Geruch erfüllt ist. Auf Nachfrage können sie erfahren, dass niemand von der Belegschaft den Geruch kennt.

#### Probe auf Pflanzenkunde –2

**QS 1:** Die Helden vermuten, dass der Geruch von Blumen oder von einem teuren, besonders lieblichen Parfüm stammen könnte.

**QS 2:** Die Helden können dem Geruch einer Pflanze zuordnen, wissen jedoch nicht, um welche es sich handelt.

**QS 3+:** Die Helden kommt der Verdacht, dass es sich um den Duft von blühendem Wasserrausch handeln könnte. Der jeden, der ihn einatmet, sofort in tiefen Schlaf voller erotisch-feuchter Träume sinken lässt.

Sprechen sie Shalya oder Quanon Finsterfold auf den Geruch an, werden diese unabhängig voneinander auch die Vermutung äußern können, dass es sich um Wasserrausch handelt. Sobald die Helden erfahren haben, dass es sich bei dem Duft um Wasserrausch handelt, können sie kombinieren, dass der Täter vermutlich die Absicht hatte, sich den Schlaf von Malines Dienstleistung zunutze zu machen.

Auf Nachfrage bei Gänsebold können sie außerdem erfahren, dass ihm bis zum Morgen nichts Ungewöhnliches aufgefallen ist, er also in der Nacht noch die Dienste genossen hat, wegen denen er gekommen ist. Mit dem Wissen um die erotischen Träume und den Verlust von Lebenskraft können die Helden schließlich eine Probe auf *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* –2 ablegen.

#### Probe auf Sphärenkunde (Sphärenwesen) –2

**QS 1** – Die Helden wissen, dass es Dämonen gibt, die Sex dazu nutzen, Lebenskraft zu rauben.

**QS 2** – Die Helden vermuten, dass es wahrscheinlich eine Form der Laraanim gewesen ist.

**QS 3+** – Die Helden sind sich ziemlich sicher, dass es ein Thaz-Laraanjinim war, dem Gänsebold zum Opfer gefallen ist und wissen auch, wie man einen solchen Dämonengeist vertreiben kann.

Sobald die Helden die Erkenntnis gewonnen haben, dass es sich um einen Dämon handelt, können sie den Verdächtigen gezielt auf den Zahn fühlen. Dabei wird herauskommen, dass außer Charyscha von Mherweggyn keiner über die nötigen Fähigkeiten und Kenntnisse verfügt, was die Schwarzmagierin zur Hauptverdächtigen werden lassen dürfte.

Sobald die Helden ihre Ermittlungen auf Charyscha von Mherweggyn konzentrieren, wird diese versuchen, sie in Gestalt einer den Helden vertrauten Person mit Wasserrausch oder einem Schlafzauber zu überwältigen und demjenigen, von dem ihr die größte Entdeckungsfahr auszugehen scheint, einen Thaz-Laraanji in den Traum schicken. Dies ist für die anderen in der Gruppe die Gelegenheit, die Schurkin auf frischer Tat zu ertappen und zu überführen.

#### Der Mühen Lohn

Haben die Helden erfolgreich kombiniert, bekommt jeder von ihnen **5 AP**. Konnten die Helden Charyscha von Mherweggyn überführen und Maline entlasten, damit diese wieder freikommt, so bekommen sie weitere **5 AP**.

## SÜSS UND PAPPIG



Diese Abenteuerskizze spielt im Svellttal, genauer gesagt in der Nähe von Neulowangen, kann mit wenigen Anpassungen aber fast überallhin in mittelländische Gegenden mit Praios- und Rahjatempeln verlegt werden. Die Skizze

enthält einige Informationen zu dem traditionellen Weltbild der Lowanger Dualisten und eine Anmerkung zu Schelmenmagie und einen neuen Schelmenstreich, der der Auslöser der Abenteuerereignisse ist.



## Einleitung

### Was bisher geschah ...

In der Nähe von Neulowangen hat neuerdings eine Schelmin namens **! Trixie** (24, kurzes, aber unbändiges rotes Haar, stets lustern grinsend, liebt schlechte Reime; Werte siehe Seite 48) ihr Zirkuszelt aufgeschlagen, um dem kargen Volk des Nordens die Freuden Rahjas, oder wie sie es nennt, ihr *Rammelsurium*, näher zu bringen. Großes Aufsehen bereitet nun allerdings weniger die

lustige Mischung von verklemmten Lowanger Dualisten und Feierlaunigen, als die Tatsache, dass in Trixies Spiegelkabinett eine Leiche verwest, für die sich niemand so recht verantwortlich fühlen will.

Die Leiche wurde bisher nicht angerührt, aber einige Besucher des Zirkus, die den Toten entdeckt haben, haben in ihren Heimatstädten Geweihte benachrichtigt, denen sie Vertrauen schenken. Um das Rätsel der

Todesursache zu lösen und über Trixies Kopf zu entscheiden, hat Neulowangen den Praiosgeweihten **▲ Balwin** (33, so groß, dass er sich regelmäßig an niedrigen Eingängen stößt, schnell beleidigt, paranoid, genannt Bernstein-Bal; Willenskraft 10 (14/12/13), SK 2) ausgesendet. Ihm gegenüber geht für Lowangen die Rahjageweihthe **▲ Funkel-Minka** (33, maushaftes Gesicht, clever aber stolz, liebt Wein, hasst Süßigkeiten; Willenskraft 8 (13/13/15), Überreden 6 (13/13/15), SK 2)) ins Rennen, um eine Hinrichtung zu verhindern, die doch vielleicht ganz unverdient ist. Das Rätsel um die Leiche benötigt jedoch weit kompetenteres Personal: die Helden.

#### Lowanger Dualismus

Der Lowanger Dualismus bezeichnet eine Glaubensrichtung, die die Siedler Neulowangens und einiger anderer Svellttaler Ortschaften in einer Interpretation des Zwölfgöttlichen Pantheons vereint, die eine Opposition von Gut und Böse in Gestalt der Götter Praios und Boron annimmt. Alle weiteren Götter des Pantheons gelten dabei als untergeordnet und sind thematisch einer der beiden Seiten zugeordnet.



Hinter dem Todesfall steckt Trixies neue Erfindung, eine mit einem Schelmenstreich versehene Süßigkeit. Dennoch handelt es sich um einen Unfall und nicht um Mord.

#### Die Anwerbung

Funkel-Minka glaubt, dass Trixie unschuldig ist und vermutet ein Komplott der Lowanger Dualisten, die den unschicklichen Zirkus aus der Reichweite ihrer Stadt verbannen wollen.

Die Helden werden durch einen Freund oder Bekannten auf Funkel-Minkas verzweifelte Situation hingewiesen, von der Geweihten selbst aufgegaßelt oder stolpern durch einen Besuch des mittlerweile legendär-lüsternen Zirkus zwischen die Fronten der Ermittlungen. Wer sich aus der Richtung Neulowangens dem Zirkus nähert, wird die Geschichte als dämonische Machenschaft einer korruptierten Schelmin präsentiert bekommen, oder gar als Verschwörung der alteingesessenen Zwölfgöttlichen Kirchen.

#### Der Zirkus

Trixies Zirkus liegt eine halbe Wegstunde von Neulowangen entfernt. Einmal beim großen Zirkuszelt angekommen, das etwa 300 Personen fasst, heute allerdings aufgrund des sich ausbreitenden Gestanks nur wenige Gäste, außer den hartgesottensten Lustmolchen, angezogen hat, entdecken die Helden den Geweihten Balwin und werden von Trixie begrüßt. Riesengroß steht Bernstein-Bal neben einem Haufen aggressiv duftender mysteriöser Süßigkeitenflocken, die im gesamten Eingangsbereich auf dem Boden verteilt sind. Ehe die Gruppe die Suche nach dem Todesort beginnen kann, wird sie von der mit besagten Süßigkeiten beladenen Schelmin abgefangen, die ihnen folgenden Reim förmlich entgegenschreit:

»Nun, was seh'n meine Augen? Ich kann es kaum glauben!  
Der Haufen sucht Spaß! Und hier findet ihr was!

Drum frag ich:

Na, wagt ihr's Geschmacks Rätsel zu lösen? Das eine wie Gans,  
das andre wie –

(erwartungsvolle Pause)

Am Ende umrahm ich für euch noch das Bilde: Werden sie  
Heil'ge oder Wilde?»

Sollte einer der Helden die Geistesgegenwart besitzen, ihren Reim vervollständigen zu können (jede sich halbwegs reimende Antwort wird akzeptiert: keine Rücknahme gestattet!), wird Trixie ihm oder ihr eine Portion ihrer Süßigkeiten schenken. Hat der Held das tatsächlich gesuchte Wort erraten (Meisterentscheid), wird Trixie darauf drängen, dass die Portion sofort zu verspeisen ist (Vergleichsprobe in Überreden (Aufschwätzen, Manipulieren oder Schmeicheln) gegen Willenskraft (Überreden widerstehen). Besteht der Held die Probe, wird Trixie es noch einmal mit *Einschüchtern* (Provozieren) versuchen. Hat der Held sogar die Nerven seinerseits mit einem Reim zu antworten, wird ihm die doppelte Portion aufgedrängt.

Die geschenkten Schelmen-Pops (siehe Seite 46) verursachen bei einem Helden für 8 Stunden *Erregung* Stufe III. Sollte der Held die doppelte Portion erreimen und, wie gefordert, sofort verspeisen, wird er stattdessen zu einem spontanen Orgasmus kommen, der von einem 3 Stunden andauernden Zustand der *Betäubung* Stufe I abgerundet wird. Die geschenkten Schelmen-Pops sind 12 Tage von der Magie des Schelmenstreichs POP! magisch aufgeladen. Helden, die in dieser Situation nicht betroffen sind, können eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation durchschauen) ablegen. Bei Gelingen der Probe dämmert es ihnen, dass Trixie Versuchskaninchen für ihren neuen Schelmenstreich sucht und sich hinter ihrem manischen Grinsen ein Schalk verbirgt, der gerade von der Unberechenbarkeit der Wirkungspalette angetan ist. Wer klug ist, kommt darauf, dass Trixies Reim eine magische Wirkung andeutet, die einerseits Mäßigung, im Sinne der Ehegöttin Travia, die auch als Gans dargestellt wird, oder andererseits einen gegenteiligen Effekt provozieren könnte.

#### Schelmenstreiche

Schelmenstreiche ähneln Zaubern, allerdings handelt es sich bei ihnen um magische Handlungen. Für sie gibt es weder Zaubererweiterungen, noch ist es möglich, sie zu modifizieren.

Schelmenstreiche enden vorzeitig, wenn das Opfer angegriffen wird oder Schaden erleidet. Eine Ausnahme stellt die Überdosierung durch die Schelmen-Pops dar.

#### Pop!

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Die Schelmin füllt ihre Hand mit Saatgut (beispielsweise Mais, Weizen oder Reis) und bedeckt sie mit ihrer anderen Hand. Gelingt es der Schelmin, sich (in

Gedanken oder laut) einem ihrer emotionalen Zustände während der letzten 24 Stunden gewahr zu werden, beginnt das Korn wie in einem Kessel zu kochen und poppt schließlich aus ihren Handflächen hervor.

Wie das Korn in der Hand der Schelmin, poppt auch der emotionale Zustand des Konsumenten und wird der erdachten Gefühlsregung der Schelmin unterworfen. Die Auswirkungen, die zu erwarten sind, hängen somit vom Charakter und der Selbstbeobachtungsfähigkeit der Schelmin ab. Maximal können durch diesen Schelmentrick 7 Anwendungen der Süßigkeit (Schelmen-Pops) entstehen, die jeweils auch unterschiedliche „Gefühle“ beinhalten können.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 13 Tage

**Zielkategorie:** Objekt (Saatgut)

**Merkmal:** Objekt

**Steigerungsfaktor:** B

## Schelmen-Pop

**Stufe:** QS

• **Art:** Einnahmegift, alchemistisch

**Widerstand:** Seelenkraft

**Wirkung:** Die Süßigkeit verleiht dem Opfer die Persönlichkeitsschwäche *Emotionale Befangenheit* (dies können auch Zustände wie Erregung, Furcht usw. auf einer Stufe von III sein) einer zufälligen, von der Erschaffenden genannten Emotion pro Anwendung Pops. *Emotionale Befangenheit* sorgt dafür, dass das Opfer die in den Pops fixierten Gefühle verstärkt auslebt. Geschmack und Farbe der Süßigkeit variieren bei jeder einzelnen Anwendung.

• Schelmen-Pops werden zwar rein magisch hergestellt, regeltechnisch fallen sie jedoch unter alchemistische Gifte.

Zusätzlich sind pro ganzer verspeister Anwendung Pops Nebeneffekte möglich. Würfel pro Anwendung mit 1W20:

1-2: Der Held erlangt für 24 Stunden 1 Stufe *Entrückung*. Als Wohlgefällige Talente gelten: Bekehren & Überzeugen, Betören, Etikette, Gaukeleien, Heilkunde Seele, Körperbeherrschung, Lebensmittelbearbeitung, Menschenkenntnis, Musizieren, Reiten, Singen, Sinnenschärfe, Stoffbearbeitung, Überreden, Zechen. Der Konsument kann während der Wirkung keine weitere Entrückung erhalten.

3-5: Der Held wird nervös, hyperaufmerksam und erhält einen Bonus von +2 IN und +1 GS für 3 Stunden.

6-8: Der Po des Helden juckt für 5 Stunden. Durch die Ablenkung sind alle Fertigkeitsproben um 1 erschwert.

9-11: Die Zunge verfärbt sich für 10 Tage in einer zufälligen Farbe.

12-14: Zur Farbe des Pops gegenteilig assoziativer Mundgeruch für 3 Tage.

15-17: Der Held verspürt für 24 Stunden den Drang, in Reimen zu sprechen. Um dem zu widerstehen, kann der Meister jede volle Stunde eine Probe auf *Willenskraft* verlangen.

18-20: Der Held erlangt den Nachteil *Pechmagnet* (siehe **Regelwerk** Seite 174); Dauer: 24 Stunden. Sollte dieser Nachteil bereits vorhanden sein, erhöht sich die Chance bei Würfelwürfen, dass dem Helden etwas passiert, nochmals um 50 %.

Ab 3 Anwendungen innerhalb von 24 Stunden wird der Wurf auf der Nebeneffekte-Tabelle durch potentiell tödlichen Herzkrämpfen ersetzt (1W6 SP/KR; Dauer: 10 KR), die mit einer Probe auf *Heilkunde Gift* -2, 2 KR abgewendet werden können.

**Beginn:** sofort

**Dauer:** 2 Stunden / 4 Stunden (Nebeneffekte bleiben eventuell länger bestehen)

## Schelmenkleister

**Probe:** KL/IN/GE

**Wirkung:** Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von 4 Schritt aus, in der sich der Boden mit einer klebrigen Schicht überzieht. Dadurch verringert sich die GS aller die Zone durchquerenden Lebewesen um 1W6+3. Sinkt sie dadurch auf 0, erhält das entsprechende Wesen den Status *Fixiert*.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Objekt

**Steigerungsfaktor:** C

## Trixies Rammelsurium

Falls die Helden vor oder nach der Untersuchung des Spiegelkabinetts eine Runde durch den Zirkus drehen wollen, stehen ihnen folgende Scharmützel zur Recherche und Unterhaltung bereit:

• Die Schelmen-Pops, die im Eingangsbereich den Boden zieren, können aufgesammelt werden. Sie wirken noch 5 Tage und bereiten für 3 Stunden das Gefühl, fast niesen zu müssen. Offenbar wurden sie von vorherigen Gästen aussortiert ...

• Ein stark lallender, halb nackter Seemann namens **Ulf** (36, Glatze, thorwalsche Tätowierungen, schamloser Romantiker; Kraftakt (13/15/15), Willenskraft (13/11/11)) erzählt den Helden seine Lebensgeschichte, sofern sie ihn im Armdrücken besiegen (Vergleichsprobe *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -2, wenn er währenddessen mit Geplauder abgelenkt wird). Scheinbar hat er in besseren Zeiten, bevor er für irgendwelche Schelme Zelte aufbaute, leibhaftige Krakonier im Zweikampf besiegt. Sollten die Helden auf die Idee kommen, ihn erfolgreich zu betören, schenkt er der wagemutigen Person eine Portion *Standhaftigkeitselixier* (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 132).

- Zwischen Schminkutensilien auf einem Tisch neben der Bühne liegt ein kleines Holzkästchen, das mit 3 Anwendungen getrocknetem *Gulmond* gefüllt ist (siehe **Regelwerk** Seite 345).
- Auf der Bühne steht ein Gestell mit einer rotierenden Scheibe. Sie wird von einem Bild geziert (einem symmetrischen Muster), das, schnell gedreht, eine Illusion zu erzeugen scheint, die Übelkeit auslöst. Fällt ein Held auf den Trick herein, wird die Kurtisane und Erfinderin ♀ *Sindia* (34, grüne Augen, dunkle Haut, einnehmendes Lachen, liebt es, zu beeindrucken; Willenskraft 4 (13/12/15), SK 2) aus dem hinteren Bühnenbereich treten und von ihren bisher misslungenen Versuchen berichten, mit einer solchen unmagischen Illusion lustvolle Freude zu bereiten. Falls die Helden hilfreiche oder lustige Theorien für das Gelingen ihres Vorhabens für sie bereit haben, wird sie in Tratschlaune verfallen und von Trixies Affäre mit Reime-Heimke (siehe unten) erzählen. Gelingt einem Helden sogar eine Probe auf Überreden (Schmeicheln) –2 wird sie den Helden außerdem von Trixies geheimen Vorrat berichten, der sich hinter der Bühne in einer Kostümkiste verbirgt. Dort findet sich ein Fläschchen *Tharvun-Parfüm* (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 133) und ein *Orgasmusküchlein* (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 131), das die Schelmin einer Hexe abgekauft hat.

## Das Spiegelkabinett

Inmitten der Windungen des Spiegelkabinetts liegt ein toter Mann auf dem Boden. Es sieht ganz so aus, als sei er im Rausch zusammengebrochen, wobei er es offensichtlich noch geschafft hat, sich fast alle Kleider vom Leib zu reißen, sodass ihm nur die Hose um die Knöchel hängt und ein halbes Hemd seinen Oberkörper kaum bedeckt. Wer sich näher als 3 Schritt auf die Leiche zubewegen will, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) –1 ablegen und bestehen, um sich nicht aufgrund des Verwesungsgeruchs zu erbrechen. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunde* –1 bestätigt, dass der Tote bereits 4 Tage hier liegt. Wer QS 2 oder mehr erzielt, erkennt sofort, dass es sich um einen unnatürlichen Tod handelt, der vermutlich durch Gift hervorgerufen wurde. Kenner der Giftheilkunde können dies mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Gift* bestätigen, wobei sich das Gift nicht identifizieren lässt. Sollte bei einer Magische Analyse mindestens QS 2 erzielt werden, zeigt sich ein astrales Glitzern in Speichel und Krümeln, die sich an Händen, Mund und Kleidung des Toten finden lassen. Überall, sowohl auf den Spiegeln, als auch auf dem Boden, den Tücherwänden, die das Kabinett rahmen, dem Oberkörper, und insbesondere den Händen, der Hose und dem Schritt des Toten sind Unmengen einer Samenflüssigkeit verteilt, die einst dessen Schoße entsprang.



Folgendes fällt den Helden zudem bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) auf:

- **QS 1:** Der Tote sieht trotz seines toten Zustands irgendwie glücklich aus. Golgari holte ihn wohl, während er etwas tat, dass er ziemlich mochte. Zwischen seinen Fingern kleben, neben dem Beweis dafür, auch Reste von Trixies mysteriösen Süßigkeiten.
- **QS 2:** Die Spiegel sind so ausgerichtet, dass die Person, die am Standort des Toten um sich blickt, dreizehn Mal ihr eigenes Antlitz zurückgeworfen bekommt. Die Ausrichtung ist so perfekt, dass man sogar seine eigene Rückseite vollständig sehen kann. Kaum ein Aventurier kennt diese Perspektive!
- **QS 3+:** Trixie, die Schelmin, wirkt trotz ihres weiten Grinsens verdächtig nervös. Sie scheint nicht zu wissen, wo sie ihre Hände hin packen soll und wird zur Ablenkung unbeholfen versuchen die Helden und Heldinnen zu betören (aufgrund der Nervosität um 3 erschwert), die ihre Aufmerksamkeit statt bei der Leiche bei ihr weilen lassen.

## Im Gespräch mit den Geweihten

Falls die Helden im Anschluss an die Untersuchungen Trixie, Bernstein-Bal oder Funkel-Minka befragen möchten, können sie mit folgenden Antworten rechnen:

- Funkel-Minka teilt den Helden mit, dass sie den Ort des Todesfalls für wichtig hält. Auf den Hinweis, es handle sich möglicherweise um ein magisches Verbrechen, reagiert sie abweisend. Derlei Theorien entsprängen dem Verfolgungswahn eines Praioten, nicht jedes Verbrechen und nicht jeder Unfall seien auf Magie zurückzuführen. Funkel-Minka wird versuchen, die Helden zu überreden. Knicken diese ein, beschleicht sie ebenso das Gefühl, dass der Schelmin ein tragischer Unfall als Verbrechen angehängt wird, weil ihr Zirkus rahjagefällige Unterhaltung bietet, die den Praioten Neulowangens nicht gefällt.
- Bernstein-Bal ist fest davon überzeugt, dass der Tote von der Schelmin verzaubert wurde und dadurch zu Tode kam. Er schwört darauf, durch die Liturgie *MAGIESICHT* Spuren eines Zaubers am Körper des Toten entdeckt zu haben. Wird Bernstein-Bal in seinen Verschwörungstheorien bestätigt, bedankt er sich bei dem Helden mit einem *WEISHEITSSEGEN*.
- Trixie selbst wird sich in widersprüchliche Lügen verstricken, die sie den Helden in (schlechter) Reimform vorträgt. Proben auf Überreden (*Manipulieren*) oder Einschüchtern (*Drohen* oder *Verhör*) gegen sie sind durch die Verwirrung um 3 Punkte erschwert. Nur auf Betörungen reagiert sie sehr offen (Probe um 3 Punkte erleichtert). Bei allen Vergleichsproben wird Trixie sich mit *Willenskraft* zur Wehr setzen. Bei Erfolg wird sie zugeben,

dass sie den toten Gast persönlich kannte. Er hieß Reime-Heimke und hatte sich bei einem Wortwitzduell vor einigen Tagen einen Lebensvorrat Pops von Trixie erspielt. Wer mindestens 2 Netto-QS erlangt, hört außerdem heraus, dass sie Reime-Heimke sexuell äußerst zugeneigt war.

## Des Rätsels Lösung

Bei Trixies Zirkus handelt es sich um einen Zusammenschluss mobiler Kurtisanen und Gesellschafter. Um sich zwischen den Vorstellungen des erotischen Tanzes zusätzlich zu vergnügen, erfindet Trixie allerlei magischen Krimskrums für ihr Rammelsurium. Anders als die anderen Versuche, die kaum für einen halben Witz hergehalten haben, entwickelten sich die Pops in kürzester Zeit zu einem hoch gefragten Gut. Da sich die Schelmin nicht für Geld, sondern nur für Spaß interessiert, versteigerte sie Hände voll Pops in Wettspielen und für (körperliche) Gefälligkeiten. Der tote Reime-Heimke war zu gut im Spiel und zu gierig, sodass er mehr als eine Eimerladung (und damit 5 Anwendungen der Pops) auf einmal verspeiste. Trixies levathanische Grundgeilheit hatte sich über die Tage durch die massenhafte Zuneigung der Kundenflut vervielfacht und in besonders effektiv rahjasierenden Pops niedergeschlagen. Um das Spiel für die Gäste lustiger zu gestalten, hat sie die Portionen mit älteren, teils negativ besetzten Pops durchsetzt. Auch das hat Reime-Heimke nicht retten können, als er sich, nach dem Fressgelage, zum autoerotischen Zeitvertreib im Spiegelkabinett niederließ. Die Mischung aus dem manifestierten Begehren der Schelmin mit den aufregenden Perspektiven der Spiegelwände führte schließlich zu einem (spaßigen) Ritt zu Borons Hallen. Todesursache: Stimulation bis zum Herzinfarkt. Sollten die Helden Probleme haben, die Zusammenhänge am Tatort zu erschließen, wird Funkel-Minka auf die restlichen Mitglieder und Sehenswürdigkeiten des Rammelsuriums verweisen, die noch Hinweise geben könnten.

### Trixie

MU 14 KL 12 IN 14 CH 14

FF 10 GE 10 KO 11 KK 10

LeP 29 AsP 30 KaP - INI 13+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

**Talente:** Betören 8, Brett- und Glücksspiel 8, Einschüchtern 3, Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 6, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 7, Verbergen 4, Willenskraft 5, Zeichnen 3

**Magische Handlungen:** Pop! 12, Schelmenkleister 7

**Kampfverhalten:** Trixie wird stets versuchen zu fliehen. Sobald sie in die Ecke gedrängt wird, versucht sie mit SCHELMENKLEISTER die Angreifer auszubremsen.

**Flucht:** bei 1 Stufe Schmerz oder nach Enthüllung des Spiegelkabinettträtsels

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

## Jemand muss bestraft werden ...?

Sobald die Helden des Rätsels Lösung auf die Spur kommen, versucht Trixie zu fliehen. Wenn eine Kampfsituation ausbricht, wird sich Funkel-Minka zurückziehen, Bernstein-Bal hingegen wird sich einmischen, sobald Trixie einmal erfolgreich zurückgeschlagen hat, indem er einen BLENDSTRAHL wirkt (Blendstrahl (14/11/12), Wirkungsdauer 1 KR). Selbst wenn Bernstein-Bal und Funkel-Minka direkt von den Helden angegriffen werden sollten, werden sie nicht gegen sie kämpfen, sondern fliehen und die Stadtgarde (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) rufen.

### Die Tradition (Schelme) als Sonderfertigkeit

(gekürzte Fassung, vollständige Version siehe **Aventurische Magie II** Seite 30)

- Schelme können Schelmenstreiche erlernen und anwenden.
- Schelmenstreiche erfordern keine Formel, sehr wohl aber Gesten. Kann der Schelm diese Gesten nicht ausführen, erleidet er eine Erschwernis von 2 auf den Schelmenstreich.
- Schelme können eine SK und ZK von 1 bei ihren Zielen ignorieren. Ab einem Wert von 2 müssen sie aber wie gewohnt die Erschwernis durch die SK oder ZK in Kauf nehmen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer, Kultur Koboldweltler

**AP-Wert:** 125 Abenteurpunkte

## Zahltag

Für die Festnahme und (lebendige) Übergabe der Schelmin an die Rahjakirche Lowangens, wird sich diese mit einer Flasche Tharf für jeden Helden förmlich bedanken. Funkel-Minka wird außerdem dafür sorgen, dass die anschließende Durchsuchung des Zirkuszeltens sich für die Helden auszahlt. Falls diese die versteckten Schätze aus Trixies Rammelsurium nicht bereits gefunden haben, wird Funkel-Minka ihnen diese überlassen.

Neulowangens Praioten bedanken sich für die lebendige (oder tote) Schelmin mit einem Bernsteinamulett, das jeden Helden als einen Freund der Kirche auszeichnet, sowie 5 Dukaten pro Person. Haben die Helden Trixies Rammelsurium zuvor geplündert, werden die Praioten alles konfiszieren, dass nicht erfolgreich verborgen wird.

Helfen die Helden jedoch Trixie bei der Flucht, wird diese Zeit ihres Lebens in deren Schuld stehen.

## Belohnung

Ist es den Helden gelungen, Trixie zu überführen bzw. aufzuklären, woran der Tote gestorben ist, haben sie sich **5 AP** verdient. Sollte es ihnen gelungen sein, Trixie zu stellen, so erhalten sie weitere **5 AP**.



## KURTISANEN & BORDELLE

**Kurtisanen & Bordelle** ist eine Spielhilfe für den Quellenband **Wege der Vereinigungen** und vertieft die Themen Prostitution und Rahjaglaube in Aventurien. Die Spielhilfe geht näher auf die Ansichten der Aventurier zu einem Besuch im Rahjatempel ein, welche Opfergaben für die Schöne Göttin angemessen sind und worin der Unterschied zwischen einem herkömmlichen Bordell und einem geweihten Tempel liegt.

Neben Vorschlägen für ein stimmiges erotisches Ambiente am Spieltisch, werden sechs Prostituierte ausführlich beschrieben und mit einem umfassenden Werteprofil versehen, sodass sie als Kontaktpersonen, Verbündete oder Feinde der Helden dienen können. Zusätzlich zu den sechs detailliert beschriebenen Prostituierten enthält die Spielhilfe auch noch mehrere Dutzend Kurzbeschreibungen von Liebesdienern beiderlei Geschlechts, damit jeder Meister schnell die Belegschaft eines Bordells, eine Rahjageweihte oder einen freischaffenden Lustknaben mit Aussehen, Eigenheiten und Werten ausstatten kann.

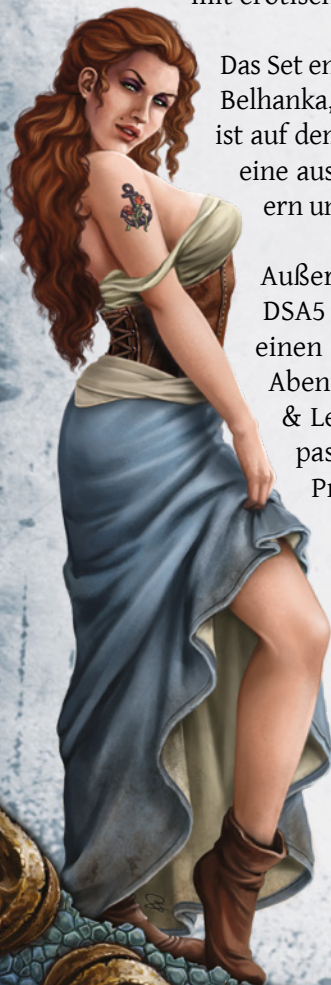
Außerdem enthält **Kurtisanen & Bordelle** vier Szenarien, die sich mit erotischen Themen beschäftigen.

Das Set enthält zudem eine phantastische A2-Karte von Belhanka, der Serenissima des Horasreiches. Die Karte ist auf dem neuesten Stand von 1040 BF und enthält eine ausführliche Legende zu Tempeln, Gasthäusern und anderen interessanten Orten Belhankas.

Außerdem liegen dem Paket noch 6 Einlegerseiten für den DSA5 Universal-Spielleiterschirm bei. Diese zeigen zum einen die Covermotive von **Wege der Vereinigungen**, dem Abenteuerband **Sinnestaumel & Begierde** und **Intrigenspiel & Leidenschaft**. Zum anderen findest du als Meister eine passende Übersicht zum Liebespiel mit verschiedenen Praktiken und Modifikatoren.

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

Für die optimale Benutzung der Einlegerseiten wird der **DSA5 Universal-Spielleiterschirm** empfohlen.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

**US25407PDF**