

Das Schwarze Auge

**INTRIGENSPIEL
— & —
LEIDENSCHAFT**

BELHANKA

Kosmidion (KO)

- KO01 Vielvölkermarkt
- KO02 Boxhalle 'Vier Fauste'
- KO03 Villa Karinor
- KO04 Palazzo Ascania
- KO05 Casa Geraucis

Simiavilla (SI)

- SI01 Kolonialhöfe
- SI02 Eisengärten
- SI03 Erporium
- SI04 Weberstüdlung
- SI05 Bausch- und Linnenweberei Ilsturer
- SI06 Arcanomechanische Manufaktur
- SI07 Spezereienmarkt
- SI08 Gläsernes Tor und Glaswerkstätten
- SI09 Ballhaus
- SI10 Tulamidisches Bad
- SI11 Fechtsschule 'Rathjas Kavalier'

Belhamer (BH)

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

Belethora (BE)

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

Penumbre (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 Bogenhogsche Bäder
- PA03 Rosengärten

Jardinata (JA)

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

Diverse Orte um die Hauptinseln (DIV)

- DIV01 Casino
- DIV02 Castello Grassacis
- DIV03 Poststation
- DIV04 Schokoladenmanufaktur Brago
- DIV05 Heide Targuma

G01

- G01 Taverne 'Die Schwarze Galerie'
- G02 Taverne Tokum & Trivina
- G03 Parhs Taverne
- G04 Hotel 'Imperial'
- G05 Taverne 'Kristallpalast'
- G06 Taverne 'Der Limbus'
- G07 Weinlokal 'Aves' Netz'
- G08 Hotel 'Primesto'
- G09 Herberge 'Travias Hirakhr'

T01

- T01 Haus der zwei Wasser (Eiferdtempel)
- T02 Refugium des Reisenden (Avestempel)
- T03 Haus des Irgratens (Nandustempel)
- T04 Blütentempel der 'Ira'
- T05 Wandlertempel
- T06 Obstgarten der Perane
- T07 Haus der vier Ozeane (Eiferdtempel)
- T08 Sta. Xaviera Kapelle
- T09 Palast Rahjas auf Doren
- T10 Kloster Santa Lamka

A01

- A01 Palazzo ya Duridanya

Intrigenspiel & Leidenschaft



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Axel Spor, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Hexaplex, Niko Hoch, Jeanette Marsteller,
Alex Spohr, Axel Spor, Nathander Weise

Lektorat

Frauke Forster, Jeanette Marsteller

Korrektorat

Julian Härtl, Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Lâle Favre, Fífa Finnsdóttir, Lalandra Hruschka,
Regina Kallasch, Konrad Krogull, Annika Maar, Julia Metzger, Matthias Rothenaicher,
Maximillian Schiller, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Signi icant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Unser herzlichster Dank gilt Sören Berndson, Julian Härtl, Lukas Keese, Lennart Lambers sowie Louisa Würden (für ihr Händchen für gute Erotik), Zoe Adamietz, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und Wiebke Berghäuser für Ideen und Kritik.

Und nicht zu vergessen: Anni Angel, Lexi Belle, Sascha Grey, Emma Mae, Marsha May und Delta White.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Spielhinweise	04
Ein Spiel um Macht und Liebe	05
Feuer der Leidenschaft	30
Zeilen, die den Tod bedeuten	43



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

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

Gerüchte: Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

Qualität und Preis

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

Dem Meister zum Geleit

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

In **Ein Spiel um Macht und Liebe** werden die Helden in ein Intrigenspiel um die Wahl des Consiliums von Belhanka verstrickt. Sie sollen einem guten Freund, dem Baron von Caspoeth, zum Sieg über seine Konkurrenten verhelfen. Doch sie werden dabei in Machenschaften seiner Feinde und eine Liebesgeschichte verstrickt.

Das **Feuer der Leidenschaft** ist entflammt zwischen der jungen Patrizierin Sariya dy Macato und der Lyceum-Kurtisane Dominga. Beide müssen ihre Liebe

Meisterinformationen:

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

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



EIN SPIEL UM MACHT UND LIEBE



von Alex Spohr

Drugon Commarion saß auf seinem mit Samt überzogenen Ebenholzstuhl und ließ sich durch die Anwesenheit seines Nefen Salvodan nicht vom Essen abhalten. Auch wenn er seinem jungen Verwandten nicht zutraute, die Geschicke Belhankas so meisterlich zu lenken wie er selbst, so würde er über ihn die Kontrolle behalten. Und dies war durchaus eine Entschädigung dafür, ein ganzes Jahr lang nicht selbst im Consilium zu sein. Er hatte Salvodan heute eingeladen, damit sie gemeinsam ihr Vorgehen besprechen konnten. Sein Neffe stand nahe dem Kamin und schaute in die Flammen. Er wirkte etwas beunruhigt und kaute auf seiner Lippe herum.

»Worüber machst du dir Sorgen, Salvodan? Es läuft ausgezeichnet. Dein letzter Auftritt auf dem Fest der Primesta hat dir viele Sympathien eingebracht«, knurrte Drugon zu ihm hinüber, während er den Flügel von seinem Brathähnchen abbrach und begann, das Fleisch vom Knochen abzunagen.

»Meine Leute haben mir berichtet, dass viele Bürger Mythraela ya Aranori wählen werden – diese verdammte Schlampe. Sie könnte mehr Stimmen bekommen als ich. Und dann wäre da noch Malrizio ya Duridanya. Er hat angekündigt, dass er sich dieses Jahr um ein Amt als Consilier bewerben wird.«

Drugon hatte ebenfalls davon gehört. Bevor Malrizio verkündet hatte, dass er sich zur Wahl stellen würde, sah es für seinen Plan noch gut aus. Doch mit dem beliebten Malrizio und der aufstrebenden Mythraela würde es schwer werden, einen der fünf Sitze des Consiliums zu bekommen.

»Dann kümmer dich drum!«, war Drugons leicht übellaunige Antwort.

Mythraela ya Aranori hatte es sich zu eigen gemacht, bevor sie mit ihren eigentlichen Reden begann, die Aufmerksamkeit der Bürger zu gewinnen, indem sie ihnen von dem großen Sieg auf den Rosenfeldern berichtete und warum die Belhankaner stolz auf sich sein konnten. Dieses Mal wäre sie aber fast ins Stocken geraten, als sie mitten unter den Zuhörern Salvodan ausmachte. Ihr Körper sehnte sich nach seinen Berührungen, obwohl sie wusste, dass sie mit dem Feuer spielte. Sie liebte ihn, und doch war er ihr Konkurrent.

Amaldo hatte Mythraela heute auf dem Platz der Republik gesehen und nachts von ihr geträumt. In seinem Leben gab es nur zwei Ziele: Die meisterlichste Kreation von Schaumwölkchen mit Schokoladenüberzug herstellen, die Aventurien je gesehen hat, und Mythraela für sich zu gewinnen.



Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Wahl eines Stadtoberen, Intrigen und Machenschaften in Belhanka, eine unglücklich verliebte junge Frau

Genre: Planungs- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: Gerechtigkeitssinn

Ort: Belhanka, Horasreich

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis meisterlich

Anforderungen:

Recherche

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Vorwort

Die Helden werden in Belhanka in **Ein Spiel um Macht und Liebe** verwickelt. Dort steht die Wahl der Consiliiere (der Stadtoberen und Ratsmitglieder) an, und durch geschickte Intrigen versuchen die Mächtigen der Stadt, das Amt in ihre Hände zu bekommen. Die Helden unterstützen dabei einen Freund, dem sie schon im Vorfeld das Leben gerettet haben, fördern seinen Ruf, halten ihm Intrigen seiner Konkurrenten vom Leib und beeinflussen somit die Wahl der Bürger. Zeitgleich werden sie von einer Rahjageweiheten gebeten, sich um einen

unglücklich verliebten Mann zu kümmern, der sich in das Mitglied einer der Würdigen Familien Belhankas verliebt hat und den große Standesunterschiede von seiner Angebeteten trennen. Die Frau, die er verehrt, bewirbt sich selbst um ein Consiliarsamt und ist damit eine der Konkurrentinnen des Heldenfreundes. Allerdings ist sie eine fähige und bürgernahe Politikerin, und die geeignetere Kandidatin, sodass die Helden in Gewissenskonflikte kommen können. Schlussendlich muss sich die Gruppe entscheiden, wem ihre Loyalität gilt.

Hintergrund

Was bisher geschah ...

Noch während des *Krieges der Drachen* (1028 bis 1030 BF) formte sich in der freien Stadt Belhanka eine Republik. Oberhaupt der neuen Stadtregierung wurde die *Primesta*, die auf Lebenszeit berufen wurde. Ihr zur Seite steht ein Rat, das sogenannte *Consilium*. Die Mitglieder dieses Rates, die *Consiliere*, werden für ein Jahr gewählt und haben nicht nur großen Einfluss auf die Politik der Stadt, sondern auch große Macht, da Beschlüsse der *Primesta* nur von ihnen verhindert werden können und sie somit ein politisches Gegengewicht zu ihrer Herrschaft darstellen.

Wie jedes Jahr steht wieder eine Wahl der Consiliere des Rates an. Und wieder versuchen mehrere der *Würdigen Familien* (so die Bezeichnung des Patriziats Belhankas), die fünf Ämter des Consiliums zu besetzen. Während die ersten vier Sitze als sicher 'gesetzt' gelten, sieht dies bei dem verbliebenen Ratssitz anders aus. Mehr als nur einem Anwärter werden Chancen eingeräumt, den wichtigen Platz im Rat zu ergattern. Eine der aussichtsreichen Familien um den letzten verbliebenen Ratssitz sind die *Commarians*. Schon bevor Belhanka eine Republik wurde, war die

Familie *Commariam* eine der wohlhabendsten und einflussreichsten in der Stadt. Dies änderte sich auch nach dem Sturz der Adelsherrschaft und der Errichtung der Republik nicht. **Dragon Commariam**, seines Zeichens Geldverleiher, Patrizier und letztjährig gewählter Consilier (und immer noch amtierend), hat den Plan gefasst, seinen Neffen **Salvodan** in das Amt zu heben und sich jährlich mit ihm abzuwechseln, da er die Macht nur scheinbar abgeben will. In Wahrheit hat er vor, im Hintergrund weiter selbst die Strippen zu ziehen.

Eine direkte Wiederwahl ist *Dragon* nicht möglich, womit ihm nur die Möglichkeit bleibt, über seinen Neffen weiterhin Einfluss auf die Stadtpolitik auszuüben.

Da jedoch einige Kandidaten *Dragons* Pläne gefährden und es durchaus passieren kann, dass *Salvodan* nicht in das Amt eines Consiliars gewählt wird, hat sich der alte Intrigant dazu entschlossen, einigen der Konkurrenten um den Ratssitz Probleme zu bereiten und dafür zu sorgen, dass sie nicht gewählt werden.

Einer dieser Konkurrenten ist der Lebemann **Malrizio ya Duridanya**, der beim einfachen Volk wegen seiner Großzügigkeit sehr beliebt ist. *Dragons* und *Salvodans* Plan sieht vor, den verhassten *Malrizio* durch eine Bande von Schurken auf dem Weg nach Belhanka entführen zu lassen



und ihn solange festzuhalten, bis die Wahl der Consilire vorbei ist.

In der Stadt selbst will er einige weitere aussichtsreiche Kandidaten durch Verleumdungen, Drohungen und Intrigen daran hindern, genügend Stimmen zu sammeln. Eine von jenen Opfern ist die junge ♀ *Mythraela ya Aranori*. Sie ist eine fähige Politikerin mit Visionen und sehr beliebt innerhalb der Republik, hat allerdings ein großes Problem: Sie ist in Salvodan verliebt – und dieser nutzt ihre Gefühle aus, um ihren Ruf zu schädigen, ohne dass sie es wahrhaben will.

Ungeachtet der hohen Politik, versucht derweil der ehrliche Bäckersgeselle ♂ *Amaldo Regalado*, Mythraela auf sich aufmerksam zu machen. Denn dieser hat sich wiederum in sie verliebt, weiß aber, dass sie als Teil der Würdigen Familien für ihn fast unerreichbar ist. So sucht er Hilfe bei der Rahjakirche und versucht, das Herz seiner Angebeteten für sich zu gewinnen.

... und noch geschehen kann

Die Helden erleben, wie die Kutsche des Barons Malrizio ya Duridanya von einer Verbrecherbande überfallen wird. Diese wurde von den Commarions angeworben, um den Baron gefangen zu nehmen, ihn an einen sicheren Ort zu bringen und ihm dadurch die Chance zu nehmen, als Consilier gewählt zu werden.

Die Helden können Malrizios Entführung verhindern und den Plan der Commarions stören. Malrizio selbst wird ihnen ewig dankbar sein und lädt sie nach Belhanka ein, wo sie ihn als Helfer bei der Consiliumswahl unterstützen sollen. Ihre Aufgabe ist es in erster Linie, weitere Intrigen von ihm fernzuhalten, denn die Commarions haben noch nicht aufgegeben:

Sowohl Drugon als auch sein Neffe schmieden weiterhin Komplote und versuchen die Wahl zu gewinnen. Während die Helden dabei sind, die Machenschaften der Commarions aufzudecken, erhalten sie noch einen weiteren Auftrag: Eine Rahjageweihte wendet sich an die nun stadtbekannten Helden, damit sie dem armen Amaldo beistehen, wohl wissend, dass es auch in ihrem Interesse sein könnte, herauszufinden, was hinter Salvodans amourösen Absichten steckt.

Die Helden

Generell sind alle Spezies, Kulturen und Professionen zugelassen – für Exoten gelten die üblichen Einschränkungen für das Horasreich. Ein Held aus einer Stammeskultur wird es deutlich schwerer haben, sich in das Gefüge der horasischen Gesellschaft einzufügen, unmöglich ist es aber nicht. Al'Anfaner und Thorwaler werden von einigen Bewohnern der Stadt misstrauisch beäugt, da das Horasreich gegen beide in letzten Jahren Kriege geführt hat. Die Commarions werden möglicherweise deren Herkunft für Verleumdungskampagnen benutzen. Grundsätzlich können aber Helden aus diesen beiden Regionen an dem Abenteuer teilnehmen, solange sie sich halbwegs zu benehmen wissen. Von Vorteil kann ein hoher sozialer Stand (Stufe IV oder höher) sein, aber auch Helden, die sich eher in der Unterwelt bewegen, sind sehr hilfreich bei der Lösung einiger

Probleme, denn ihnen stehen andere Möglichkeiten offen, Informationen zu sammeln. Das Abenteuer richtet sich vor allem an gesellschaftlich orientierte Helden. Aus diesem Grund sollten zumindest einige Mitglieder der Gruppe gute Kenntnisse in den entsprechenden Talenten besitzen. Eine größere Rolle fällt dabei *Etikette*, *Überreden* und *Gassenwissen* zu und ganz besonders auch *Bekehren & Überzeugen*. In besonderem Maße ist auch die Sonderfertigkeit *Staatskunst* (siehe Seite 18) nützlich, allerdings ist es keine Grundvoraussetzung, das Abenteuer bestreiten zu können, wobei es ohne diese Sonderfertigkeit sicherlich schwerer wird, seinen Kandidaten erfolgreich zu unterstützen. Nichtsdestotrotz sollte die Gruppe aber auch nicht wehrlos sein, da es bisweilen darum gehen kann, sich der Konkurrenz buchstäblich mit Händen und Füßen zu erwehren. Deshalb ist auch ein Kämpfer in der Gruppe nicht zu unterschätzen. Die Fähigkeiten magisch begabter oder geweihter Helden können für die Lösung des Abenteuers sehr hilfreich sein, stellen jedoch keine Notwendigkeit dar, um die Probleme zu lösen. Die Helden sollten dem Kult der Zwölfgötter (insbesondere der Rahja) nicht feindselig gegenüberstehen, da sie sonst in Belhanka Schwierigkeiten bekommen werden. Gleiches gilt für ausgewiesene Feinde des Horasreiches oder der Republik Belhanka. Das Abenteuer geht von einer mäßig erfahrenen Gruppe aus, die bereits ein paar Abenteuer erlebt hat, es lässt sich jedoch ohne große Schwierigkeiten auch mit Helden spielen, die noch ganz am Anfang ihrer Abenteuerlaufbahn stehen. In diesem Fall können sowohl Anzahl als auch Werte von Gegnern verringert werden.

Ort und Zeit

Das Abenteuer führt die Helden durch die Coverna bis ins prachtvolle Belhanka. Die Ereignisse spielen in einem Zeitraum, den du zwischen 1033 bis 1040 BF ansiedeln kannst. Die Angaben im Abenteuer gehen vom Jahr 1040 BF aus. Verlegst du die Handlung zu einem früheren Zeitpunkt, sind die Personen entsprechend jünger. Du solltest dann auch berücksichtigen, dass sie eventuell einige nach unten abweichende Werte haben sollten. Sie sind vielleicht weniger erfahren und haben noch keine so hohen FW- oder Eigenschaftswerte.

Belhanka hat auf jeden Fall schon das Wahlsystem eingeführt, das für dieses Abenteuer von großer Bedeutung ist. Das exakte Jahr hingegen spielt keine große Rolle, du wirst im Abenteuer selbst dazu auch keine Bezüge finden, die von einem expliziten Jahr innerhalb des angegebenen Zeitrahmens ausgeht.

Die Geschehnisse der Handlung selbst werden etwa zwei Wochen Zeit in Anspruch nehmen, da es solange dauert, bis die Wahl des Consiliums stattfindet.

Helden aus dem Horasreich

Zwar lässt sich das Abenteuer mit Helden (fast) jeglicher Herkunft spielen, jedoch ist es auch möglich, eine rein horasische Heldengruppe nach Belhanka zu führen oder gar eine Themengruppe aus der Stadt selbst oder zumindest der Coverna.

Diese können Sonderfertigkeiten wie *Ortskenntnis* (*Belhanka*) oder *Fächersprache* nutzen, um dem Abenteuer eine besondere Würze zu verleihen. Zudem bieten sich persönliche Bezüge und Verbindungen von Meisterpersonen zu den Helden an. So könnten die Abenteurer Malrizio, Amariella, Amaldo oder die Rahjageweiheten bereits kennen und im Vorfeld mit ihnen bereits Freundschaften geknüpft haben. Oder die Helden haben selbst Interesse daran, Consiliere zu werden, oder einer der Helden verliebt sich gar in einen der Protagonisten der Geschichte.

Schauplatz der Ereignisse: Belhanka

Die Geschehnisse des Abenteuers finden in der aufstrebenden Stadt und Seerepublik Belhanka statt. Die Stadt mit dem wichtigsten Heiligtum der Rahjakirche ist in den letzten Jahren so stark an wie keine andere Stadt angewachsen, sodass Belhanka mittlerweile eine der Metropolen des Horasreichs ist.

Für eine umfangreichere Ausgestaltung des Abenteuers sei dir die Beschreibung Belhankas in **Kurtisanen & Bordelle** auf Seite 17 ans Herz gelegt. Die Spielhilfe

enthält eine ausführlichere Stadtbeschreibung und eine Übersicht über viele Persönlichkeiten, auf welche die Helden während des Abenteuers treffen können.

Der Verlauf

Die Geschichte hat einen offenen Handlungsverlauf. Weder die genaue Handlungsabfolge noch das Ende sind festgeschrieben. Aus diesem Grund ist das Szenario sehr modular gestaltet. Beschrieben werden vor allem die Akteure und mögliche Ereignisse des Abenteuers. Du kannst die Szenenabfolge meist selbst bestimmen bzw. auch erweitern.

Diese Art des Abenteuers bedeutet aber auch für dich als Meisterin mehr Mühe und Arbeit. Du bekommst alles Notwendige in die Hand gelegt und auch Hilfen für einen möglichen Verlauf, einen Überblick über Parteien und Personen. Schlussendlich musst du aber selbst entscheiden, was genau passiert. Je nach Handlung der Spieler mögen die Ereignisse abweichen. Du kannst dich jedoch an der beispielhaften Zeitleiste orientieren, wenn du eine stärkere Vorgabe der Handlungsabläufe brauchst.

Kapitel 1: Ein Lebemann in Nöten

Wie werden die Helden in die Geschichte verwickelt?

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden zu Beginn der Handlung im Horasreich, am besten innerhalb der milden Region *Coverna*, unterwegs sind. Wo sie genau auf Malrizio und die Räuber stoßen, bleibt dabei der Meisterin überlassen. Anbieten würde sich aber z. B. die Straße von Malur nach Belhanka. Malur ist der Wohnort von Malrizios Ehefrau und es kann durchaus sein, dass er ihr einen Pflichtbesuch abgestattet hatte, sich nun wieder auf dem Weg in das wesentlich rahjagefälligere Belhanka befindet und unterwegs auf Schurken und Helden trifft. Allerdings kannst du das Treffen zwischen den Helden und Malrizio auch überall ins Horasreich verlegen, da der Adlige vielen Geschäften und Vergnügungen außerhalb Belhankas nachgeht. Wichtig ist allein, dass er mit einer Kutsche unterwegs ist und das Treffen entsprechend auf einer Straße stattfinden sollte.

Was führt die Helden in die Coverna?

- ☛ Söldner haben vielleicht vor, sich in den Dienst einer Würdigen Familien in Belhanka zu stellen. Gleiches mag – unter anderen Voraussetzungen – auch für Krieger und Schwertgesellen gelten.
- ☛ Ein Kämpfer mag sich auch weiterbilden wollen und sucht deshalb den Leiter der Schwertschule der Rahjakavaliere, **Tedeo Rahjalieb ya Aranori** (59, graumeliertes Haar und Bart, elegante Bewegungen, körperbetonte Prunkrüstung; Willenskraft 12 (15/14/16), SK 3) auf.
- ☛ Magier, aber durchaus auch andere Zauberkundige, könnten Wissen aus der Akademie der Geistreisen suchen oder sich für die Arcanomechanik der **Palmyra**

Tartuffo (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2) interessieren, oder sind im Auftrag der Grauen Gilde oder eines Ordens dorthin unterwegs.

- ☛ Schöngeister und Anhänger der Rahja zieht es vielleicht nach Belhanka, weil sie das lebenslustige Stadtviertel *Penumbra* besuchen wollen und ein großes Fest bevorsteht. Dort bieten sich zahlreiche Gelegenheiten für Unterhaltungen. Die Rahjageweihte **Amaziella Bosvani** (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1) bietet für Gäste der Stadt gelegentlich einen Stadtrundgang zu Weinlokalen und Sehenswürdigkeiten an, und sie könnte die Helden bereits aus anderen Abenteuern kennen und eine Freundschaft mit ihnen hegen.
- ☛ Rahjageweihte pilgern vielleicht nach *Paradisela*, wo sich der wichtigste Tempel der Rahja befindet.
- ☛ Streuner und Diebe zieht es vielleicht aus sehr ähnlichen Gründen dorthin. Außer dass sie eher weniger Gold ausgeben als verdienen wollen. Vielleicht wollen sie sich auch den *Picaros* (siehe Seite 10) anschließen, um durch Schmuggel und Einbrüche ihre Geldkatzen zu füllen.
- ☛ Auch andere Geweihte haben vielleicht einen Auftrag ihrer Kirche erhalten, der sie nach Belhanka führt.
- ☛ Handwerker sind in der Stadt gern gesehen, immerhin wird allerorten neu gebaut und es gibt regen Bedarf an Arbeitskräften. Im Stadtviertel *Belenora* finden sich viele Meister ihrer Handwerkskünste; auch Spezialisten werden immer wieder gesucht.
- ☛ Künstler, *Sharisadim* und *Scharlatane* erfreuen sich ebenfalls großer Beliebtheit und können in der Stadt darauf hoffen, mit ihrer Kunst gutes Silber zu verdienen.

- Kurtisanen mag es zu den Lyceen ziehen. Wer an einem der Höfe der Abendröte ausgebildet wird, deren Liebeskünste lassen sich nur in Gold aufwiegen.

Alternativer Einstieg

Wenn du die Helden nicht über den Überfall in die Geschehnisse verwickeln willst, kannst du auch eine andere Option wählen. Das Abenteuer könnte beispielsweise auch auf dem Maskenball beginnen, wo die Helden das erste Mal Zeuge von den Intrigen der Commarions werden. Oder die Gruppe kennt bereits die Rahjageweihete Cellissa und wird von dieser beauftragt, Amaldo beizustehen.

Kutschenüberfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es gibt kaum einen Landstrichs Deres, der das ganze Jahr über so mild ist, wie die Coverna – vermutlich entstammt der Name des Lieblichen Feldes der Schönheit dieser Region. Ihr atmet tief ein, riecht den Duft der Wiesen und des nahegelegenen kleinen Wäldchens, seht einige Amseln und hört ihr munteres Pfeifen. Vom Meer her weht eine frische Brise, die den sonnigen Tag noch angenehmer macht. Diese friedliche Stimmung wird jäh unterbrochen, als ihr die Schreie einer Frau hört. Und dann die einer zweiten und eines Mannes ...

Mitten auf der Straße haben von Salvodan angeworbene Schläger der *Calimala* (siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 18) die Kutsche Malrizios überfallen. Die Commarions hatten am Tag zuvor den Entschluss gefasst, Malrizio verschwinden zu lassen.

Der Baron ist gerade auf dem Weg nach Belhanka, um seine Wahl vorzubereiten und reist in Gesellschaft zweier Kurtisanen und eines kleinen Trosses von Malur aus an. Der Patrizier ist so überrascht, seine beiden Gesellschafterinnen, ♀ *Simiona* (23, blond, kokett, nicht sonderlich schlau; Betören 12 (14/14/14), Willenskraft (14/10/14), SK 1) und ♀ *Nevinia* (26, dunkelhaarig, lebenslustig; Betören 11 (13/15/15), Willenskraft 8 (13/13/15), SK 2) so verängstigt, dass eine größere Gegenwehr nicht in Frage kommt. Es sind die Schreie der beiden Frauen und Malrizios, die für die Helden nicht zu überhören waren. Die vier bewaffneten Begleiter des Barons wurden mittels eines großen Wurfnetzes außer Gefecht gesetzt, sind von ihren Pferden gestürzt und liegen nun auf dem Boden (und benötigen sicherlich 20 KR, um sich zu befreien). Die restlichen Bediensteten des Barons kauern verängstigt in der Nähe der Kutsche oder sind bereits geflohen.

(Anzahl der Helden +1) Wegelagerer stehen bei den überwältigten Kämpfern (die Hälfte von ihnen ist mit Keulen, die andere mit Rapieren bewaffnet; einer von ihnen ist zusätzlich zum Rapier mit einer Leichten Armbrust ausgestattet). Zwei weitere Räuber sowie der Anführer ♀ *Mertel* (43, einäugig, unangenehme Stimme; Werte siehe Seite 10), versuchen Malrizio aus der Kutsche zu zerren.



Mertel Meeltheuer

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 11 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 34 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

Rapier: AT 15 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Dolch, Rapier), Ortskenntnis (Belhanka), Präziser Stich I (Dolch, Rapier), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 11, Gassenwissen 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 6

Kampfverhalten: Mertel wird nur in den Kampf eingreifen, wenn er angegriffen wird, oder durch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Provozieren) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) provoziert wird. Gegen diesen Gegner setzt er gerne abwechselnd *Finten* und *Präzise Stiche* ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Ausrüstung: Dolch, Rapier, 3W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Die Banden Belhankas: Die Sholinga

Sholinga ist die Bezeichnung für die Belhankaner Verbrecherbanden. Die beiden größten sind die von Kyrill Dolvarn angeführten *Picaros*, die sich vor allem auf das Schmuggelgeschäft konzentriert haben, und die von verschiedenen *Capi* angeführte Bande der *Calimala* („Der Pfad des Bösen“).

Die *Calimala* sind Schläger, die in Belhanka das Baugewerbe kontrollieren und Schutzgeld erpressen. Die *Muskeln der Calimala* sind ehemalige Maurergesellen, die sich für keine Drecksarbeit zu schade sind und die von den *Commarios* angeworben wurden, um Malrizio zu entführen. Mit beiden Sholinga werden es die Helden im Verlaufe des Abenteuers zu tun bekommen.

Mehr zu den Sholinga siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 18.

Ein letzter Wegelagerer sitzt auf dem Kutschbock und bedroht den Kutscher mit einem Dolch. Die Räuber sind mit Warunker Pferden unterwegs, die direkt am Waldrand stehen und an Bäumen angebunden wurden.

Die Helden sind 50 Schritt vom Ort des Überfalls entfernt und erreichen gerade in dem Moment den Schauplatz, als die *Calimala*-Schläger damit beginnen wollen, Malrizio aus der Kutsche zu zerren und sich dieser dabei

Calimala-Schläger / Räuber

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

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

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

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

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

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

Kampfverhalten: Die *Calimala*-Schläger, die sich als Räuber ausgeben, sind zwar stark, aber nicht sonderlich koordiniert. Sie werden gegen bewaffnete Helden vorgehen und bei jeder zweiten AT einen *Wuchtschlag* einsetzen, wenn sie eine Keule tragen. Der Armbrustschütze wird ins Kampfgetümmel schießen und sich einen zufällig bestimmten Helden aussuchen. Danach beginnt er nachzuladen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sobald mindestens die Hälfte der Schläger kampfunfähig oder geflohen sind, flieht auch der Rest

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

Ausrüstung: Dolch, Keule oder Rapier, Leichte Armbrust (nur einer), 1W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

heftig wehrt. Falls eine Probe auf *Etikette* (*Heraldik & Stammbäume*) gelingt, so können die Helden erkennen, dass sich bei den Wappen auf den Wämsern der gefangenen Wachen um das Symbol des Hauses *Caspoeth* handelt, der Familie des Barons (und sie erraten auch, wer Malrizio ist). Die Probe ist für Helden, die nicht aus dem Horasreich sind, um 1 erschwert.

Was können die Helden tun?

Es gibt verschiedene Optionen, wie die Helden gegen die Schurken vorgehen können.

- Die Helden haben selbstverständlich die Option, die Räuber mit blankem Stahl (und Magie) zu bekämpfen. Sobald mindestens die Hälfte der Räuber besiegt wurde, fliehen die übrigen.
- Zauberern oder Geweihten stehen zudem zahlreiche weitere Möglichkeiten offen. So kann ein Zauber entscheidend dazu beitragen, einen Kampf zu vermeiden. Gleiches gilt für Liturgien.
- Die Schläger plump mit Rufen weglocken zu wollen, wird nicht funktionieren, da Mertel sie zur Disziplin zwingt. Sollten die Helden Mertel ausschalten,

werden die Calimala sich rächen wollen, von ihren Opfern lassen und sich direkt mit den Helden anlegen (solange nicht die Bedingungen für die Flucht der Calimala-Schläger eingetreten sind).

Besondere Kampfsituationen

- Die Calimala-Schläger sind keineswegs so skrupellos, dass sie nicht eventuell auf das Wort eines Geweihten der Zwölfgötter hören würden. Hierzu muss entweder eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* –3 oder eine auf *Einschüchtern (Drohung)* –1 gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen oder Einschüchtern widerstehen)* gelingen, zusätzlich modifiziert je nach Auftritt des Geweihten. Gelingt die Probe, so werden die Schurken von Malrizio ablassen und sich zurückziehen. Jeder geweihte Held, der von den Übeltätern als solcher erkannt wird, kann einmal eine der beiden Proben würfeln.
 - Drohungen von Bewaffneten können die Räuber ebenfalls in die Flucht schlagen. Hierzu ist eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* –2 gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* notwendig, ebenfalls modifiziert je nach Auftritt. Ein Held kann diese Probe aber nur ablegen, wenn seine Seite in der Überzahl ist (sprich: erst wenn die Helden im Vergleich zu den Schurken in der Überzahl sind). Jeder Held kann diese Probe nur einmal ablegen.
 - Ein Ablenkungsmanöver könnte den Helden ebenfalls einen großen Vorteil verschaffen und die Aufmerksamkeit der Räuber auf sich ziehen. So könnte man beispielsweise die Pferde der Räuber losbinden und scheu machen. Um die Pferde loszubinden, müssen 3 KR aufgewendet werden (oder die Seile zerschnitten werden; 4 Strukturpunkte). Um die Pferde zu vertreiben, ist eine Probe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* +2 notwendig. Pro Pferd würfeln mit 1W20. Bei einer 1-4 hat es einen der Räuber gestreift und ihn zu Boden befördert. Er erleidet 1W6+2 SP und erhält für 10 KR den Status *Bewusstlos*.
 - Um die Leibwächter Malrizios aus dem Netz zu befreien, sind pro Held und Wächter 4 –QS/2 KR notwendig, falls ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* –1 gelingt. Sie stehen den Helden gegen die Räuber bei und können schnell für eine Überzahl sorgen.
- Die übrigen Bediensteten und die beiden Kurtisanen werden in den Kampf nur eingreifen, wenn einem Helden eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Betteln oder Manipulieren)* –3 gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* gelingt. Die Diener verfügen über die Werte einer erfahrenen Bürgerin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258), die Kurtisanen über die Werte einer erfahrenen Prostituierten (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 79), sofern die oben genannten Werte dem nicht widersprechen.
- Um den Räuber vom Kutschbock runterzuziehen, ist 1 Aktion notwendig und eine gelungene

Leibwächter

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

Schwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Dolch, Schwert), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Schwert)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 5

Anzahl: 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die Leibwächter werden primär Malrizio schützen. Sollte es sich anbieten, greifen sie aber auch die Räuber an, solange zumindest ein Leibwächter bei Malrizio bleiben kann.

Flucht: individuell; spätestens nach drei Stufen *Schmerz* versuchen Leibwächter zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Vergleichsprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren). Der Sturz wird wie ein Fall aus 2 Schritt Höhe gehandhabt.

Bedenke auf jeden Fall, dass die Räuber Malrizio körperlich nicht schaden sollen und dass sie eine Heidenangst vor Zauberei und göttlichem Wirken haben. Zudem hängen sie an ihrem Leben und werden es nicht für ein paar Goldstücke riskieren.

War doch für uns eine Kleinigkeit!

Wenn es der Gruppe gelungen ist, die Räuber zu vertreiben, so wird Malrizio ihnen sehr dankbar sein. Er lobt seine Retter in den höchsten Tönen, unterhält sich mit ihnen wie unter Gleichgestellten und lädt sie prompt ein, mit ihm nach Belhanka zu reisen, wo er sich auch erkenntlich zeigen will.

- Zunächst gilt es jedoch, die Verletzten zu versorgen (je etwa 1–3 SP bei einigen der Begleiter des Barons). Die Helden können gerne mit ihren Fähigkeiten (BALSAM SALABUNDE, Kleiner Heilsegen, *Heilkunde Wunden*) aushelfen, was ihnen die ewige Dankbarkeit des Geheilten einbringt.
- Der Kutscher ♀ *Beresio Avesuna* (40, dürr, kaut Tabak, kennt sich in der Politik aus; Fahrzeuge 13 (13/13/13), Willenskraft 8 (12/13/13), SK 1), aber vor allem auch die Gesellschafterinnen Malrizios, sind von dem Überfall immer noch schockiert und

leiden unter 2 Stufen *Furcht*. Sollte sich ein Held um sie kümmern (mittels *Heilkunde Seele* (*Unterdrückung von Ängsten*) oder einer passenden Liturgie oder einem Zauber), wird die umsorgte Person von da ein besonders gutes Verhältnis zum entsprechenden Helden haben, was durchaus in einer immer tiefer werdenden Freundschaft resultieren kann. Dies wiederum kann sich durchaus auch in Belhanka noch einmal als nützlich erweisen, indem sie den Helden z. B. entscheidende Hinweise zu Amariella, Salvodan oder den Sholinga geben kann.

- Wenn die Helden versuchen wollen, sich standesgemäß gegenüber Malrizio zu verhalten, so muss ihnen eine Probe auf *Etikette* (*Benehmen*) gelingen. Gelingt ihnen die Probe, so sind fortan alle Proben auf Gesellschaftstalente gegenüber dem Baron um 1 erleichtert. Gefangene Mitglieder der Calimala will Malrizio nach Belhanka mitnehmen, wo sie vor ein Gericht gestellt werden sollen. Sie erwartet wegen der versuchten Entführung vermutlich eine Kerkerhaft.

Was Wissen die Calimala?

Freiwillig werden die Calimala nicht sprechen, es ist aber möglich, sie mittels einer Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Verhör*) +1 gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) einzuschüchtern und auszuquetschen. Beurteile anhand der Netto-QS, wie viel sie sagen werden: **1 Netto-QS:** Die Schurken können berichten, dass sie in Belhanka von einem unscheinbaren Mann angeworben wurden. Sie sind Mitglieder der Muskeln der Calimala. (Bei dem Mann handelt es sich um einen Diener Salvodans mit Namen *Horasio von Thegûn*, was die Schläger aber nicht wissen.)

2 Netto-QS: Sie erhielten den Auftrag, Malrizio zu überfallen und ihn etwa zwei Wochen lang festzuhalten, und danach wieder freizulassen. Es sollte kein Blutvergießen geben, es sei denn, es ließe sich nicht vermeiden.

3 Netto-QS: Dafür hat man ihnen eine Belohnung von 100 Dukaten versprochen (die sie zwar gesehen haben, die aber noch nicht ausgezahlt wurde). In der Nähe des Überfallortes haben sie schon vor einem Monat einen Unterschlupf für alle Fälle angelegt. Diesen wollten sie nutzen, um den Edelmann zu verstecken.

Wenn die Räuber ihr Ziel erreichen, was dann?

Es kann durchaus passieren, dass die Helden die Entführung von Malrizio nicht verhindern können. In diesem Fall werden die Räuber ihn in ein Versteck im nahegelegenen Wald bringen. Der Unterschlupf ist eine Erdhöhle, welche die Räuber sehr gut getarnt haben. Gegen etwaige Verfolger, insbesondere Spürhunde, haben sich die Calimala mit *Talaschin* eingerieben. Zudem verwischen sie ihre Spuren, sobald sie sich dem Versteck nähern. Falls die Helden auf die Idee kommen, die Stadtwache Belhankas oder eine andere Institution von dem Überfall in Kenntnis zu setzen: Das Versteck wird von der Obrigkeit unter normalen Umständen nicht gefunden werden. Den Helden sollte es jedoch möglich sein, mit ihren Fähigkeiten den Unterschlupf auch später noch zu finden und Malrizio zu befreien. Zunächst ist dazu eine Probe auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) notwendig, erschwert um die Anzahl der Tage, die nach der Entführung vergangen sind, + um QS/2 der Probe der Entführer aus einer Probe auf *Fährtsensuchen* (*eigene Fährte verwischen*), da die Calimala ihre Spuren verwischt haben; um die verdeckte Erdhöhle zu bemerken, ist zusätzlich noch eine Probe auf *Sinnenschärfe* (*Suchen oder Wahrnehmen*) –2 notwendig). Die Räuber werden versuchen zu fliehen, sie hängen zu sehr an ihrem Leben, um den Auftrag auch bis zum bitteren Ende auszuführen. Wenn Malrizio somit etwas später gerettet wird, hat das kaum Einfluss auf das Abenteuer, es bedeutet einfach nur etwas weniger Zeit für die Wahlvorbereitungen und einen größeren Vorsprung für die anderen Parteien bei den erworbenen Ansehenspunkten (siehe Seite 17).

Talaschin

Talaschin ist eine grünlich-gelbe Flechte, die auf vielen Steinen zu finden ist. Zerstampft und mit Wasser zu einer Paste vermengt, kann sie dazu dienen, die Spürnase eines Hundes längere Zeit zu täuschen.

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Ein Hund kann die Fährte des Anwenders 1 Stunde lang nicht aufnehmen.

Preis: 1 / 2 Silbertaler

Kapitel II: Intrigen der feinen Gesellschaft

Szenen in der Stadt

Die folgenden Szenen kannst du verwenden, um das Spiel in Belhanka glaubwürdiger und abwechslungsreicher zu gestalten. Neben Intrigen und Machtkämpfen hat die Stadt natürlich auch allerlei interessante Alltäglichkeiten zu bieten:

- Auf der Flaniermeile in Belenora (**BE14**) versucht die Schneidermeisterin **Ninara von Vinsalt** (28, blonder Zopf, redegewandt; Handel 11 (13/13/13), Stoffbearbeitung 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK

1) der Damenwelt ihre besonders aufreizende Unterwäsche anzudrehen. Auch weibliche Helden bleiben nicht verschont und werden eingeladen, die famosen Stücke doch einmal anzuprobieren.

- Wer in Belhamér unterwegs ist, wird auch an der *Odeon-Halle* (**BH05**) vorbeikommen. Dort dringt laute Musik nach außen und Besucher dürfen sich eines Probekonzertes erfreuen. Hier spielt auch der berühmte Violinist **Vermis Lezzolo** (29, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde

Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2), der den Helden besondere Aufmerksamkeit schenkt und spielend durch ihre Reihen hindurchschreitet.

- Berüchtigt ist auch die Werkstatt von  *Palmyra Tartuffo* (50, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2), einer Magierin, die sich auf Arcanomechanik versteht. In ihrem Labor können die Helden manch seltsame Kuriosität erspähen: Stühle, die dem Besucher wie Hunde hinterherlaufen, sprechende Standuhren, die sich mit jedem Neugierigen unterhalten, oder auch eine Wächterritterrüstung, die argwöhnisch jeden Besucher beobachtet und einschreitet, wenn er etwas stehlen will.
- Städtische Ausrufer verkünden jeden Tag zur gleichen Zeit, dass die Wahl der Consiliere kurz bevor steht und dass jeder freie Bürger seine Stimme abgeben soll.
- Auffällige viele Rahjageweihte wandern durch die Stadt, reden mit Künstlern und treffen sich zu einer Weinprobe. Sofern die Helden als Ortsfremde erkannt werden, wird auch eine Geweihte die Abenteurer ansprechen und sie in der Stadt willkommen heißen, sie ein wenig durch die Stadt führen und Gläubige in den Tempel der Rahja einladen. Unter ihnen sind auch  *Amaziella Bosvani* (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1),  *Yasmina saba-es-Sulef* (25, schwarze Haare, Aranieerin, abenteuerlustig, von Amaziella Yassi genannt; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), Zechen 4 (13/11/10), SK 2) und der junge  *Tolero Kumbucca* (20, schwarze Haare, reibt sich gerne mit Öl ein, liebt Männer und Frauen, Betören 11 (12/14/14), Willenskraft 8 (12/13/14), SK 2). Die drei befreundeten Geweihten haben bereits die Gerüchte gehört, dass jemand heldenhaft Malrizio und die Kurtisanen verteidigt hat. Die Geweihten sind von den Helden so angetan, dass sie mehr Zeit mit ihnen verbringen wollen, um ihnen die Stadt zu zeigen.
- Ein junger Dieb der Picaros,  *Jelan Neiro* (14; Körperbeherrschung 9 (14/10/10), Taschendiebstahl 9 (12/14/14), Willenskraft 6 (12/10/11), SK 0) versucht einem der Helden ein Loch in den Geldbeutel zu schneiden. Bei einer gelungenen Probe auf Sinnenstärke -1 gegen Taschendiebstahl (Person bestehlen) bemerkt der Held den Diebstahlsversuch rechtzeitig.
- Die Helden werden Zeuge verschiedener Darbietungen von Gauklern und Künstlern in der Stadt. So versucht eine Zahori-Tänzerin (eine sogenannte Hazaqi) einen der Helden zum Mittanzen zu animieren, ein Maler portraitiert eine der Heldinnen und ein (falscher) Scharlatan zaubert mit Tricks kleine Gegenstände hinter dem Ohr eines Abenteurers hervor.

Belhanka, oh liebliches Belhanka

Sobald die Reisegesellschaft in Belhanka eintrifft, lädt Malrizio die Helden für eine Nacht ins Hotel *Imperial* (Q6/P6/S25) (G04) in Belenora ein, das beste Haus der

Stadt. Dort lässt er es seinen Ehrengästen an nichts mangeln. Sie können Essen und Trinken was und so viel sie wollen. Auch eine Übernachtung in dem luxuriösen Hotel wird ihnen angeboten.

Sollten die Helden ein wenig mehr trinken als üblich, so solltest du eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) -1 ablegen, bei deren Misslingen sie am nächsten Tag leichte Kopfschmerzen haben, was sich negativ auf Proben auswirken kann (1 Stufe *Betäubung* für 12 Stunden). Dafür wird aber der Hotelier  *Cascador Arragenos* (54, graumeliertes Haar, Khadan-Horas-Bart, Stockdeggen, scheint die Wünsche seiner Gäste von ihren Augen ablesen zu können; Handel 16 (15/15/14), Willenskraft 13 (13/15/14), SK 2) Gefallen an den Helden gefunden haben und fortan als gute Informationsquelle für sie auftreten. Immerhin haben sie ihm durch ihre Trinkfreudigkeit einen ordentlichen Verdienst beschert.

Am nächsten Morgen lädt Malrizio aber auf jeden Fall die Gruppe in den Weingarten *Aves' Netz* (Q4/P4) (G07) in Belhamè ein. Dort will er sich bei einem Becher Wein in einer diskreten Laube mit ihnen unterhalten. Belhanka hat in den letzten Jahren einen gewaltigen Aufschwung erlebt. Die junge Republik hat ihre Einwohnerzahl um ein Vielfaches erhöht, und noch immer werden überall neue Häuser gebaut, um den Zustrom der zugezogenen Neu-Bürger bewältigen zu können.

Die Stadt ist auf mehrere Inseln verteilt, die meist jeweils ein eigenes Viertel bilden. Geprägt wird die Stadt einerseits durch den Glauben an die heitere Göttin Rahja, andererseits aber auch durch Handel und Seefahrt. Die Straßen der Stadt sind ein lebendiger und geschäftstüchtiger Ort. Überall findet man Verkaufsstände oder Künstler, die ihre Fähigkeiten demonstrieren und darauf hoffen, die Gunst des Publikums zu erlangen und etwas für ihre Darbietung zu bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Gönner und neuer Freund, der Baron von Caspoletth, hat es sich in der Weinlaube mit euch gemütlich gemacht und nippt an seinem Weinpokal. Er scheint über etwas zu grübeln, doch seine Gedanken scheinen heiter zu sein, lächelt er doch still vor sich hin. Erst nach einer geraumen Weile scheint er das Bedürfnis zu verspüren, mit euch zu sprechen.

„Meine lieben und hochgeschätzten Retter. Hätten die Zwölfgötter euch nicht zufällig auf den gleichen Pfad geführt, wo auch meine Kutsche entlangfuhr, so hätten mich jene vulgären Malefikanten gewiss entführt. Bei Rondra, ich hätte mich tapfer gegen sie gewehrt, doch ihre Übermacht war einfach erdrückend und ihr hinterhältiges Benehmen gegen jegliche Ehre. Ihr seid wahrhaftige Helden! Und weil ich euch vertraue, wie sonst keinem, würde ich euch gerne um eine Sache bitten. In wenigen Tagen steht die Wahl des Consiliums an, des Rates der Stadt. Ein Jahr lang werden die Consiliere die Geschicke Belhankas zusammen mit der grandiosen Primesta leiten. Und ich will im Namen der lieblichen Rahja der Stadt dienen! Doch wie ihr seht, habe ich auch Neider. Ich will, dass ihr denjenigen findet und bestraft, der mir schaden wollte und ich bitte euch

darum, dass ihr die Bürger dieser Stadt davon überzeugt, dass ich die richtige Wahl für sie bin! Es soll euer Schaden nicht sein, Ich weiß, was ich an euch habe und ihr werdet eine entsprechende Belohnung für eure Mühen erhalten. Sozusagen eine kleine Aufwandsentschädigung.“



Malrizio berichtet spätestens jetzt den Helden, dass er sich aufstellen lassen will, um für das Amt eines Consiliars zu kandidieren und dass er die Helden gerne als Verbündete auf seiner Seite wüsste. Sie sollen Schaden von ihm fernhalten und dafür sorgen, dass er in aller Munde ist und noch an Ansehen gewinnt. Zudem sollen sie herausfinden, wer ihn entführen wollte und selbstverständlich dem Gauner das Handwerk legen.

Falls die Helden einwilligen, will er sie angemessen belohnen. Für jeden Tag, den sie in seinen Diensten stehen, erhalten sie pro Person ein Goldstück. Wer den Mut hat, mit Malrizio zu verhandeln, der kann eine Probe auf *Handel (Feilschen)* ablegen. Wie üblich kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Es gibt drei Probleme, vor denen die Helden in Belhanka stehen, die einer Auflösung bedürfen und die miteinander verwoben sind.

- Die Gruppe muss herausfinden, wer die Calimala angeworben hat und warum (siehe **Die Ratte finden** rechts).

- Sie muss Malrizio vor den Intrigen seiner Konkurrenten beschützen und eventuell sogar selbst diese Mittel nutzen, um die Wahl zu gewinnen (siehe **Belhankaner Intrigen** ab Seite 17).
- Im Laufe der Geschehnisse werden sie zudem in eine Liebesgeschichte verwickelt und müssen die Richtigen zueinander führen (siehe **Der unglücklich verliebte Bäckergehilfe** ab Seite 20).

Wie die Helden genau vorgehen, bleibt ihnen selbst überlassen. Du findest nachfolgend für jeden dieser drei Bereiche einige Regeln bzw. modulare Szenen. Dabei funktionieren die drei Handlungsstränge sehr ähnlich. Es geht dabei vor allem darum, Sammelproben zu bestehen oder Punkte anzusammeln. Lege am besten für die unterschiedlichen Aufgaben drei Konten an, um einen guten Überblick über die Fortschritte der Gruppe haben, denn vermutlich werden die Helden die drei Aufgabenfelder gleichzeitig beackern.

Die Ratte finden

Die Helden müssen herausfinden, wer die Calimala angeworben hat. Dazu müssen sie im Grunde vor allem Horasio, den Diener von Salvodan, finden. Um den entscheidenden Hinweis auf Horasio zu entdecken, müssen die Helden in der Stadt verschiedene Zeugen befragen. Es bleibt den Helden überlassen, wen sie befragen. Auf Seite 16 sind einige beispielhafte Zeugen aufgeführt. Zunächst erklären wir dir aber, wie das Herumfragen regeltechnisch funktioniert.



Herumfragen

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



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

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern Belhankas eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe

handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z. B. einen ersten Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das gefunden haben, wonach sie suchen.

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

Das Thema des Herumfragens

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

Soziale Interaktion während der Spurensuche

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

Die passende Sprache

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

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

Kritischer Erfolg und Patzer

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

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

Spurensuche

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

Lass die Spieler frei entscheiden, wie sie vorgehen, nutze die Herumfragen-Proben und entscheide dann, ob sie noch in einer Sackgasse stecken oder die richtige Information erhalten haben, um sich dem nächsten Thema zu widmen, bis sie schließlich Horasio finden.

Zeugen

- ☛ eine ältere Frau, der das Herumlungern von Calimala-Schlägern vor ihrem Haus missfallen hat
- ☛ ein Matrose, der ein Gespräch zwischen dem Capo und seinen Schlägern belauscht hat und um sein Leben fürchtet
- ☛ eine Patrizierin der Familie ya Desterzia, die mitbekommen hat, dass irgendjemand versucht, die Würdigen Familien gegen Malrizio aufzuwiegeln
- ☛ eine Bettlerin, die in einer dunklen Ecke gesehen hat, wie ein Mann (Horasio) den Calimala Pferde und Rapiere besorgt hat
- ☛ ein Gardist, der Hinweise gesammelt hat, dass die Calimala sich auf einen Überfall vorbereitet haben
- ☛ ein Picaro-Mitglied, das den Capo bespitzelt und von einem Mann weiß, der dem Capo viel Gold versprochen hat
- ☛ eine Schneiderin, deren Freund ein Calimala-Schläger ist und der im Schlaf spricht
- ☛ ein Lyceum-Gesellschafter, der von einer Schlägerin umgarnt wird und wohl bald das notwendige Gold durch einen Überfall beisammen hat

Einige Zeugenamen: Bardocina, Gerondretta, Hesindiana, Lucian, Mirello, Tsadan

Ärger zieht auf

Bereits während die Helden nach Horasio suchen, kann es passieren, dass die Calimala auf die Gruppe aufmerksam wird. Wenn das erste Mal eine der Herumfragen-Proben scheitert, passiert noch nichts. Bei einem zweiten Misslingen wird sich die Calimala die Helden näher ansehen und gegebenenfalls Ärger machen. Die Sholinga schickt eine Gruppe bestehend aus (Anzahl der Helden +2) Schlägern (Werte siehe Seite 29).

Calimala / Valinga

(Probe -1)

- ☛ Die Bande, die Malrizio überfallen hat, gehört zu den Calimala; einer ihrer Stützpunkte ist der Keller der Boxhalle Vier Fäuste auf der Insel Kosmidion.
- ☛ Die Calimala haben sich in der letzten Zeit verstärkt mit Kyrill Dolvarn, der Anführerin der Picaros, angelegt. Dabei haben sie das Öfteren den Kürzeren gezogen und in den Straßen kommt es gelegentlich zu einigen Schlägereien zwischen den beiden Sholinga.
- ☛ Offenbar hat jemand Waffen und Pferde an die Calimala verkauft.

Bei QS 6 erfahren die Helden, dass ein unbekannter Mann einen Handel mit den Calimala unter Capo Valinga (siehe weiter oben) abgeschlossen hat und dieser in der

Boxhalle Vier Fäuste (**K002**) auf Kosmidion zu finden ist. Die Helden können ihm nun einen Besuch abstatten und mit der Szene **Die Boxhalle der Calimala** (siehe eiter unten) fortfahren.

Bei 10 QS sind Proben beim Herumfragen nach *Der Unbekannte (Horasio)* um 1 erleichtert.

(Sollten die Helden die Räuber erfolgreich ausgequetscht haben, so kann angenommen werden, dass sie in dieser Kategorie alle Informationen haben und 6 QS vorhanden sind.)

Picaros / Kyrill Dolvarn

(Probe -1)

- ☛ Die Picaros und die Calimala liegen dauerhaft im Streit um Reviere und Geschäfte.
- ☛ Kyrill Dolvarn und Valinga, einer der Capos der Calimala, sind Todfeinde.
- ☛ Die Picaros sind zwar Verbrecher, aber sie haben wenigstens einen Ehrenkodex und bestehlen und bedrohen niemanden, der arm wie eine Tempelmaus ist.

Bei QS 6 erfahren die Helden, dass sie Kyrill über einen Mann namens Lesato kontaktieren können. Sie finden den alten Seebären **Lesato** (60, Holzbein, rote Nase, trinkt zu viel; Willenskraft 5 (11/11/12), SK 0) in einer heruntergekommenen Kneipe in *Penumbra*. Allerdings will er eine kleine Spende von wenigstens 10 Silbertalern haben, um den Kontakt herzustellen. Du kannst dann mit der Szene **Kyrill Dolvarns Unterschlupf** (siehe Seite 17) fortfahren.

Bei 10 QS sind Proben beim Herumfragen nach *Der Unbekannte (Horasio)* um 1 erleichtert.

Der Unbekannte (Horasio)

(Probe -3)

- ☛ Valinga hat sich mit einem Mann getroffen.
- ☛ Offenbar heißt dieser Mann Horasio.
- ☛ Er ist gut gekleidet, wohlhabend und spricht sehr gebildet.

Bei QS 10 erfahren die Helden, wo Horasio wohnt. Du kannst dann mit dem Abschnitt **Das Nest der Ratte** (siehe Seite 17) fortfahren.

Die Boxhalle der Calimala

Die Calimala haben einen ihrer Unterschlüpfe in der Boxhalle (**K002**) auf *Kosmidion*. Wenn die Helden sich dort umsehen wollen, sollte ihnen klar sein, dass dies ein Revier der Sholinga ist. Auf die Insel gelangen sie mittels eines der kleinen Boote, die als Fähren dienen. Dabei können sie auch den Gondoliere **Jaraldim** (45, dicklich, gewirbelter Bart, südländischer Akzent; Gassenwissen 12 (13/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 2) kennenlernen, der ihnen als Informant dienen kann. Die Überfahrt kostet 3 Heller pro Person und Jaraldim verhandelt nicht. Mittels einer gelungenen Vergleichsprobe auf Verbergen (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) gegen die *Sinnenschärfe* der Bandenmitglieder sollte es möglich sein, sich in der Boxhalle unbemerkt umzusehen. Sollte die Gruppe

entdeckt werden, werden die Calimala versuchen, sie zu stellen und zu verhören, sie danach vermutlich fesseln und verprügeln, bevor man sie am Hafen wieder freilässt (2W6 SP, 1 Stufe *Betäubung* für 24 Stunden).

Die Helden werden hier zunächst keine Hinweise finden, können aber ein Gespräch zwischen dem Capo  *Valinga* (50, muskulös, Stiernacken, unangenehme Stimme, Werte wie Calimala-Schläger, siehe Seite 29), und seinen Leuten belauschen. Offenbar scheinen sie in den nächsten zwei Tagen vorzuhaben, die Picaros anzugreifen, mit dem Ziel, Kyrill Dolvarn auszuschalten und sich die Vorherrschaft über das Schmuggelgeschäft zu sichern. Es halten sich immer mindestens (Anzahl der Helden +3) Calimala hier auf. Gefangene und befragte Calimala-Schläger wissen auch nicht mehr als die Mitglieder, die Malrizio entführen wollten (siehe Seite 10).



Es sind nur (Anzahl der Helden) Calimala hier.



Es halten sich hier (Anzahl der Helden +6) Calimala hier auf.

Kyrill Dolvarns Unterschlupf

Die Gruppe hat herausgefunden, dass die beiden Sholinga nicht gut miteinander auskommen und versuchen Kyrill Dolvarn zu finden und sie um Hilfe bitten.

Kyrill ist bereit, sich mit den Helden in einem alten Lagerhaus am Stadtrand bei *Brago* zu treffen. 1W6+1 weitere Picaros sind bei ihr. Sie durchsuchen die Helden und nehmen ihnen zunächst die Waffen ab. Kyrill selbst wartet auf die Helden und will hören, was sie von ihr wollen. Sollte sie von ihnen erfahren, dass die Calimala sie in einen Hinterhalt locken wollen, so sind alle Proben, die Verhandlungen mit Kyrill betreffen, um 2 Punkte erleichtert. Zwar weiß sie nicht, wer die Calimala beauftragt hat, sie ist jedoch bereit, den Helden zu helfen, wenn sie eine ordentliche Gegenleistung enthält. Dies könnte das Versprechen sein, bei Malrizios Wahl weiterhin ein Auge bei Schmuggelgeschäften zuzudrücken. Eine andere Möglichkeit wäre es, wenn die Helden einige gefangene Picaros aus der Garnison der Stadtgarde herausholen.

Sollte Kyrill den Helden helfen, sind nun alle Proben auf *Gassenwissen* um 2 Punkte erleichtert, sodass die Helden schneller QS ansammeln können.

Die Straßenschlacht

Wie angekündigt wird der Capo der Calimala, zwei Tage nachdem die Helden das Gespräch belauscht haben, Kyrill Dolvarn eine Falle stellen. Mit (Anzahl der Helden x 2) Schlägern will er Kyrill auflauern und sie überfallen. Er gibt sich als ein Kunde aus, schickt ihr eine Botschaft und lockt die Picaros an eine für ihn günstige Stelle am Hafen. Sollten die Helden sie gewarnt haben, wird sie mit ihnen zusammen den Plan der Calimala zunichtemachen und ihnen stattdessen eine Falle mit noch mehr Leuten stellen (doppelt so viele Picaros wie Calimala-Mitglieder). So oder so sollte es zu einem Straßenkampf kommen. Die Kämpfe finden dabei auf Booten und am Ufer des Hafens statt, können sich aber auch weiter ins Innere

der Stadt verlagern und so auch die Hafen- oder Stadtgarde alarmieren, die dann ebenfalls in den Kampf eingreifen. Gönne den Helden einen Kampf gegen den Capo oder zumindest die Rettung von Kyrill aus einer ausweglosen Situation. Vielleicht wurde sie am Ufer in die Enge getrieben und kann nur durch ein rettendes Seil von einem kleinen Schiff gerettet werden.

Kyrill Dolvarn sollte überleben, das Schicksal des Capo wird nicht weiter verfolgt. Wenn die Helden Kyrill im Kampf beistehen, haben sie eine wertvolle Verbündete in der Unterwelt gewonnen, auf die sie auch noch später bauen können, beispielsweise, wenn die Helden gegen eine größere Zahl von Handlangern Salvodans Hilfe brauchen.

Das Nest der Ratte

Sobald die Helden wissen, wo Horasio wohnt, können sie ihm einen Besuch abstatten. Er ist vor der Wahl selten hier anzutreffen, da er oft Arbeiten für Salvodan verrichtet. Abends schläft er jedoch üblicherweise hier. Sollten die Helden ihn aufsuchen und auch nur irgendwie ansatzweise zu erkennen geben, dass sie von den Machenschaften der Commarions wissen oder Horasio die Helden selbst schon mit Malrizio gesehen hat, wird er versuchen sie loszuwerden.

Er schreckt dabei auch nicht vor einem Kampf zurück, wird notfalls aber versuchen zu fliehen und bei Salvodan unterkommen. Salvodan ersticht dann heimtückisch seinen Diener und lässt ihn verschwinden, da er ein zu großes Risiko darstellt. Salvodan ist nun völlig klar, dass die Helden eine Gefahr darstellen und wird ab sofort ihnen gegenüber vorbereitet sein. Sollte es den Helden gelingen, Horasio zu fangen, so können sie ihn verhören. Er wird nur nach einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Verhör oder Folter) gegen *Willenskraft* (Einschüchtern widerstehen) (oder durch Zauberei-/Liturgieeinsatz) den Plan der Commarions verraten.

Belhankaner Intrigen

Noch während die Helden dem Drahtzieher auf der Spur sind, müssen sie Malrizio helfen, sein Ansehen in der Stadt zu verbessern. Zeitgleich müssen sie auch verhindern, dass sein Ruf durch irgendwelche Verleumdungen Schaden nimmt. Nachfolgend findest du auch einige Intrigen, welche die Commarions gegenüber Malrizio und Mythraela auszuspielen versuchen. Das Ansehen der jeweiligen Personen wird durch **Ansehenspunkte (AnP)** simuliert, die in der Regel durch Proben und FP angesammelt werden. Auswirkungen von Intrigen können die AnP ebenfalls noch erheblich verändern.

Ein kurzer Überblick über die Ämter Belhankas

Das oberste Amt in der Stadt hat die *Primesta* inne. Sie wird auf Lebenszeit berufen, gilt als erste Bürgerin der Stadt und ist sehr einflussreich, allerdings unterliegt sie auch einer besonders starken Kontrolle. Ihr zur Seite steht ein Rat, das *Consilium* (deren Mitglieder Consiliere genannt werden). Die fünf Sitze werden jedes Jahr neu gewählt. Die Primesta braucht für ihre Anweisung die

Zustimmung von mindestens drei der fünf Consiliere. Consiliere dürfen nicht direkt wiedergewählt werden. Die Ämter werden fast ausschließlich von den Mitgliedern der Würdigen Familien belegt. Dieses Patriziat ist elitär: Nur selten wird ein Außenstehender aufgenommen, und dies ist auch nur mit einem Referendum möglich, bei dem jeder Bürger, der seit sieben Jahren Steuern zahlt, wählen darf.

Zu weiteren Einzelheiten siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 18.

Das Spiel mit dem Ansehen: Ansehenspunkte

Da einer von den fünf Sitzen im Consilium noch nicht sicher vergeben ist, versuchen alle Bewerber sich hervorzutun und die Gunst möglichst vieler Bürger zu gewinnen. 12 Tage lang laufen die Vorbereitungen, wobei die Bewerber versuchen, sich in ein möglichst gutes Licht zu rücken. Wer schlussendlich das letzte Consiliarsamt ergattert, kannst du anhand der

Ansehenspunkte festlegen, die in den nächsten Tagen erspielt werden können.

Jeden Tag besteht die Möglichkeit, dass einer der Helden eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (öffentliche Rede) ablegt. Die von ihm unterstützte Person erhält FP als AnP. Sollte kein Held über einen hohen FW in *Bekehren & Überzeugen* verfügen, so kann er stattdessen auch eine Probe auf *Etikette* (*Benehmen*, *Leichte Unterhaltung* oder *Tratsch & Klatsch*) oder *Rechtskunde* (*Horasreich*) oder *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) nutzen, jedoch gehen diese FP nur zur Hälfte auf das Ansehenskonto ein. Helden, die zusammenarbeiten wollen, können eine Gruppensammelprobe ablegen. Es zählen hierbei das beste und das schlechteste Ergebnis der Helden.

Alle Konkurrenten dürfen ebenfalls eine Probe für ihre ‚Wahlhelfer‘ ablegen. Die entsprechenden Werte findest du im nächsten Abschnitt. Jede Intrige kann die AnP eines Intrigenopfers verringern und/oder des Intriganten erhöhen. Es kommt dabei darauf an, ob die Intrige aufgeklärt wird oder nicht. Eigene Intrigen der Helden gegen die Konkurrenten sollten ähnliche Effekte haben, hier muss du als Meisterin die Auswirkungen selbst festlegen. Besondere Ereignisse modifizieren die Punkte ebenfalls. Darunter fallen auch Aktionen der Helden, die nicht vorhergesagt werden können. Auch in diesem Fall musst du als Meisterin festlegen, wie sich die Punkte ändern. Du kannst dich dazu an den vorgestellten Intrigen orientieren.

Die Person, die am Ende der zwölf Tage die meisten AnP hat, erhält bei der Wahl so viele Stimmen, dass sie den letzten Sitz im Consilium bekommt. Die anderen gehen leer aus.

Mitspieler um die Macht

Nachfolgend findest du die fünf aussichtsreichsten Kandidaten, die sich um den letzten Platz des Consiliums streiten, dazu die durchschnittlichen Werte ihrer Berater in *Bekehren & Überzeugen* mitsamt geprobter Eigenschaften und die AnP, mit denen sie starten.

Staatskunst

Es gibt nur wenige Aventure, die sich ausführlich mit Staatstheorien beschäftigen. Selbst einige gekrönte Häupter sind eher Personen der Tat, die sich nicht immer mit den Lehren der früheren Herrscher beschäftigen.

Regel: Wer die Sonderfertigkeit Staatskunst besitzt, kennt viele Schriften und Theorien, die sich mit der Staatslehre beschäftigen. Proben auf *Geschichtswissen*, die sich auf politische Themen und Staatstheorie beziehen und *Bekehren & Überzeugen* (öffentliche Rede) sowie *Überreden* (*Manipulieren*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzungen: *Bekehren & Überzeugen* 6, *Etikette* 8, *Geschichtswissen* 8, *Überreden* 6

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

In den meisten Fällen sind Helden keine Spezialisten auf dem Gebiet der Intrige (also dem Talent *Bekehren & Überzeugen*), aber sie können vor allem durch Intrigen und deren Verhinderung das Rennen um die Gunst der Bevölkerung gewinnen. Die einzelnen Punkte solltest du unsichtbar von den Spielern verwalten, sodass sich die Helden bis zum Schluss nicht sicher sein können, ob ihre Bemühungen ausreichen werden.

Salvodon Commarion (*Bekehren & Überzeugen* 8, 13/12/15): 9 AnP

Mythraela ya Aranori (*Bekehren & Überzeugen* 14, 15/14/15): 7 AnP

Henando ya Baltari (*Bekehren & Überzeugen* 10, 13/14/14): 4 AnP

Venschetta ya Montazzi (*Bekehren & Überzeugen* 9, 13/14/14): 3 AnP

Baron Malrizio von Caspoleth (*Bekehren & Überzeugen* 14, 16/16/15): 0 AnP

Die Würdigen Familien Belhankas

Es gibt zahlreiche Würdige Familien in der Stadt, jedoch nur drei, die für dieses Abenteuer eine wichtigere Rolle spielen.

Die *ya Duridanyas* sind ein sehr altes Geschlecht, das mit Malrizio ein sehr bedeutendes Familienoberhaupt hat. Die Familie verfügt über viel Landbesitz, ein Casino und eine Parfümerie. Der Baron von Caspoleth ist ein Lebmann, der es vortrefflich versteht, sein adliges Erbe mit dem bürgerlichen Patriziat zu verbinden und gibt sein Geld mit vollen Händen aus.

Die *ya Aranoris* besitzen ebenfalls eine Parfümerie, aber auch eine Fechtschule und gelten als geistreich und humorvoll. Zwar mögen die Aranoris nicht so reich wie die Duridanyas sein, sie gelten aber als Philanthropen und werden von der einfachen Bevölkerung sehr geschätzt, da sie sich immer wieder auch für die Republik eingesetzt haben.

Die *Commarions* sind eine der reichsten der Würdigen Familien. Ihnen gehört ein Auktionshaus und sie sind

im Geldverleih tätig. Ihre Geschäfte haben ihnen aber den Ruf von raffgierigen Krämerseelen eingebracht. Salvodan Commarion genießt als junger Vertreter der Familie eher den Ruf als Lebemann und Draufgänger und verkörpert ein anderes Bild als sein Onkel Drugon.

Der Mund der Wahrheit

An jedem Amtsgebäude Belhankas ist ein sogenannter *Mund der Wahrheit* angebracht, ein steinernes Gesicht, in dessen Mund man anonyme Beschwerdebriefe einwerfen kann. Die Commarions sind auf die Idee gekommen, dass man diese Möglichkeit nutzen kann, um den anderen Kandidaten zu schaden. So hat Salvodan seinen Diener und Handlanger Horasio (siehe Seite 28) damit beauftragt, einen Brief zu schreiben und ihn einzuwerfen. Die Beschwerde soll den Konkurrenten verunglimpfen und ist eher an den Haaren herbeigezogen. Das Schreiben enthält die Anschuldigung, dass Malrizio Kontakte zu der Sholinga der *Picaros* haben soll und in den Rauschmittelschmuggel involviert ist.

Auch wenn die Behauptung falsch ist und keine Beweise vorliegen, so schadet sie doch dem Ansehen Malrizios. Die Helden können das Problem lösen, indem sie entweder den Handlanger, der dafür verantwortlich ist, finden und ihm ein Geständnis entlocken, oder sie Kyrrill Dolvarn aufsuchen und sie überzeugen können, vor einem Tribunal für das Opfer auszusagen, was schwer werden dürfte und eine gelungene Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Betteln, Manipulieren oder Schmeicheln*) –2 gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*) erfordert.

Ansehensverlust: 1W6+2 Punkte; wenn aufgedeckt, verliert stattdessen der Intrigant die gleiche Zahl an Punkten.

Der Überfall auf offener Straße

Wesentlich einfacher und plumper ist der nächste Angriff der Commarions. Sie haben einige weitere Muskeln der Calimala angeworben (oder es handelt sich um jene, die den Helden entkommen sind) und versuchen sich an

einem zweiten Überfall. Die Calimala-Schläger (Anzahl der Helden +2) lauern ihrem Opfer in der Nacht auf und versuchen es zu verprügeln. Die Helden können aber zufällig die Tat beobachten (oder lassen Malrizio sowieso nicht aus den Augen und dienen ihm als Leibwächter).

Ansehensverlust: 1W6 Punkte; wenn die Schläger in die Flucht geschlagen werden, gewinnt stattdessen das Opfer die gleiche Zahl an Punkten.

Schändung eines Heiligen

Im zwölfgöttergläubigen Horasreich gilt die Verunglimpfung von Heiligen als durchaus ernstzunehmendes Verbrechen. Mitten in Belhamér befindet sich auf einem kleinen Platz die Statue des Efferdheiligen *Neke-laos von Rethis*, des Schutzpatrons der Zyklopensee. Die Commarions haben ihre Leute dorthin geschickt, um in der Nacht die Statue umzuwerfen und mit gotteslästerlichen Schmierereien zu bemalen. Sie haben die Statue eines Efferdheiligen gewählt, da es vor ein paar Wochen zu einem öffentlichen Streit zwischen Malrizio/Mythraela und einem Efferdgeweihten über Fischereirechte gekommen ist und einer der beiden als erster Verdächtiger gelten dürfte. Beheben lässt sich dieser Vorfall, indem das Opfer eine neue Statue in Auftrag geben lässt.

Ansehensverlust: 1W6+5 Punkte; bei Aufklärung eben diese als Gewinn für das Opfer der Intrige; zusätzlich bekommt die Seite der Helden 1W6+1 Punkte, wenn eine neue Statue für 100 Dukaten in Auftrag gegeben wird

Nieder mit der Republik!

Da Malrizio immer noch ein Adliger ist, versuchen die Commarions ihm zu schaden, indem sie den Bürgern vorgaukeln, dass er in Wahrheit beabsichtige, die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Sie lassen Flugblätter drucken und verteilen, in denen Malrizio angeblich verbreitet, dass die Herrschaft des Adels die einzige von Praios gewollte Ordnung ist. Aufgedeckt werden kann

die Intrige, indem die Helden das Druckhaus in Belhamér finden (*Gassenwissen* (*Informationssuche oder Ortskenntnis*) –1) und den Drucker zu einer Aussage überreden können (Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren oder Schmeicheln*) –1 gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*) oder *Einschüchtern* (*Drohung, Folter oder Verhör*) gegen Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen*) +1), in der er schildert, dass er von Schurken dazu gezwungen wurde.

Ansehensverlust: 1W6+8 AnP; bei Aufdeckung der Intrige Rückgewinn der verlorenen Punkte



Gestatten, Comto Malrizio von Caspoleth

In Belhanka ist es verboten, sich als *Comto* anreden zu lassen und so der Republik zu schaden. Die *Commari- ons* haben allerdings einige ärmere Leute (Huren, Tagelöhner, Fischverkäufer) bestochen, Lügen über Malrizio zu verbreiten. In den Straßen hört man nun immer wieder, dass der Baron so hochnäsiger war und sich nur mit Comto ansprechen lassen will. Um diese Verunglimpfung zu beenden, ist es notwendig, einen der Bestochenen vor Gericht aussagen zu lassen, dass er Geld von einem Handlanger angenommen hat (Vergleichsprobe *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) gegen Willenskraft (Überreden widerstehen)).

Ansehensverlust: 1W6+5 AnP; bei Aufdeckung der Int- rige Rückgewinn der verlorenen Punkte

Drugons Einladung

Der reiche Patrizier will sich – spätestens nachdem die Helden zweimal seine Pläne durchkreuzt haben – ein Bild von ihnen machen. Aus diesem Grund lädt er sie in sein Haus in *Jardinata* ein. Dort empfängt er sie zusammen mit seinem Neffen. Er gibt sich als traviagefälliger Mäzen aus und bewirtet die Helden gut. Es geht ihm vor allem darum, seine Widersacher, die er bisher nicht einschätzen konnte, besser kennenzulernen. Dennoch wird er es sich nicht nehmen lassen, den Helden indirekt zu drohen, sich aus der ganzen Angelegenheit herauszuhalten. Salvodan hingegen wird es eher auf einen Konkurrenzkampf mit einem der Helden ankommen lassen. Das kann ein klassisches Übungsduell sein, aber auch ein Wettstreit um die Gunst einer Frau.

Ansehensverlust: Wer das Duell gewinnt, erhält 1W6 AnP; wer die Einladung Drugons ablehnt, verliert 1W6 AnP

Zuständigkeit

Die Helden sind (vermutlich) nicht in einer Position, in der sie ein Mitglied der Würdigen Familien einfach so anklagen oder ihm zumindest die Stadtgarde auf den Hals hetzen können. Das Amt des Hauptmanns der Stadtgarde ist momentan sowieso in der Hand eines *Commari- on*, so dass von dieser Seite aus keine Hilfe zu erwarten ist. Der Gönner der Helden wird ihnen dies auch noch einmal verdeutlichen und darauf drängen, dass die Gruppe versuchen sollte, eher hesin- und phexgefällige Wege bei der Lösung der Probleme zu wählen. Direkte Konfrontationen sind meist nicht sonderlich ergiebig und Malrizio nicht mächtiger als Drugon.

Der unglücklich verliebte Bäcker- geselle

Noch während die Helden versuchen, die Machenschaften der *Commari- ons* zu vereiteln, gibt es ein weiteres Problem, das einer Lösung bedarf. *Amaldo Regalado*, seines Zeichens Geselle in einer hervorragenden Konditorei, hat sich unsterblich in Mythraela ya Aranori verliebt. Jedoch ist der schüchterne Zuckerbäcker nicht in der Lage, seiner Angebeteten seine Liebe zu gestehen. Die

Standesunterschiede – er ein einfacher Bürger, sie ein Mitglied der Würdigen Familien – scheinen zu groß zu sein, um auch nur den Versuch einer Liaison zu wagen. Was jedoch noch viel schlimmer ist: Mythraela scheint sich in den schurkischen Salvodan *Commari- on* verliebt zu haben, was Amaldo das Herz bricht. Er glaubt jedoch, dass der Patrizier Mythraela nur ausnutzen will (womit er vollkommen recht hat) und wendet sich deshalb an seine Freundin *Celissa*, eine junge Geweihte der Rahja, die gegenüber den Nöten einfacher Leute sehr aufgeschlossen ist.

Auch Celissa ist sich ziemlich sicher, dass Salvodan Mythraela nicht liebt, sondern sie nur für seine politischen Machenschaften benutzt bzw. ihre politischen Ambitionen untergraben will. Da sie mitbekommen hat, dass die Helden nicht gut auf die *Commari- ons* zu sprechen sind, bittet Celissa sie um Hilfe, denn sie glaubt, dass diese Aufgabe nicht von ihr alleine zu lösen ist. Gemeinsam mit den Helden sieht sie jedoch eine Chance, den Zuckerbäckergesellen und die Patrizierin zusammenzubringen.

Die Einladung der Rahjageweihten

Celissa schickt den schlauen Straßenjungen **! Pardisio** (12, blonde Haare, flink, neugierig, vorlaut, Willenskraft 7 (14/11/12), SK 1), zur Unterkunft der Helden und gibt ihm einen Brief mit. Vermutlich werden die Helden aufgrund der letzten Ereignisse sehr misstrauisch sein, allerdings gibt es dieses Mal tatsächlich keinen Grund dazu. Falls die Helden der Bitte um ein Treffen nachgehen, wird Celissa tatsächlich dort am Brunnen warten.



*Ehrenwerte Abenteurer und Ficksinnige!
 Mein Name ist Celissa und noch kennen
 wir uns nicht. Ich heiße euch willkommen
 im schönen Belhanka - meine Heimat
 und der Göttin liebster Ort. Leider muss
 ich euch bitten, in einer durchaus dringenden
 (rahjagefälligen) Angelegenheit auszu-
 helfen. Ihr findet mich am Brunnen der
 springenden Pferde in Belhamer.
 Lieblichste Grüße
 Celissa, Lehrerin der Leidenschaft*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wisst nicht, warum nach euch geschickt wurde, seid aber freudig überrascht, als ihr den Platz mit dem Brunnen erreicht. Dort sitzt eine hübsche blonde Dienerin der Heiteren Göttin und scheint auf euch zu warten. Mit einem strahlenden Lächeln empfängt sie euch.

„Habt vielen Dank, dass ihr gekommen seid. Wie ich schon schrieb, mein Name ist Celissa und ich habe schon viel von euch gehört, und dass ihr anständige Leute seid und anderen helft, wenn sie Probleme haben. Nun, deshalb brauche ich euch: Ich stehe vor einem schwierigen Problem, und nur durch eure Hilfe glaube ich, den Willen der Göttin erfüllen zu können.“

Celissa wird ihnen nun das Problem schildern: Amaldo kann seine Gefühle nicht zum Ausdruck bringen und wirkt vollkommen hilflos. Als erfahrene und angesehene Männer und Frauen von Welt sollen sie den Gesellen unter ihre Fittiche nehmen und ihm zur Seite stehen. Dieser ahnt noch gar nichts von seinem Glück, aber Celissa berichtet den Helden, wo sie ihn finden können. Als Belohnung erhalten die Helden kein Gold, dafür aber wunderschöne Ringe aus Silber, die mit einem Amethysten in Form einer Rose geziert sind und sie als Freunde der Rahjakirche auszeichnen (materieller Wert: 20 Silbertaler). Und natürlich einen Kuss der Geweihten.

Regeln der Verführung

Damit Mythraela in Erwägung zieht, mit allen Traditionen zu brechen und eine Beziehung mit einem einfachen Mann aus dem Volk zu beginnen, müssen Amaldo und die Helden gemeinsam eine erfolgreiche *Langzeitwerbung* (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 87) bestehen. Mythraela ist gegenüber Amaldo neutral eingestellt (Einstellungsstufe 5). Zunächst gilt es, die

Einstellungsstufe auf 9 zu erhöhen. Nur dann ist das vorläufige Ziel der Helden und des Zuckerbäckers erreicht. Da Mythraela aber so mit der Wahl beschäftigt ist, kann pro Tag nur eine Probe auf *Einstellung ändern* gewürfelt werden, wenn die Helden zuvor den Zuckerbäcker bei einem der folgenden Handlungen unterstützen. Je nach Art der Handlung erhält Amaldo zudem für seine Probe auf *Betören* eine Erleichterung.

Sollte Einstellungsstufe 9 erreicht sein, wird Amaldo versuchen, eine *Handlung* zu erzwingen und Mythraela eine Verabredung vorschlagen.

Der Gesang

Vor Mythraelas Haus kann Amaldo versuchen, für sie ein Lied zu spielen oder gar zu singen. Da er aber in beidem grottenschlecht ist, mag es sinnvoll sein, dass ein verborgener Held diesen Part für ihn übernimmt. Zum einen muss dem Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (sich *Verstecken*) gegen Mythraelas *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gelingen, ansonsten fliegt der ganze Schwindel auf und es kommt zu einem Verlust von 1 Einstellungsstufe, zum anderen muss eine Probe auf *Singen* oder *Musizieren* gelingen.

Erleichterung für Amaldo: QS/2+1 aus Singen/Musizieren

Das Gedicht

Einer der Pläne ist es, ein vortreffliches Gedicht zu verfassen. Da Amaldo vom Teigkneten und Tortenverzieren Ahnung hat, aber nicht von Gedichten, müssen die Helden nun für ihn einschreiten. Ein Held kann mit einer gelungenen Probe auf *Betören* (*Liebesroman*) Amaldo die Chance geben, die Einstellungsstufe von Mythraela zu ändern.

Erleichterung für Amaldo: QS/2 aus *Betören* (Liebesroman)

Das Duell

Die Helden können auch Mythraela vorgaukeln, dass es einen weiteren Bewerber um sie gibt, den Amaldo zu einem Duell herausfordert. Bei dem inszenierten Duell ist natürlich darauf zu achten, dass der Bäckergeselle gut aussieht und nach Möglichkeit das Duell auch noch gewinnt. Mythraela steht bei dieser Handlung jedoch eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen*) gegen *Verkleiden* (*Person imitieren*) des Duell-Helden zu, bei deren Gelingen sie misstrauisch wird und Amaldo 2 Einstellungsstufen verliert.

Erleichterung für Amaldo: QS aus *Verkleiden* (Person imitieren)

Das Geschenk

Auch durch ein Geschenk mag Amaldo das Herz seiner Liebsten gewinnen. Dabei kommt es weniger auf den Wert des Geschenks an, als vielmehr, wie kreativ es ist.

Erleichterung für Amaldo: +1 bis +5 (Meisterentscheid)

Die Pralinen der Verführung

Amaldos eigene Idee ist die Schöpfung einer neuen Pralinenorte (die er selbstverständlich nach Mythraela benennen will). Damit hofft er seine Angebetete für sich gewinnen. Allerdings ist die Beschaffung der Zutaten nicht einfach und er benötigt abermals die Hilfe der Helden.

Zum einen würde er gerne einen teuren Likör (den *Malurer Stern*) dazu verwenden, der für ihn unerschwinglich ist, zum anderen einige seltene Rosenblüten. Die einzige Likörflasche der Stadt befindet sich in Drugons Haus (dort hat sie Amaldo einmal gesehen, als er den Patrizier belieferte), die Rosenblüten werden ausschließlich in der Parfümerie der ya Duridanyas verwendet. Insbesondere der Likör sollte nicht leicht zu besorgen sein, wobei die Helden durch ihre Überredungskunst oder durch einen kleinen Diebstahl jedoch an beide Zutaten gelangen können. Sollte es Amaldo (vielleicht gar mit der Unterstützung eines Zuckerbäcker-Helden?) gelingen, diese überaus schwierige Kreation zu schaffen (*Lebensmittelbearbeitung (Backen)*) und Mythraela präsentieren, so werden seine Chancen stark ansteigen

Erleichterung für Amaldo: QS+1 aus Lebensmittelbearbeitung (Backen)

Liebesreigen

Einen besonderen Reiz des Abenteuers kann es ausmachen, dass auch ein Held oder eine Heldin in das Liebeswirrwarr miteinbezogen wird. Dabei kann es durchaus sein, dass Amaldos Rolle durch einen Helden ersetzt wird, oder aber er mit ihm um Mythraelas Gunst konkurriert. Doch nicht nur die beiden stehen als mögliche Mitspieler offen. Auch Celissa oder gar Salvodan könnten in Verflechtungen miteinbezogen werden.

Sofern sich in der Gruppe eine Rahjageweihete (oder ein sehr rahjagefälliger Held) befindet, kann sie die Rolle von Celissa komplett übernehmen. Dann wird Amaldo die Helden höchstwahrscheinlich während des Intrigenspiels aufsuchen und von seinen Problemen berichten. Es liegt dann noch stärker in der Hand der Helden, wie sich die Liebesgeschichte entwickeln wird.

Kapitel III: Der Intrige letzter Teil

Reihenfolge der Ereignisse

Hier findest du nun die letzten wichtigen Ereignisse eines jeden Handlungsstranges. Wann diese Ereignisse eintreten, hängt vom Vorgehen der Helden ab. Du kannst dich aber auch an der vorgeschlagenen Zeitleiste auf Seite 26 orientieren.

Drugons perfider Plan

Während die Wahl der Consiliere kurz bevor steht, versucht Drugon mittels einer weiteren Machenschaft, das Ruder ungeachtet möglicher Niederlagen noch einmal herumzureißen: Er plant zum einen Anschlag auf seinen eigenen Neffen und will es so aussehen lassen, als würde Mythraela dahinterstecken, zum anderen hat er vor, Malrizio kurz darauf ein Verbrechen unterzuschieben, um ihn so aus dem Verkehr zu ziehen.

Der Maskenball

Kurz bevor die Wahl des Consiliums stattfindet, veranstaltet die Primesta zu Ehren des Horas' und des Hauses Firdayon einen Maskenball. Gäste aus allen Teilen des Horasreiches sind geladen und zahlreich erschienen. Auch die Helden haben eine Einladung erhalten, sei es durch ihre Verbundenheit mit Malrizio oder aber, weil sie selbst überaus bemerkenswerte Persönlichkeiten sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Festsaal ist erfüllt von den Klängen eines Streichquartetts, und immer wieder hört man auch die zahlreichen und illustren Gäste des Baals miteinander sprechen. Ein jeder Besucher, egal, ob Patrizier oder Diener, trägt eine der prachtvollen grangorischen Masken, sodass sich nur schwer erahnen lässt, mit wem man es zu tun hat. Das Fest scheint fürwahr unter dem Schutz der Rahja zu stehen. Überall hört man die Menschen lachen, sie

amüsieren sich bei Speis und Trank. Nur die Primesta blickt mit etwas Abstand ein wenig ungehalten über die Tanzfläche.



Ansehen auf dem Maskenball

Während des Maskenballs werden die Helden zunächst Zeit haben, mit anderen Personen zu sprechen oder die Freuden des üppigen Festes zu genießen.

- Auch auf dem Fest ist es noch mal möglich, AnP zu erhalten. Es ist den Helden sogar möglich, durch bis zu drei Proben AnP zu sammeln, obwohl dies eigentlich nur durch eine Probe am Tag erlaubt ist. Allerdings dürfen es nur maximal drei Proben für die gesamte Heldengruppe sein.
- Die FP fließen wieder nur zur Hälfte als AnP ein (außer bei *Bekehren & Überzeugen*). Eine misslungene Probe reduziert das Konto jedoch auch um 1W6 Punkte.

Nachfolgend sind einige Beispiele aufgeführt, bei denen die Helden Proben ablegen dürfen, um das Ansehen ihres Kandidaten noch zu verbessern. Du kannst nach Belieben auch andere Szenen und dazugehörige Proben verwenden. Für die Konkurrenz kannst du ebenfalls würfeln, falls sie anwesend ist. In diesem Fall wähle entsprechende Talente aus, die gut zur jeweiligen Situation passen.

Geschehnisse auf dem Maskenball

- Die Helden werden von einer Gruppe Patrizier dazu eingeladen, mit ihnen zusammen ein wenig Wein zu trinken und einige Anekdoten aus ihrem Leben zu erzählen. Dabei ist es überaus wichtig, auch einen gepflegten Umgangston anzuschlagen (*Etikette (Leichte Unterhaltung)*).
- Auf dem Ball werden erlesene Weine und kulinarische Köstlichkeiten serviert. Es versteht sich von selbst, dass eine Heldin sich auf dem Ball nicht betrinken sollte. Eine Weinkennerin oder jemand, der

einen feinen Geschmacksinn beweist und die Namen aller aufgetragenen Speisen kennt, wird jedoch hochgeschätzt (*Lebensmittelbearbeitung (Backen, Braten & Sieden oder Brauen)*)).

- Eine Gruppe von Republikanern unterhält sich intensiv über die bevorstehende Wahl und die Republik Belhanka im Allgemeinen. Dabei konzentrieren sie sich auf die Vor- und Nachteile bestimmter Gesetze und wie diese zu Gunsten des Consiliums abgeändert werden müssten. Helden können hier Eindruck schinden, indem einem von ihnen eine Probe auf *Rechtskunde (Horasreich)* gelingt.
- Während des Festes gibt es immer wieder die Gelegenheit, an höfischem Tanz teilzunehmen. Auch ein Held, der sich vielleicht nicht daran beteiligen will, wird möglicherweise von einer Dame unmissverständlich aufgefordert und kann dem kaum entgehen. Um sich nicht zu blamieren, muss der Held beweisen, dass er das Tanzbein schwingen kann (*Tanzen (Höfischer Tanz)*).
- Auf einem rahjagefälligen Fest findet sich immer wieder Gelegenheit, sich der Verführung zu widmen. Sollte es einem Helden / einer Heldin gelingen, der Mittelpunkt einer Damen-/Herrenrunde zu werden, so kann das dem Ansehen nur zugutekommen. Auch das Wissen um die horasische Fächersprache kann sehr hilfreich sein, um zu verstehen, was die liebreizende Dame eigentlich von einem will (*Betören (Anbändeln)*).

Die Gästeliste

Die Liste der Gäste ist durchaus prominent besetzt, jedoch fehlt Seine Horaskaiserliche Majestät, was jedoch nicht verwundert, da er höchst selten an solchen festlichen Aktivitäten teilnimmt.

Geladene Gäste sind u. a.:

- **Pervalia ya Terdilion** (71, grauhaarig, strenge Züge; Willenskraft 16 (16/15/15), SK 3), die Primesta der Republik. Sie hält sich vornehm im Hintergrund und scheint dem vergnüglichen Fest nicht sonderlich viel abgewinnen zu können. Ein Vordringen bis zu ihr ist so gut wie unmöglich, sie wird zudem von zahlreichen Leibwächtern beschützt.
- **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. Die alternde Rahjageweihete ist die Veranstalterin des Festes und deswegen überaus angespannt. Sie hat bereits im Vorfeld die Zeremonie *FEST DER FREUDE* (Erweiterung: Größerer Radius, Später Beginn, Längere Wirkungsdauer) mit 14 FP gewirkt, um den Maskenball zu einem unvergesslichen Ereignis zu machen.
- **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),

ein berühmter Kronbeamter. Die Gruppe hat Gelegenheit, mit dem exotischen Waldmenschen zu sprechen. Er wird ihnen mehr über die einzelnen Persönlichkeiten auf dem Maskenball erzählen können und ist einem Plausch mit den Helden nicht abgeneigt.

- **Vermis Lezzolo** (29, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2), der Meistergeiger. Der berühmte Violinist erfreut die Gäste mit seinem Spiel, ist aber fast ständig mit Musizieren beschäftigt, sodass die Helden nur wenig Gelegenheit haben werden, mit ihm zu sprechen.
- **Amaziella Bosvani** (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1) ist wie viele andere Rahjageweihete zu Gast. Mit Politik will sie heute nichts zu schaffen haben, aber sie hat ein Auge auf einen Helden oder eine Heldin geworfen und wirft dem Ziel ihrer Begierde ab und an verheißungsvolle Blicke zu – und verschwindet dann in einem ruhigen Teil des Anwesens.
- **Tedeo Rahjalieb ya Aranori** (59, graumeliertes Haar und Bart, elegante Bewegungen, körperbetonte Prunkrüstung; Willenskraft 12 (15/14/16), SK 3) fühlt sich auf dem Ball ganz in seinem Element. Der Leiter der Fechtschule Rahjas Kavalier erzählt Anekdoten, setzt seinen Charme ein, um seine Zuhörerinnen für sich zu begeistern und ist sogar zu dem ein oder anderen Scherz aufgelegt.
- **Kiamu Vennerim** (70, kupferrote Haare, freundliches Lächeln, redet gerne mit nivesischem Akzent; Willenskraft 15 (16/18/15), Transversalis 23, SK 3), langweilt sich schon seit Beginn des Festes. Wenn die Helden ihm interessant erscheinen, wird er sich mit ihnen freundlich unterhalten, sich jedoch so bald wie möglich mit Hilfe eines TRANSVERSALIS in ‚Sicherheit‘ bringen und das Fest verlassen.
- Wirklich genießen kann Kiamus größerer Konkurrent **Lessandro ya Taranelli** (62, blond gefärbte Haare, große Nase, auffälliges Binokel; Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2) das Fest nicht. Immer wieder beobachtet er den nivesischen Magier von der Seite aus und verdächtigt ihn, auf der Feier irgendetwas unvorhergesehenes zu tun, was der Akademie schaden könnte.
- **Amariella Ghisleri** (siehe Seite 28) ist ebenfalls auf dem Ball und wird sich schon recht bald an Malrizio heranzukommen. Den Helden schenkt sie vorerst so gut wie keine Beachtung, es sei denn, es würde sich als nützlich erweisen, um an den Baron heranzukommen.
- Der **Attentäter** (siehe Seite 29) auf dem Maskenball hat einen der Bediensteten ersetzt und versucht ungesehen in die Nähe von Salvodan zu gelangen. Er hat den Auftrag erhalten, den jungen Edelmann zu töten. Allerdings ist er von dem wundervollen Fest so abgelenkt (wegen der Zeremonie *Fest der Freude*), dass es ihm schwer fällt, seinen Auftrag durchzuführen und er zögert es lange hinaus.

Fest der Freude

Bereiten die Planung und Vorbereitung eines Festes einem Gastgeber Schwierigkeiten, kann mit Rahjas Segen auf karmalem Wege nachgeholfen werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb eines Radius von QS x 5 Schritt abgehaltenen Feierlichkeiten werden als besonders festlich und berauschend empfunden. Selbst wenn die tatsächliche Qualität der Veranstaltung Mängel aufweist, wird man sie positiv in Erinnerung behalten. Als Zentrum der Zone gilt zu Wirkungsbeginn die Rahjageweihte, danach verharret die Zone an diesem Ort. Die Zeremonie muss vor Beginn des Festes gewirkt werden, ansonsten misslingt sie automatisch.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ Größerer Radius (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 10 Schritt.
- ☛ Später Beginn (FW 12, 4 AP): Die Zeremonie kann auch während des Festes gewirkt werden.
- ☛ Längere Wirkungsdauer (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.

Das Attentat

Drugon hat im Vorfeld einen Attentäter angeworben, der seinen eigenen Neffen töten soll. Er will es so aussehen lassen, dass einer der Konkurrenten Salvodans (in diesem Fall vermutlich Mythraela) dafür verantwortlich ist. Salvodan soll natürlich nicht sterben, und so sind dessen Leibwächter bereits auf den Attentäter vorbereitet.

Irgendwann während des Maskenballs wird sich der Attentäter Salvodan nähern und versuchen ihn mit einem Dolch zu erstechen. Einer von Salvodans beiden Leibwächtern wird den Angriff aber verhindern und dabei selbst verletzt werden. Der zweite Leibwächter setzt dem Meuchler zwar nach, wird von diesem aber zu Fall gebracht, sodass der Attentäter zu entkommen droht. Der Meuchler wird versuchen, über einen Balkon ins Freie zu fliehen und rennt dann durch die nächtlichen Straßen zu einem Versteck. Sicherlich ist es Sache der Helden, den Schurken zu stellen. Als „Beweise“, dass Mythraela in das Attentat verwickelt ist und den Schurken angeworben hat, nutzt der Attentäter ...

- ☛ ... den Dolch, der das Wappen der Familie ya Baltari trägt (ein falscher Hinweis, der die Verwicklung der ya Aranoris umso wahrscheinlicher aussehen lassen soll, da die anderen Beweise auf sie deuten und der Dolch als Verschleierungs-Tatwaffe gesehen werden kann).
- ☛ ... ein Schnupftuch, welches die Initialen M. A. trägt.

Zudem wird der Attentäter bei einem Verhör (Vergleichsprobe *Einschüchtern* (Folter oder Verhör) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) zugeben, dass er glaubt, von einem Mittelsmann der ya Aranoris angeworben worden zu sein, da dieser auf den Dolch als Tatwaffe bestand. Das Schnupftuch ist ihm unbekannt (und wurde ihm vom Mittelsmann heimlich zugesteckt). Eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen) –2 offenbart, dass der Auftragsmörder das Tuch wohl wirklich nicht kennt.

Ein schwerer Vorwurf

Die letzte Intrige, die Drugon und Salvodan planen, ist zugleich auch die gefährlichste für den Ruf Malrizios. Sie spannen für diese Machenschaft die angesehene Kurtisane Amariella ein, die Malrizio verführen soll. Schon auf dem Maskenball hat sie versucht, den Baron zu betören und da er eine Schwäche für schöne Frauen hat, war er einem rahjagefälligen Stelldichein nicht abgeneigt. Drugon versprach der Kurtisane nicht nur eine große Menge Gold, sondern auch einen Adelstitel und Land, falls Malrizio zu Fall kommt. Amariella konnte dem Angebot nicht widerstehen und willigte in den Plan ein, auch wenn sie Gewissensbisse verspürt. Nachdem Amariella und Malrizio auf dem Maskenball gesehen wurden und nun jeder von ihrer Beziehung weiß, schnappt Drugons Falle zu: Amariella geht vor Gericht und beschuldigt Malrizio, sie vergewaltigt zu haben – in der Stadt Rahjas ein besonders verabscheuungswürdiges Verbrechen.

Da sie eine angesehene Person ist, nehmen die Richter die Anschuldigung ernst und lassen nach Malrizio



schicken. Dieser wird von Gardisten zum Gericht geführt (und von den Helden höchstwahrscheinlich begleitet). Im Gerichtssaal wird Amariella ihre Anschuldigung noch einmal wiederholen. Ein empörtes Raunen geht durch die Menge der Schaulustigen. Der vorstehende Tribun hat keine andere Wahl, als Malrizio vorerst festzunehmen. Amariella versucht so schnell es geht, den Saal zu verlassen (was die Helden auch bemerken sollten). Sobald sie den Gerichtssaal verlassen hat, versuchen einige Handlanger Salvodans sie zu entführen.

Amariellas Schicksal

Die Schurken haben die Anweisung erhalten, Amariella verschwinden zu lassen, ohne sie zu töten. Deshalb ist der Plan der Handlanger entstanden, die Kurtisane einem al'anfanischen Sklavenhändler zu verkaufen und so noch ein wenig zusätzlichen Profit zu machen. Zunächst müssen sie sie jedoch verstecken, denn der Sklavenhändler wird erst in den nächsten Tagen erwartet und durch ihre Bekanntheit vor Gericht wird die halbe Stadt nach Amariella suchen, sobald bekannt wird, dass sie verschwunden ist.

Sie schleppen Amariella auf ein Boot und rudern von Belenora aus zur Insel *Kosmidion*. Dort bringen sie sie in den Keller der Boxhalle *Vier Fäuste* und verhören sie, denn Amariella soll im Laufe der Zeit ein kleines Vermögen gemacht haben und die Schurken wollen wissen, wo sich ihr Gold befindet. Allerdings hat sie gar keine Ersparnisse mehr – im Gegenteil, sie hat aufgrund ihres aufwendigen Lebenswandels einen kleinen Berg angehäuft.

Die Helden, die hoffentlich Malrizio helfen wollen und Amariella suchen, erhalten unerwartet Hilfe von Kyrill Dolvarn.

Die Anführerin der *Picaros* hat mitbekommen, was mit Amariella passiert ist, und da sie hinter der Angelegenheit Drugon vermutet, verrät sie den Helden, was sie weiß. Es liegt nun in deren Händen, Amariella vor dem schlimmsten zu bewahren.

Der letzte Akt

Kurz vor der Wahl beabsichtigt Salvodan auf Nummer sicher zu gehen und Mythraela verschwinden zu lassen. Er schickt ihr eine Botschaft, dass er sie gerne alleine auf der Insel *Spada* treffen würde. Mythraela, die durch Salvodans Botschaft ganz aufgeregt ist, bricht sofort auf.

Amaldo beobachtet sie dabei und spricht sie an, Mythraela gibt sich jedoch nur kurz mit ihm ab. Der Bäcker ahnt, dass etwas nicht stimmt und benachrichtigt die Helden. Durch das Gespräch mit der Patrizierin weiß Amaldo, dass sie zu Salvodan auf die Insel *Spada* wollte. Dies berichtet er auch den Helden.

Auf der Insel versucht Salvodan zunächst so zu tun, als mache er Mythraela Avancen. Er will sie jedoch in einen Hinterhalt locken und niederschlagen, sie dann irgendwo im Wasser versenken.

Die Helden haben jedoch die Möglichkeit, rechtzeitig einzuschreiten. Salvodan wird versuchen zu fliehen, notfalls auch kämpfen.

Beispielhafte Szenen für den Kampf:

- Beide Boote befinden sich so nah beieinander, dass Salvodan oder einer der Helden mit einem gewagten Manöver zu dem anderen Boot springt (*Körperbeherrschung (Springen)*). Daraus ergibt sich eine vorteilhafte Position.
- Salvodan kämpft nicht nur mit seiner Waffe, sondern notfalls auch mit einem Paddel, da dieses eine größere Reichweite hat (Werte wie Knüppel).
- Salvodan tritt gegen das Boot der Helden und verursacht so eine starke Schwankung. Alle stehenden Personen auf dem Boot müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1 bestehen, um nicht ins Wasser zu fallen. Diese Handlung kostet Salvodan 1 Aktion.

Das Ende der Geschichte

Der offene Verlauf bedeutet zugleich auch, dass niemand weiß, wie die Geschichte wirklich ausgeht. Du findest an dieser Stelle jedoch einige Möglichkeiten, was geschehen könnte.

- Malrizio wird weiterhin ein Mäzen und Lebemann bleiben, egal ob er für dieses Jahr ein Consilier wird oder nicht. Er freut sich über einen eventuellen Sieg und wird diesen ausgelassen feiern (und die Politik der Primesta weitgehend unterstützen), aber er zeigt sich auch bei einer Niederlage als guter Verlierer. Wie die persönliche Beziehung der Helden zu ihm sein wird, hängt sehr vom Verlauf des Abenteuers ab. Er ist jedoch kein nachtragender Mensch.
- Drugon Commarion wird eine Niederlage weniger gut verdauen. Er ist angeschlagen, wird aber versuchen, im nächsten Jahr wieder selbst zu kandidieren. Ob er die Helden auf seine persönliche Abschlusliste setzt, wird von ihrem Verhalten abhängen. Denkbar wäre auch, dass die Beweislast gegen ihn so hoch ist, dass er dafür nach den Gesetzen der Stadt entsprechend bestraft wird.
- Salvodan Commarion ist noch weit mehr angeschlagen als sein Onkel. Es ist durchaus möglich, dass er im Kampf gegen die Helden sein Leben verloren hat. Sofern er noch lebt, wird er für seinen Onkel ein guter Sündenbock sein, den man nach all den Vergehen eine Weile im Merymakon bei Rethis einsperrt und der erst nach einiger Zeit wieder nach Belhanka zurückkehren darf. Wobei es durchaus auch sein kann, dass er seinen Onkel mit ins Verderben zieht und alles gesteht, um eine Strafmilderung zu erreichen. Mit ihm haben die Helden auf jeden Fall einen Feind fürs Leben gewonnen.
- Die Handlanger der Commarions, Mertel und Horasio, werden ihre gerechte Strafe bereits während des Abenteuers erhalten und wurden entweder von den Helden ausgeschaltet, oder von der Gerichtsbarkeit Belhankas zu vielen Jahren im Kerker oder Steinbruch verurteilt.
- Mythraela wird ihr politisches Talent dazu benutzen, den Reichtum der Stadt zu mehren. Sie wird sich als umsichtige und weise Politikerin erweisen.

- Amaldo und Mythraela können in der Stadt der Liebe trotz der Standesunterschiede eine glückliche Beziehung führen. Zwar werden sie niemals einen Traviabund eingehen können, doch dies ist beiden nicht sonderlich wichtig. Nachdem Mythraela Salvodans wahre Absichten erkannt hat und Amaldo sie mehr und mehr umgarnt, verliebt sie sich schlussendlich auch in ihn.
- Was mit Amariella passiert, hängt sehr von den Reaktionen der Helden ab. Falls sie die Kurtisane aus den Klauen der Sholinga gerettet und sie nicht an Malrizio ausgeliefert haben, so können sie in ihr eine wertvolle und dankbare Verbündete finden. Andernfalls wird sie entweder mit Kerkerhaft wegen ihrer falschen Aussage bestraft oder wird in die al'anfanische Sklaverei verkauft.
- Die Calimala sind durch die Helden und Kyrill stark geschwächt worden.

Belohnung

Die Helden haben sich eine Belohnung verdient. Jeder Abenteurer erhält **25 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich können sich die Helden auch noch über materielle Belohnungen freuen. Sofern sie Malrizio oder einen anderen Kandidaten unterstützt haben, wird dieser die versprochene Entlohnung aushändigen. Ihr Ansehen mag in der Stadt Belhanka zudem so stark gestiegen sein, dass sie den Status *Held der Stadt (Belhanka)* erhalten. Nicht zu vergessen die zahlreichen Verbindungen zu den Patriziern, den Bürgern und der Rahjakirche, die die Helden während des Abenteuers knüpfen konnten.

Status: Held der Stadt (Belhanka)

Durch eine Heldentat ist die Abenteurerin so berühmt, dass sie von den Bürgern der Stadt besonders respektiert wird. Gegenüber Bewohnern der Stadt sind alle Gesellschaftstalente (bis auf *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 1 erleichtert.

Ein Held als Consilier

Es ist durchaus vorstellbar, dass einer der Helden selbst Consilier werden will, oder etwaige Aktionen des Abenteuers ihn für die Gesellschaft Belhankas zu einem aussichtsreichen Kandidaten machen. Grundlegend steht dem nichts im Wege. Für ihn gelten dieselben Regeln wie auch für die übrigen Kandidaten. Sollte es einem der Helden gelingen, das Consiliersamt zu erringen, so wird er ein ganzes Jahr lang diesen

Posten innehaben und muss sich an der Stadtpolitik Belhankas beteiligen. Du kannst daraus ein Nachfolgeabenteuer machen.

Die übrigen Helden begleiten ihn dann vermutlich bei weiteren Intrigen, die gegen ihn gesponnen werden. Wichtig ist dabei jedoch, dass der Held nur dann ein Consilier werden kann, wenn er einer der Würdigen Familien angehört. Dazu müsste er entweder in diesen erlauchten Kreis mittels eines Referendums aufgenommen oder von Malrizio adoptiert werden, oder aber in eine der Familien einheiraten.

Zeitleiste der Ereignisse

Nachfolgend findest du eine Zeitleiste, die beispielhaft die Reihenfolge der Ereignisse aufzeigt. Du musst dich nicht daran halten und kannst sie beliebig abändern.

Tag	Ereignis
1. Tag	Überall auf Malrizios Kutsche, Ankunft in Belhanka, Übernachtung im Hotel
2. Tag	Besprechung im Weingarten
3. Tag	Der Mund der Wahrheit
4. Tag	Die Einladung der Rahjageweiheten
5. Tag	Kyrill Dolvarns Unterschlupf / Das Gedicht
6. Tag	Die Boxhalle der Calimala / Der Überfall auf offener Straße / Der Gesang
7. Tag	Die Straßenschlacht / Nieder mit der Republik! / Das Duell
8. Tag	Schändung eines Heiligen / Das Geschenk
9. Tag	Das Nest der Ratte / Gestatten, Comto Malrizio von Caspoeth / Pralinen der Verführung
10. Tag	Drugons Einladung
11. Tag	Der Maskenball
12. Tag	Ein Schwerer Vorwurf / Der letzte Akt / Die Wahl des Consiliums
13. Tag	Die Schurken versuchen, Amariella aus der Stadt zu schmuggeln und verkaufen sie bei einem al'anfanischen Sklavenhändler

Anhang: Dramatis Personae

Malrizio ya Duridanya

Erscheinung: Ein stattlicher Edelmann um die vierzig, gepflegtes Äußeres, prunkvolle Kleidung, lautes Lachen, gute Manieren.

Hintergrund: Der Baron von Caspoeth sieht die Wahl des Consiliums als ein Spiel an. Er will zwar gewinnen, aber er verträgt auch eine Niederlage. Die Helden wird er in sein Herz schließen, gutaussehende Frauen unter ihnen wird er mit Komplimenten überhäufen und versuchen zu umgarnen und zu verführen.

Funktion: In diesem Abenteuer ist er zunächst das Opfer einer Intrige und muss von den Helden gerettet werden. Darüber hinaus ist er ihr Gönner und Freund, kann im sich entspannenden politischen Machtkampf aber durchaus auch ihr Kontrahent werden, je nachdem wie sich die Wahl entwickelt.

Wichtige Werte: MU 15, KL 13, IN 14, CH 15, FF 10, GE 12, KO 13, KK 13; Gutaussehend I, Persönlichkeitsschwäche (Verswendungssucht); Betören 14, Menschenkenntnis 7, Überreden 12

Mythraela ya Aranori

Erscheinung: Eine junge blonde Frau, die ihr Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat. Sie bevorzugt die Kleidung einer Fechterin, auch bei offiziellen Anlässen. Bei öffentlichen Reden ist ihre klare, deutliche Stimme von Vorteil und sie kann damit die Zuhörer schnell in ihren Bann ziehen.

Hintergrund: Als die Republik ausgerufen wurde, war Mythraela noch sehr jung, dennoch prägte sie dieses

Ereignis, denn fortan war sie besonders stolz auf ihre Stadt und widmete sich immer mehr der Politik. Wie viele ya Aranoris ist auch sie eine gute Fechterin, verehrt Praios und Rahja gleichermaßen und ist zudem eine schlaue Politikerin, die mit ihren Reden viele Bürger begeistern kann. Obwohl sie eher wenig der rahjagefälligen Liebe frönt, ist sie in den gutaussehenden Salvodan Commarion verliebt – so stark, dass sie sogar bisweilen ihre politischen Ziele und jede Vorsicht vergisst. Sie ist unerwartet fromm, hält sich an die Gebote des Götterfürsten und glaubt, dass die Republik in Praios' Sinne ist.

Funktion: Mythraela ist zunächst eine – wenn auch überaus praiosgefällige – Gegnerin im Kampf um das Amt des Consiliars. Später wird sie sich als eines der Opfer der Intrigen herausstellen (und als eine unglücklich verliebte junge Frau).

Wichtige Werte: MU 15, KL 14, IN 14, CH 15, FF 10, GE 12, KO 12, KK 12; Schlechte Eigenschaft (Aberglaube); Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede) 12 (14), Menschenkenntnis, Überreden 7

Drugon Commarion

Erscheinung: Drugon ist ein fast fünfzigjähriger Patrizier mit aristokratischem Haarschnitt, der sich seinem Stand angemessen kleidet und dabei edle Stoffe mit vielen Verzierungen bevorzugt. Im Laufe der Jahre hat er etwas Fett angesetzt und bewegt sich nicht allzu schnell. Auffällig sind auch seine buschigen Augenbrauen, die ihm dabei helfen, sein Gegenüber mit einem strengen Blick unruhig werden zu lassen.

Hintergrund: Schon in jungen Jahren versuchte der aus einer der wichtigsten Patrizierfamilien Belhankas stammende Drugon, sich im Rat der Stadt zu etablieren. Die Revolte gegen den Adel hat seine Position auf der einen Seite verbessert (da er mehr Einfluss gewann), auf der anderen Seite aber auch verschlechtert (da er sich immer wieder neu wählen lassen muss). Solange er selbst an der Macht saß, hatte er wenige Probleme, doch bei der diesjährigen Wahl sind viele neue Bewerber dabei, die durchaus Chancen haben, Drugons schon fast gefestigte Position zu gefährden. Sein Ziel, mit seinem Neffen abwechselnd zu regieren, scheint gefährdet. Er kämpft um diesen Platz für seine Familie wie ein Raubtier, bedeutet doch eine Niederlage, dass er ein ganzes Jahr lang nur noch sehr geringen Einfluss auf die Geschehnisse der Stadt haben wird.

Funktion: Drugon ist die graue Eminenz hinter Salvodan, ein skrupelloser Machtpolitiker, der vor nichts und niemandem zurückschreckt, um seine Position in der Stadt zu stärken. Er ist

der eigentliche Schurke des Abenteuers, dem die Helden das Handwerk legen müssen.

Wichtige Werte: MU 16, KL 16, IN 15, CH 14, FF 11, GE 11, KO 14, KK 13; Persönlichkeitsschwäche (Arroganz); Bekehren & Überzeugen 14, Etikette 13, Menschenkenntnis 16 Überreden 12



Salvodan Commarion

Erscheinung: ein schwarzhaariger Lockenkopf, stets glatt rasiert und mit herrschaftlichem, übertriebenen Auftreten, stets gewandt in gute Kleidung aus Brokatsamt

Hintergrund: Salvodan hat von Kindesbeinen an immer das bekommen, was er wollte. Durch seinen Reichtum, gepaart mit seinem guten Aussehen, ist er bei vielen Frauen sehr beliebt. Er umgibt sich auch fast immer mit einer ganzen Schar von Verehrerinnen (und ist somit Malrizio nicht unähnlich). Seine Familie ist in der Stadt durchaus angesehen – immerhin setzen sich die Commarions für mehr Volksentscheide ein. An den Intrigen seines Onkels beteiligt er sich, weil er glaubt, noch fähiger als dieser zu sein, die Geschicke der Stadt zu lenken und weil es ihm eine besonders grausame Freude ist, seine Konkurrenten auszuschalten. Ihm fehlt jedoch die Weitsicht Drugons und auch das nötige Quäntchen Zurückhaltung.

Funktion: Salvodan ist die ausführende Kraft zu seinem Onkel Drugon. Er ist zwar ein Schönling und Taugeichts, aber nicht dumm (auch wenn er nicht an die Genialität seines Onkels Drugon heranreicht). Er wird der direkte Gegenspieler der Helden, den sie auch ohne weiteres ausschalten können, da er Fehler begeht.

Wichtige Werte: MU 13, KL 12, IN 13, CH 15, FF 11, GE 15, KO 14, KK 12; 8, Erotische Stimme, Gutausschend I, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht); Innuendo-Experte; Bekehren & Überzeugen 8, Betören 12, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Überreden 11; LeP 36, Rapier; Kampftechnik Fechtwaffen 14; Aufmerksamkeit, Finte I+II

Amariella Ghisleri

Erscheinung: Eine dunkelhaarige Schönheit, die ihr Haar mit Silberspangen schmückt, es aber ansonsten lang und offen trägt. Sie bevorzugt dunkle, aufreizende Kleidung.

Hintergrund: Amariella ist eine begnadete Kurtisane aus dem Lyceum Brigonia, einer der bekanntesten Kurtisanenschulen der Stadt. Sie hat einen ausgezeichneten Ruf und die Commarions wollen sie für ihre Zwecke benutzen. Sie ist eine Anhängerin der Rahja und würde unter normalen Umständen an solchen Machenschaften nicht teilnehmen, allerdings hat sie durch ihren Lebensstil einen Berg Schulden angehäuft. Und zwar bei Drugon, der ihr in Aussicht stellt, sie davon zu befreien, wenn sie ihm hilft.

Funktion: Amariella ist zunächst eine Handlangerin der Commarions. Später jedoch, wenn sie ihre Rolle gespielt hat, ein fast schutzloses Opfer der Machenschaften der Familie. Sie wird die Hilfe von echten Helden brauchen, um aus

den Schwierigkeiten wieder herauszukommen.

Wichtige Werte: MU 15, KL 13, IN 15, CH 16, FF 14, GE 15, KO 14, KK 10; Gutausschend I, Erotische Ausstrahlung / Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier); Betören 15, Menschenkenntnis 15

Amaldo Regalado

Erscheinung: Durch sein eigenes Zuckerwerk ist Amaldo leicht dicklich geworden. Der Duft seiner Backwaren hat sich auch über seine Kleidung gelegt, sodass es in seiner Nähe oft nach Zucker und Mandeln riecht.

Hintergrund: Amaldo lernte das Handwerk des Zuckerbäckers von seinem Großvater und erwies sich sehr schnell als ein großes Talent. Vermutlich wird er bald das Geschäft übernehmen, und schon heute versorgt er den Tempel der Rahja mit allerlei Köstlichkeiten. Auch wenn er auf diese Art und Weise ein treuer Diener der Göttin ist, so ist er doch unglücklich verliebt. Sein Herz gehört der edlen Mythraela, dessen Familie er ebenfalls mit seinem Gebäck beliefert.

Funktion: Auch wenn Amaldo nur ein Zuckerbäcker ist, so ist er doch ein aufrechter Bursche und der richtige Mann für Mythraela, die er wahrhaftig liebt. Er soll einer der uneingeschränkten Sympathieträger der Geschichte sein, vollkommen unpolitisch, aber in schweren Zeiten durchaus zum Helden geboren.

Wichtige Werte: MU 10, KL 12, IN 13, CH 12, FF 14, GE 14, KO 13, KK 12; Lebensmittelbearbeitung (Backen) 10 (12), Menschenkenntnis 7

Celissa von Belhanka

Die jugendliche Rahjageweihte ist ein freudestrahlender Sonnenschein. Celissa entstammt keiner edlen Familie, auch nicht dem Patriziat der Stadt. Amaldo ist ein Freund von ihr und so ist sie besonders motiviert, ihm zu helfen, allerdings ist sie eine sehr unerfahrene Geweihte und glaubt, dass sie in diesem Fall noch tatkräftige Hilfe braucht.

Kyrill Dolvarn

Kyrill ist die Anführerin der Picaros. Allerdings hat sie mit den Geschehnissen um die Intrigen nicht allzu viel tun. Die Commarions wollen sie wie eine Schachfigur benutzen, und dementsprechend wütend wird sie reagieren, wenn dies auffliegt.

Horasio della Thergûn

Der Diener Salvodans ist ein typischer Vollstrecker seines Willens, der die Aufträge seines Herren mit Gelassenheit und Loyalität ausführt. Für seine Werte kannst du auf einen Meuchler (siehe Seite 29) zurückgreifen.



Henando ya Baltari und Venschetta ya Montazzi

Diese beiden Kandidaten für das Consiliarsamt sind weitere direkte Konkurrenten, die aber keine große Rolle spielen sollten. Ob sie sich an den Intrigen beteiligen, wie ihr Verhältnis gegenüber den anderen Teilnehmern ist, kannst du als Meister festlegen.

Als Anhaltspunkt mag dienen, dass sie typische Vertreter ihrer Familien sind (ya *Baltari*: stolz, wehrhaft, Demagogen, wollen nicht zu viele neuen Bürger in der Stadt haben; ya *Montazzi*: eitel, standesbewusst, Republikaner, wollen ebenfalls keine neuen Bürger).

Räuber, Schurken und Handlanger

Nachfolgend findest du die Werte einiger generischer Gegner, die im Abenteuer auftauchen können. Es kann sich hierbei sowohl um Sholinga-Schläger als auch Diener der Commarions oder andere Schurken handeln. Die Commarions bedienen sich des Öfteren der Dienste der Handlanger und können meist ein ganzes Dutzend von ihnen einsetzen.

Calimala-Schläger

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

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

Rapier: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

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

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

Kampfverhalten: Die Schläger setzen gerne *Wuchtschläge* oder *Präzise Stiche* ein.

Flucht: Sie hören auf zu kämpfen und versuchen zu fliehen, wenn sie 2 Stufen *Schmerz* erlitten oder die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben. Sollten die Hälfte von ihnen geflohene oder besiegt sein, flieht der Rest ebenfalls.

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

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

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: viel, unbehandelt

Professionelle Attentäter und Meuchler

MU 16 KL 12 IN 14 CH 12

FF 12 GE 15 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 10 SK 2 ZK 2 GS 8

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

Dolch*: AT 16 PA 9 TP 1W6+3 RW kurz

Rapier*: AT 17 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust*: FK 15 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I+II, Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Rapier), Ortskenntnis (Belhanka), Präziser Stich I+II (Dolch, Rapier), Schrift Kusliker Zeichen, Sprache Garethi III, Verbessertes Ausweichen I+II, Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Rapier), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Überreden 6, Verbergen 12, Willenskraft 8, Zehen 5

Kampfverhalten: Wenn sie die Chance haben, setzen Attentäter am liebsten einen Schuss mit der Leichten Armbrust aus dem Hinterhalt ein. Sollten sie verschießen, gehen sie in den Nahkampf über. Im Nahkampf setzen sie auf *Finten*, um das Opfer zu treffen und zu vergiften.

Flucht: Sie hören auf zu kämpfen und versuchen zu fliehen, wenn sie 2 Stufen *Schmerz* erlitten oder die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben. Sollten die Hälfte von ihnen geflohene oder besiegt sein, flieht der Rest ebenfalls.

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

Ausrüstung: Dolch, Rapier, Leichte Armbrust, 12 Bolzen*, Kukris, 1W6 Silbertaler, 2W6 Heller

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, unbehandelt

Anmerkungen:

*) Alle Waffen sind mit Kukris vergiftet.

Kukris

Kukris wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen und erfreut sich dank seiner raschen Wirkung bei Auftragsmördern größter Beliebtheit. Es trägt den Beinamen „Königsmacher“, da angeblich zahlreiche Adlige mittels Kukris ermordet wurden.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

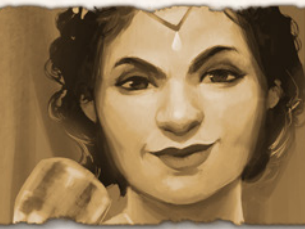
Wirkung: 1W6–1 SP pro KR, Juckreiz (1 Stufe *Verwirrung*), Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3–1 SP; Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*)

Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 (Krämpfe)

Dauer: bis zum Tod / 50 KR

Kosten: 350 Silbertaler

FEUER DER LEIDENSCHAFT



von Hexaplex, Alex Spohr und Nathander Weise

»Rahja ist die wundervollste Göttin, die es gibt. Sie liebt uns Menschen, sie schenkt uns Freude, und all die schönen Dinge, für die es sich zu leben lohnt, stammen von ihr. Stell dir nur mal den Götterhimmel ohne die Schöne Göttin vor. Alveran wäre trostlos. Überall nur borongefälliges Schweigen und Firungsgesichter!«

—Amaziella Bosvani, neuzeitlich

»Mutter Levthans, wie kannst du nur so grausam zu mir sein. Ich sehe gut aus und kann alle Frauen und Männer bekommen, die ich begehre. Und dann verliebe ich mich ausgerechnet in eine, die nichts mit mir anfangen kann. Soll ich meine Kraft nutzen, um sie mir gefügig zu machen, so wie dein Sohn einst Satuaria? Vergiss es! Ich mache nicht den gleichen Fehler wie er. Sein Schicksal ist mir Warnung genug. Ich werde anständig leiden, so wie es ein aufrichtiger Mann tut!«

—Amicello, in einem Gespräch mit der Statue der Rahja im Tempel von Belhanka, neuzeitlich

»Meine feuchten Hände glitten zum dritten Mal vom Schloss der schweren Tür ab, als ich etwas hörte, das mich zusammenzucken ließ. Fast wäre der Dietrich nicht nur gefallen, sondern gar unter dem Türspalt hindurchgerutscht, als ich ihn noch im letzten Augenblick zu fassen bekam. Ich hatte nicht sehen wollen, was ich zerstören würde. Aber das laute Stöhnen der Pforte rief mein Ohr zu sich und mein Auge folgte nach. Durch das Schlüsselloch blickte mir zunächst das Bild eines in lieblicher Freude umschlungenen Pärchens entgegen, doch es war nur der vertraute Umschlag der Mondsilbernen Nächte, wie er von fast allen Nachttischen zu den Schlafenden herüberfunktelt. Daneben weitere Bücher, beleuchtet von unzähligen tanzenden Kerzenlichtern, die mir scheinbar einen Weg zum Zentrum des Raumes zu weisen wünschten. Dort war die Quelle. Schweißnass spürte ich meinen eigenen Körper durch die Robe, als ich mich unwillkürlich fester ans Holz presste, um das Geschehen aufzusaugen. Auf zerwühlten Laken thronten zwei weiche Körper, die sich lieblich seufzend aneinanderpressten, wie ich und meine harte Tür. Ihre Hände glitten über feste Schenkel, durch glänzendes Haar und ihre hellen Stimmen klangen wie Glockenspiel, als sie gegenseitig den Nektar ihrer rosanen Blüten kosteten. Als ihre Seufzer jäh abklangen, übermannte mich der Hass. Erneut ramnte ich meinen Dietrich ins Schloss, bis er mir endlich die Pforte freigab. Die brennende Flasche mit dem Öl entglitt meiner Hand, bevor sie das Bett erreichen konnte.«

—Monolog eines Jüngers des verzehrenden Feuers in einem Bühnenschauspiel, uraufgeführt in Vinsalt, neuzeitlich



Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: eine schwierige Dreieckskonstellation, die Helden als Beschützer einer Kurtisane, ein uthurischer Liebeskult

Genre: Detektiv- und Mystery-Geschichte

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft; keine unglaublichen Leibwächter als Helden

Ort: Belhanka, Horasreich

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Recherche

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah ...

Erst seit einigen Jahren ist es den Aventurieren wieder gelungen, eine Passage zum legendären Südkontinent Uthuria aufzustoßen. Doch was nur die wenigsten Gelehrten wissen: Auch schon vor gut 30 Jahren gelang es mutigen Seefahrern, die angeblich unpassierbare Sargasso-See, die Aventurien von Uthuria trennt, zu überqueren. Ein Schiff des fernen uthurischen Reiches Ubar setzte Segel nach Aventurien, wurde aber durch Stürme so schwer beschädigt, dass nur ein kleiner Teil der Besatzung überlebte und in Südaventurien an Land gehen konnte.

Die Uthurier brachten aus ihrer Heimat auch den Glauben an ihre Götter mit, die sie im Geheimen weiterhin verehrten, denn sie lernten schnell, dass der Einfluss der Zwölfe und ihrer Kirchen in Aventurien stark war und keine anderen Götter neben dem Pantheon duldeten. Viele Jahre später haben sich die Kinder der uthurischen Besatzung über ganz Südaventurien verteilt und teilweise mit Aventurieren vermischt. Einige von ihnen haben sich der Lebensweise der neuen Heimat gänzlich angepasst und beten zu den Zwölfen, andere hingegen verehren noch immer die Götter ihrer Vorfahren. Zwei Kinder der gestrandeten Ubaru hat es mittlerweile nach Belhanka verschlagen. Die beiden Geschwister verehrten früher die Göttin *Owalla*, die uthurische Göttin der rauschhaften Liebe und der Flammen, doch

Das Reich von Ubar

Die Aventurier wissen so gut wie nichts über das Reich von Ubar in Uthuria. Selbst Baljuba und seine Schwester kennen es nur durch die Geschichten ihres Vaters. In Ubar sollen fast alle Menschen dunkle Haut haben und Verwandte der Utulu sein. Das Reich ist wohlhabend und so fortschrittlich wie das Mittelreich, und es gibt dort einen Kriegeradel, der Ehre und Loyalität besonders hochhält. In Ubar werden viele Götter verehrt, die meisten davon sollen katzengeartig sein. Eine davon ist auch Owalla, eine Liebesgöttin, die sowohl von den Ubaru, wie auch von vielen anderen Uthuriern angebetet wird.

Was von diesen Sagen jedoch der Wahrheit entspricht, oder nur Seemannsgarn von Baljubas Vater ist, wird sich erst noch zeigen müssen.

während ♀ *Baljuba* (25, schwarze kurze Haare, dunkle Haut, überzeugender Demagoge, liebt Arangen; Werte wie Jünger, siehe Seite 35) ihr noch immer anhängt, hat ♀ *Zarlampu* (27, schwarze Haare, kaffeebraune Haut, guter Kleidungsgeschmack, ernährt sich vegetarisch; Werte siehe Seite 37) mittlerweile den Namen *Dominga* angenommen und identifiziert sich mit der Kultur der Horasier, sodass sie gleichermaßen *Rahja* wie *Owalla* verehrt. Der Streit zwischen ihren religiösen Ansichten hat die Geschwister entzweit, obwohl sie weiterhin tiefe geschwisterliche Gefühle füreinander hegen.

Rahja und Owalla

Die in vielen uthurischen Regionen verehrte Göttin Owalla vertritt viele Aspekte, die auch Teil des Rahjakultes sind. Owalla steht für Liebe, Rausch und Ekstase. In der Mythologie des Owallakultes sind Riascha und Owalla zwei Geliebte, die sich zerstritten haben und getrennte Wege gehen. Die beiden Göttinnen hassen sich nicht, betrachten sich aber üblicherweise als Konkurrentinnen. Ab und an siegt die Zuneigung zwischen ihnen, sodass sie wieder ein kurzes, rauschhaftes Verhältnis miteinander pflegen und sich wieder zerstreiten.

Ein Owallaaanhänger würde einem rahjagläubigen Menschen keine körperliche Gewalt antun, aber Intrigen gegen sie zu spinnen ist ein völlig legitimes Mittel, um Konflikte auszutragen. Man will die Rahjagläubigen überbieten und vorher ausgiebig mit ihnen spielen (wie eine Katze mit einem Wollknäuel).

Owallas heilige Tiere sind weiße Katzen und die Jünger in Belhanka tragen ihr zu Ehren weiße Katzenmasken. Baljuba versucht vor allem die Ärmern oder Unfreien für sich zu gewinnen, da er glaubt, dass diese sich weniger von der wohlhabenden Rahjakirche angesprochen fühlen. Ein wichtiger Aspekt Owallas ist die Freiheit, die für Sklaven und Leibeigene ein Grund ist, sich dem Mysterienkult anzuschließen.

Der aventurischen Rahjakirche ist Owalla bislang völlig unbekannt und selbst wenn die ersten Gerüchte dieser Göttin zu den Rahjageweihten dringen, wird man noch nicht wissen, was man von ihnen halten soll.



Während Baljuba sich als Schuster durchschlägt, hat Dominga ihre Berufung bei einem der Höfe der Abendröte gefunden. Baljuba, der die enge Verbindung seiner Schwester mit der wohlhabenden Rahjakirche nicht gutheißt, hat sich selbst zum Anführer eines Kultes gemacht, der die armen und verzweifelten Bewohner Belhankas anspricht. Er will in der Stadt Rahjas die Macht der Göttin schwächen, indem er immer mehr Anhänger zu Owalla führt. Die Gruppe bezeichnet sich selbst als Jünger der verzehrenden Flammen, besteht aber nur aus wenigen Mitgliedern. Baljuba verfolgt keinen gewalttätigen Umsturz, sondern will die Überzeugung der Menschen ändern. In seinen Anhängern löst er jedoch immer mehr einen Hass auf die reiche Rahjakirche aus und es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihm die Kontrolle über die Jünger entgleiten wird.

Ungeachtet des Owallakults spielt sich in Belhanka noch ein anderes Drama ab. Bis vor vier Wochen führte die Belhankaner Magierin ♀ *Madalea Pelargon* (28, blonde Haare, arroganter Blick, eifersüchtig, liebt nur Frauen, kann gut mit Kindern umgehen; Werte siehe Seite 41) eine liebevolle Beziehung mit der Patriziertochter ♀ *Sariya ya Macato* (20, blonde Haare, unschuldiges Aussehen, hasst Prüderie, liebt nur Frauen; Werte siehe Seite 37). Die beiden Frauen hatten sogar schon Pläne, einen Rahjabund zu schließen und selbst ihre Familien hatten trotz der Standesunterschiede nichts dagegen einzuwenden, da sich beide Vorteile von der Verbindung erhofften. Doch manchmal ist Rahjas Rausch nicht für die Ewigkeit gedacht. Sariya und Madalea gerieten immer häufiger in Streit über Kleinigkeiten, bis die Patrizierin die Beziehung nach einem politischen Disput über die Zukunft Belhankas beendete.

Madalea, untröstlich über den Verlust ihrer Geliebten, verfiel in eine längere Phase der Depression und warf sich in die Arbeit an der Akademie. Dennoch gelang es ihr nicht, Sariya zu vergessen, die einzige Frau, die sie bislang wirklich liebte und begehrte.

Sariya hingegen kostete wieder ihre Freiheiten aus. Im Gegensatz zu ihrem strengen Elternhaus war sie schon

immer eine lebensfrohe und abenteuerlustige Person, die gerne Neues ausprobierte und sich in Liebesabenteuern mit anderen Frauen stürzte. Einen besonderen Reiz machten für sie die Lyceums-Kurtisanen aus, die einerseits vortreffliche Liebesdienerinnen waren, andererseits trotz ihres Ansehens den Ruf des Verbotenen innehatten. Sariya gelang es, im Lyceum Dalekidos einen Termin mit einer Kurtisane zu bekommen. Dort traf sie auf Dominga. Wie bei Madalea verliebte sich Sariya fast auf den ersten Blick in die geheimnisvolle Kurtisane. Obwohl Dominga ihre Arbeit als Berufung betrachtet und bislang niemals näheren Kontakt zu ihren Kunden hatte, verliebte sie sich ebenfalls in die junge Patriziertochter. Sie teilten viele gemeinsame Leidenschaften, liebten Bücher und die Kunst der Malerei. Beide unterhielten fortan eine Beziehung, über die weder die ya Macatos, noch der Compura des Lyceums informiert sind. Das Paar befürchtet, dass Sariyas Familie die Beziehung zu einer Kurtisane nicht gutheißen würde und der Compura des Lyceums Dalekidos ebenfalls Einwände hegen würde, denn seiner Meinung nach schadet eine feste Beziehung der Professionalität einer Kurtisane.

Die einzigen, denen sich die beiden Frauen anvertrauten, um sie um Rat zu fragen, waren einige Rahjageweihete. Da sie ebenfalls ab und an im Rahjatempel den Priestern ihr Leid klagt, belauschte Madalea durch Zufall das Paar und erfuhr deshalb von Sariyas neuer Geliebten. Vor Eifersucht kochend, beschloss Madalea ihre alte Liebe zurückzugewinnen, nicht jedoch ohne vorher auch Domingas Liebeskünste auszuprobieren.

Zu diesem Zweck hat sich Madalea mit jemandem verbündet, der über Kräfte verfügt, die ihr bei ihren Plänen weiterhelfen könnten. Ihre Wahl fiel auf ♀ *Amicello* (26, braune Haare, gutaussehend, prahlt gerne, liebt Männer und Frauen; Werte siehe Seite 42), einen gutmütigen Priester des Weins. Der Levthanpriester soll es stets geschafft haben, jeden und jede zu verführen – und seine karmalen Kräfte waren ihm dabei stets eine große Hilfe. Nur bei einer Person zögerte Amicello bislang Levthans

Macht einzusetzen, da er bis über beide Ohren in sie verliebt ist: Madalea. Obwohl er ihr eigentlich bei ihrem Plan, ihre alte Liebe Sariya zurückzugewinnen, überhaupt nicht helfen will, tut er es trotzdem.

Währenddessen plant Baljuba weiterhin, Dominga zu überzeugen, sich wieder ihm anzuschließen und Rahja den Rücken zu kehren. Er hat einen kleinen Kreis von neuen Anhängern um sich geschart: die Jünger der verzehrenden Flammen. Obwohl sie der neuen Göttin ergeben sind, lassen sich die Kultisten aber kaum von Baljuba kontrollieren.

Die Jünger der verzehrenden Flammen

Bei den Kultanhängern handelt es sich um arme Belhankaner, die kaum eine Perspektive haben. Unten ihnen sind Tagelöhner, Knechte, Mägde, Rattenfänger, Flickschneiderinnen und Schankburschen. Sie eint vor allem ihr Neid auf die Wohlhabenden, seien es die Patrizier oder die Kirchen. Insgesamt verfügt der Kult über (Anzahl der Helden x 5) Mitglieder.

... und was noch geschehen könnte

Am Anfang des Abenteuers werden die Helden Zeugen, wie die Jünger der verzehrenden Flammen ohne Erlaubnis Baljubas einen Anschlag auf das Lyceum Dalekidos durchführen. Sie wollen die Höfe der Abendröte treffen, da diese ein wichtiger Bestandteil für die Finanzierung der Rahjakirche darstellen (siehe **Kurtisanen & Bordelle** Seite 28). Es gelingt den Helden, Sariya und Dominga, die von den Flammen eingeschlossen wurden, zu retten. Sariya glaubt, dass hinter dem Anschlag mehr als nur ein Zufall steckt (und irrt sich damit). Sie wirbt die Helden an, um als Leibwächter für ihre Geliebte zu fungieren.

Die Helden müssen der Kurtisane nicht nur unliebsame Freier vom Hals halten, sondern auch gegen Madaleas Intrigen gegen Dominga vorgehen und den Kult der Jünger der verzehrenden Flammen in seine Schranken weisen.

Die Helden

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

Zauberer unter den Helden können nicht nur in vielen Situationen ein Vorteil für die Gruppe sein, sie können zudem Madaleas und Amicellos Kräften Paroli bieten.

Die Herausforderungen des Abenteuers gehen von einer erfahrenen bis kompetenten Heldengruppe aus. Es wird zwar nicht viele Kämpfe zu bestreiten geben, dennoch haben es die Helden mit den Jüngern der verzehrenden Flammen zu tun und müssen sich ab und an auch körperlich betätigen, sodass Kampfwerte und Körpertalente durchaus wichtig für das Abenteuer sind. Allerdings ist es nicht notwendig, tödliche Kämpfe mit Waffengewalt zu führen. Alle Ereignisse der Handlung lassen sich auch mit Intrigen, Überredungskünsten und einem Faustschlag regeln.

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

Gut geeignet sind Professionen aus **Wege der Vereinigungen**, etwa Rahjageweihete, Erotikkünstler und Lyceum-Kurtisanen, aber auch Einbrecher, Magier und Krieger kommen zum Zug.

Ort und Zeit

Das Abenteuer kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ab 1040 BF stattfinden. Die Handlung geht von wärmeren Tagen im Sommer, Frühling oder Herbst aus. Schauplatz der Ereignisse ist das horasische Belhanka.

Es ist schwer vorherzusehen, wie lange die Helden mit dem Abenteuer beschäftigt sein werden, aber bis zum Ende dürften ein paar Tage bis hin zu einer Woche vergehen.

Diskriminierung in Belhanka

Wie in den meisten Hafenstädten des Horasreiches leben auch in Belhanka Menschen, die zu den Utulus und Waldmenschen gerechnet werden und dunklere Haut aufweisen als die Mittelländer. Ihre Vorfahren stammen meist aus den Kolonien im Süden, oftmals sind sie jedoch Bürger des Horasreiches. Die Belhankaner hegen aufgrund ihrer Hautfarbe keine Vorurteile gegen sie. Gewiss, durch die Seltenheit ihres Anblicks fallen sie unter mittelländischen Horasiern auf, aber für einen Belhankaner zählt das Benehmen, nicht die Hautfarbe.

Kapitel I: Kleine Flämmchen

Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt direkt in Belhanka. Gründe, warum sich die Helden in der Stadt aufhalten könnten gibt es viele. Wir stellen dir hier an dieser Stelle eine Handvoll davon vor, bevor es direkt mit der ersten Szene losgeht.

- Unter den Helden ist jemand, der eine Freundschaft mit einem der Rahjageweiheten der Stadt geknüpft hat. Dafür bietet sich insbesondere ♀ *Amaziella Bosvani* (28, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; *Betören* 10 (12/14/14), *Willenskraft* 4 (12/14/14),

SK 1) an, die für den Tempel öfters Fremde durch Belhanka führt. Gemeinsam mit der Gruppe wird sie durch die Stadt streifen, an Weinlokalen halt machen und ihnen die wunderschönsten Orte der *Serenissima* zeigen. Schließlich werden sie auch einen Abstecher zu den Höfen der Abendröte machen und Zeuge schrecklicher Ereignisse werden.

- Der bei seinen Gondolierskollegen sehr beliebte Bal'Thani ♂ *Ziniza* (33, braune Haare, korpulent, singt gerne, Stimme wie ein Reibeisen; *Handel* 10

(12/12/12), Singen 1 (11/12/14), Willenskraft 5 (12/12/12), SK 1) bietet sich den Helden an, ihnen einige Attraktionen Belhankas zu zeigen (für 3 Heller pro Person). Als Zinzia Penumbra erreicht, bemerken die Helden, als sie an Land gehen, die Flammen am Lyceum Dalekidos.

☛ Falls die Helden nach einem besonderen Gegenstand suchen und zu späterer Stunde in der Nähe der Lyceen verweilen, bietet sich der **Nachtmarkt (PN03)** auf Penumbra an. Dort stöbern sie gerade an **Lorenzo Gitones** (53, schwarzer Haarkranz, Schnauzbart, dick, redet wie ein Wasserfall; Handel 12 (13/14/14), Willenskraft 8 (12/14/14), SK 2) Gemischtwarenstand, als sie die Schreie aus Richtung des Lyceums hören.

☛ Die Helden begegnen in der Stadt der berühmten Lyceum-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). Sie erkennt die Abenteurer und hat schon viel von ihren Heldentaten gehört, sodass sie sie ins Lyceum Tulipan (**PN02**) in Penumbra einlädt, um – völlig unschuldig – Kaffee oder Tee zu trinken und sich ein wenig zu unterhalten. Bevor die Helden jedoch Elyria besuchen, schreiten die Jünger zur Tat.

Brand im Lyceum Dalekidos

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Lyceum Dalekidos, einer der ausgewählten Orte Belhankas, der legal eine Möglichkeit zur fleischlichen Vergnügung gegen Münze anbietet, ist ein wahrhaft prächtiges Gelände, nein – ein prächtiges Erlebnis.

Alle dekorativen Details im Vorgarten sind so präzise gesetzt, wie auf einer Bühne. Und als ihr langsam vor euch hin schreitend die Szenerie in euch aufnimmt, wird euch bewusst, dass die Kurtisanen und Gesellschafter der Belhankaner Lyceen nicht nur der Liebesgöttin treu dienen, sondern äußerst fähige Geschäftsleute sein müssen. Denn jeder Wunsch, den eine einsame, unruhige oder einfach unausgelastete Seele verspüren könnte, scheint bereits von ihnen vorausgeahnt und in einer stimmungsvollen Collage sinnlicher Eindrücke beantwortet worden zu sein. Wahrlich, die Düfte, der Vogelgesang, die obszönen Statuen, alles lädt dazu ein, sich freiwillig in den Köder zu verbeißen, der überall herumgewedelt zu werden scheint. Welch Meisterwerk hier geschaffen wurde, wird euch vor allem an der Leichtigkeit bewusst, mit welcher ihr den Schrecken, der euch beim Haupthaus hinter dem Garten erwartet, zunächst einfach überfliegt, als wäre er Teil der stimulierenden Dekoration.

An den liebevoll gepflegten Rosen rund um den Eingang ließt sich einmal die Treue des Hauses zur Göttin Rahja erkennen. Nun liegen Rosenblätter überall auf den Treppen verstreut, wie eine groteske Aufforderung zum gemeinsamen Spiel. Nur Reste der Pflanzen, wo die Dornen den Schändern ausreichend Wehr entgegen setzten konnten, stecken noch lose in der Erde. Doch plötzlich: Ein lautes Klirren, Schreie und Flammen züngeln vom Balkon an der Fassade des Gebäudes. Eine blonde

Frau stolpert aus der Rauchwolke auf den Balkon, in ihren Armen eine Bewusstlose. Auf der Rückseite des Hauses rennen eine Handvoll maskierte Gestalten davon, während Schutt und Asche vom Winde verweht werden. Der Rauch ist schwarz, das Atmen wird schwer.



Die Helden werden Zeuge, wie die Jünger der verzehrenden Flammen gerade ihren Anschlag durchführen. Sie haben Tongefäße dabei, die sie mit Lampenöl gefüllt und mit einem Stück Stoff an der Mündung des Gefäßes versehen haben. Geschickt sind sie zu den Höfen der Abendröte geschlichen, haben sich weiße Katzenmasken mit einer stilisierten Flamme auf der Stirn aufgesetzt, und die entflammaren Gefäße im Inneren der Lyceen Dalekidos, Azizel und Marmaron entzündet. Die wenig erfahrenen Kultisten haben jedoch zahlreiche Fehler begangen. Zum einen brennt Lampenöl nicht sonderlich gut, sodass der Schaden in den größtenteils aus Stein bestehenden Lyceen Azizel und Marmaron vergleichsweise gering ist. Hier wurden nur ein paar Teppiche und Vorhänge Opfer der Flammen. Zum anderen haben sie ihren Fluchtweg kaum durchdacht. Sie sind davon ausgegangen, dass sie sich am Ufer einiger Boote bedienen können, aber mehr geplant haben sie nicht.

Das Lyceum Dalekidos besteht sowohl aus Stein, wie auch zu großen Teilen aus Holz. Hier hat der Angriff dafür gesorgt, dass Sariya und Dominga in dem Zimmer eingesperrt wurden.

Die Flammen haben einen Teil des Gangs vor dem Zimmer in Brand gesteckt, ebenso den Bereich um die Tür, sodass die beiden Frauen eingeschlossen sind. Dominga wurde zudem von herumfliegenden Splittern zerplatzter Glaspokale leicht verletzt (2 SP). Viel schlimmer ist jedoch, dass der Schreck sie in Bewusstlosigkeit versinken ließ. Geistesgegenwärtig ergriff Sariya ihre Geliebte und trug sie raus auf den Balkon. Hier sieht sie die einzige Chance, dem Flammeninferno noch zu entgehen.

Aus den Lyceen strömen jede Menge Menschen: Freier, Kurtisanen, die Comporen und Bedienstete. Sie alle sind schwer geschockt und Hilfe in Form von Gardisten oder Brandbekämpfern sind noch weit entfernt.

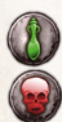
Aufgaben für echte Helden

Die Jünger haben sich in drei Gruppen aufgeteilt, jeweils bestehend aus (Anzahl der Helden) Personen. Jede der drei Gruppen hat eines der drei genannten Lyceen angegriffen. Die Helden haben die flüchtenden Kultisten aus dem Lyceum Dalekidos bemerkt, aber auch Sariya, die verzweifelt auf einem Balkon steht und nach einem Ausweg für sich und Dominga sucht.

Für die Helden ergeben sich somit zwei Ziele: Einerseits *die Brandstifter verfolgen* und sie festnehmen. Andererseits *die beiden Frauen aus dem Lyceum retten* und den Brand stoppen. Die Helden können sich bei diesen beiden Aufgaben aufteilen, was in diesem Fall ein durchaus sinnvolles Vorgehen ist.

Die Verfolgung der Brandstifter

- Zu Beginn steht jedem Helden eine Probe auf *Sinneschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2 zu. Einem Helden, dem die Probe gelingt, wird klar, dass es nicht nur eine Gruppe von Brandstiftern gibt, sondern gleich mehrere. Mit 2 QS kann er richtig einschätzen, dass es drei Gruppen sind, die in unterschiedliche Richtungen laufen. Mit QS 3 bemerkt er zudem, dass es keine größeren Brände bei den anderen Lyceen gibt.
- Um die Jünger zu verfolgen, müssen die Helden sie bei einer Verfolgungsjagd einholen (siehe **Regelwerk** Seite 349). Die Jünger werden hierbei als eine Person behandelt, du als Meister musst also nur für die Gruppe würfeln. Die Fliehenden am Lyceum Dalekidos sind zu Beginn 20 Schritt von den Helden entfernt, die übrigen Jünger mindestens das Doppelte.
- Sollte es mindestens einem Helden gelungen sein, die Jünger einzuholen, so bleiben diese stehen und greifen die Helden an. Sollte es den Jüngern gelingen, zu entkommen, erreichen sie als erstes ein Boot und fahren los.
- Die Helden können die Jünger weiterverfolgen und sich ebenfalls eines der Boote besorgen und eine weitere Verfolgungsjagd starten. Dieses Mal beträgt die Entfernung 30 Schritt, statt *Körperbeherrschung* (Laufen) wird das Talent *Boote & Schiffe* (Verfolgungsjagen) verwendet und die GS des Bootes beträgt 10, statt die der Person.
- Sollten die Helden die Jünger einholen, kommt es zu einem Kampf zwischen den beiden Bootsbesatzungen (siehe unten). Sollten die Jünger auch auf den Booten entkommen, sind sie endgültig entkommen und können in dieser Szene nicht weiter verfolgt werden.
- Sowohl für die Verfolgung zu Fuß als auch auf den Booten haben die Helden jeweils 5 KR Zeit.



- Einer der Jünger wurde bei der Flucht von wütenden Bürgern zu Fall gebracht und gefangen gehalten.
- Gib den Jüngern folgende Boni: +2 AT, +1 PA.

Besondere Kampfsituationen

Die beiden folgenden Kampfsituationen treten ein, wenn die Helden die Jünger mit dem Boot eingeholt haben.

- Tritt ein Held oder ein Jünger gegen das andere Boot, verursacht dies starke Schwankung. Alle stehenden Personen auf dem Boot müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) +1 bestehen, um nicht ins Wasser zu fallen. Diese Handlung kostet 1 Aktion.
- Beide Boote befinden sich so nah beieinander, dass ein Held oder ein Jünger mit einem gewagten Manöver zu dem anderen Boot springen kann (*Körperbeherrschung* (Springen)). Daraus ergibt sich eine vorteilhafte Position (siehe **Regelwerk** Seite 238).

Jünger verhören

Sollte es den Helden gelingen, einen oder mehrere der Jünger zu fangen und zu verhören, können sie versuchen, ihnen mit einer Vergleichsprobe auf *Einschüchtern*

Jünger des verzehrenden Feuers

MU 12 KL 12 IN 12 CH 12

FF 13 GE 12 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

Paddel (2H): AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

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

Talente: Betören 3, Boote & Schiffe 5, Einschüchtern 3, Handel 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 3, Zechen 4

Kampfverhalten: Helden, die waffenlos angreifen, werden ebenfalls nur mit Fäusten angegriffen. Ist ein Held bewaffnet, wehrt sich ein Jünger mit einem Dolch oder dem Paddel eines Boots. Die Jünger stellen sich im Kampf ungeschickt an und koordinieren sich nicht, sodass sie in der Regel nicht gemeinsam gegen einen Gegner vorgehen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP; wenn sie keine Möglichkeit zur Flucht haben, ergeben sie sich

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

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina / mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

(Folter oder Verhör) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) +1 Informationen zu entlocken. Alternativ ist dies auch mit Zaubern oder Liturgien möglich. Hier hat die Meisterin das letzte Wort.

1-2 Netto-QS: Der Gefangene berichtet, dass er mit dem Anschlag niemanden verletzen, wohl aber Beschädigungen anrichten wollte. Ihm ging es darum, die Rahjakirche und die Lyceen an ihrem Schwachpunkt, dem Geld, zu treffen. Weiterhin gesteht er, dass er zu einer Gruppe gehört, die sich die Jünger der verzehrenden Flammen nennt, und deren Absicht es ist, die Leiden der Ärmsten zu beenden.

3-4 Netto-QS: Die Gruppe glaubt, dass die Rahjakirche viel zu viel Gold ansammelt und die Armen vernachlässigt. Der Gefangene verehrt die Göttin Owalla. Sie ist Rahja nicht feindlich gesonnen, es ist eher so, dass es um einen fairen Wettkampf zwischen dem Ansehen beider Gottheiten geht.

5+ Netto-QS: Ihr Anführer heißt Baljuba. Er weiß nichts von der Brandstiftung. Die Jünger treffen sich immer in einem Hinterzimmer der Taverne *Tokum & Trivina* (Q3/P4) (G02) in Simiavilla. Der Gefangene bereut und wird sich von Owalla abwenden.

Verhaftung der Jünger

Brandstiftung ist ein schweres Vergehen. Gefangene Jünger müssen der Stadtgarde übergeben werden bzw. werden Gardisten die gefangenen Brandstifter

mitnehmen, sobald sie eintreffen. Gefangene Jünger werden zunächst in der Garnison eingesperrt und weiter verhört. Ihr Schicksal bleibt einem Richter überlassen, aber die Schwere des Vergehens ist so groß, dass sie in jedem Fall mit mehrjähriger Arbeit in einem Steinbruch rechnen müssen (*Rechtskunde (Horasreich)*).

Rettung der Damen

Statt die Jünger zu verfolgen, können die Helden auch versuchen, sich an der Rettung von Sariya und Dominga zu beteiligen und das Löschen der Brände im Lyceum voranzutreiben. Die Helden haben insgesamt 35 KR Zeit, um die beiden Damen auf dem Balkon zu retten, bevor Sariya ihren Schock vollständig überwunden hat und die Sache selbst in die Hand nimmt und sich mit einem festgebundenen Vorhang vorsichtig abseilt. Sollten die Helden sie nicht gerettet haben, werden sie von beiden zwar keine Belohnung erhalten, aber für ihre Mühe trotzdem angeworben (siehe Seite 38).

Der Balkon ist 9 Schritt hoch. Entsprechend kann ein Sturz hinunter tödlich sein (siehe **Regelwerk** Seite 340). Bedenke jedoch, dass ein Sturz nicht immer aus dieser Höhe erfolgen muss (siehe einzelne Möglichkeiten).

Klettern

- Ein erfahrener Kletterer unter den Helden kann versuchen, bis zum Balkon hochzuklettern und die beiden Frauen einzeln abzuseilen oder mit ihnen runterzuklettern.



- Um an der Fassade des Gebäudes hochzuklettern ist eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –2 notwendig. Es dauert 10–QS KR, bis der Held oben ist. Um mit einer der beiden Frauen wieder runterzuklettern, ist eine weitere Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* nötig, dieses Mal wegen der zusätzlichen Last sogar um 3 erschwert. Es dauert 15–QS KR, bis der Held unten angekommen ist. Mit einem entsprechend langen Seil kann der Held auch die Damen abseilen, dies kostet nur 10 KR pro Person.
- Bei einem Misslingen der Probe auf *Klettern* würfel 1W6. Das Ergebnis ist die Anzahl der Schritte, die der Held noch stürzt. Bei 1 und 2 stürzt er nicht, sondern verbraucht zusätzlich 5 KR, um eine bessere Position für eine weitere Probe auf *Klettern* zu finden.

Springen

- Die Helden können auch versuchen, ein großes Laaken oder Ähnliches aus dem Lyceum aufzuspannen und Sariya ermutigen, Dominga fallen zu lassen und danach selbst zu springen. Es dauert 15 KR, ein Laaken zu holen und aufzuspannen.
- Sariya muss überzeugt werden, dass dies eine gute Lösung ist (Vergleichsprobe *Überreden (Manipulieren)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* –1). Dies kostet weitere 2 KR.
- Das Auffangen einer fallenden Person mit dem Laaken müssen mindestens 2 Helden gleichzeitig übernehmen. Dazu ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* notwendig. Bei 3 helfenden Helden ist die Probe um 1 erleichtert, bei 4 oder mehr Helden sogar um 2. Bei einem Misslingen der Probe verlief die Rettung unsanft (1W6+2 SP). Bei einem Patzer haben die Helden die Person nicht gefangen (voller Sturzschaden aus 9 Schritt Höhe ...).

Der Weg zu Domingas Zimmer

Domingas Zimmer ist vom Eingangsbereich des Lyceums relativ einfach über die Eingangshalle und eine Treppe zu erreichen. Ihr Zimmer befindet sich im zweiten Obergeschoss. Allerdings muss ein Held durch die Brände hindurch.

- Zunächst muss ein Held entweder den Brandherd im Gang und vor Domingas Zimmer löschen, oder heldenhaft durch das Feuer laufen. Er erleidet dabei 2W6+6 SP, kann den Schaden aber durch eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* um QS x 2 reduzieren.
- Um den Brand zu löschen, benötigt der Held eine Eimerkette, übernatürliche Hilfe oder sehr viel Zeit (50+ KR).
- Die Tür steht offen und gibt einen Blick auf das Innere des Zimmers frei. Domingas Ausstattung lässt auf eine wohlhabende Frau schließen. Ein Held kann u. a. folgende Dinge ausmachen:
 - ein prachtvolles Himmelsbett mit zerwühlten Laaken und Kissen, da die beiden Frauen sich vor ein paar Augenblicken noch dem Liebesspiel hingaben
 - drei Ölgemälde (ein Hexentanz mit nackten Hexen, ein Mann und eine Frau, die gerade die

Sariya dy Macato

MU 14 KL 12 IN 13 CH 14

FF 12 GE 13 KO 10 KK 12

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

Balestrina: FK 13 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Finte I (Waffenlos, Rapier), Gutaussehend I, Wohlgeformte Brüste, Vorliebe (Cunnilingus) I

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialistin, Gute Technik (Cunnilingus), Multipler Orgasmus I-II, Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen

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

Kampfverhalten: Sariya hat Privatunterricht bei einem Fechtlehrer genommen und kann sich passabel mit einem Rapier zur Wehr setzen. Darüber hinaus ist sie eine talentierte Schützin mit der Balestrina. Allerdings ist für sie beides eher ein Freizeitvergnügen und sie musste sich noch nie mit jemanden duellieren, der es ernst meinte. Insofern ist sie in einem echten Kampf nervös und setzt nur zögerlich Finten ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder Schmerz II

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

Ausrüstung: Rapier, Balestrina, Kugeln (10), Reizwäsche (von Tuti dy Linera, angeblich hitzebeständig)

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: wenig, Dreieck

Anmerkungen: Sariya verfügt über 1 Schip.

Dominga Inazano

MU 13 KL 12 IN 14 CH 15

FF 13 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Erotische Ausstrahlung, Gutaussehend I, Guter Geschmack / Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Verschwendungssucht)

Sonderfertigkeiten: Erotische Stilsicherheit, Geschickte Zunge, Gute Technik (Cunnilingus, Fesselspiele, Fingerspiele), Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Mohisch II, Schrift Kusliker Zeichen, Unwiderstehlich, Verführungskunst

Talente: Betören 13, Etikette 12, Handel 8, Heilkunde Seele 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 6, Singen 6, Sinnesschärfe 6, Tanzen 9, Überreden 10, Verbergen 5, Verkleiden 7, Willenskraft 12, Zechen 8

Kampfverhalten: Dominga wird versuchen, Kämpfen möglichst aus dem Weg zu gehen und eher fliehen oder Hilfe holen. Wenn sie die Chance hat und ihr Leben oder das einer Freundin davon abhängt, wird sie ihren vergifteten Dolch in ihrer Haarspange ziehen und einen Angreifer von hinten niederstechen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP oder Schmerz I

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

Ausrüstung: Dolch, Reizwäsche (von Ninara von Vinsalt, sehr bequem)

Geschlechtsmerkmale: kleine Brüste, kleine Vagina

Schamhaarfrisur: mittel, Streifen

Anmerkungen: Dominga verfügt über 2 Schips.

*) Der Dolch ist mit Arax vergiftet (siehe Regelwerk Seite 342).

Rahjasutra-Stellung ‚Der Ritt der Beli‘ ausprobieren, ein Aktgemälde von Dominga, wo sie Sariya gemalt hat)

- eine Couch oder ein Sessel, mit rotem Samt überzogen
- viele Kerzen, für romantische Stimmung, die meisten davon umgeworfen
- eine kleine erotische Statuette von Rahja (dargestellt in liegender Position)
- ein unter das Bett gefallener Olisbos aus Stein
- verschiedene Bücher, die aus den Regalen gefallen sind und verstreut auf dem Boden liegen, etwa Zügellose Gespielinnen im Lustschloss, Mondsilberne Nächte, Die Amazone Rhiana, Yasminas Rahjasutras
- Das Zimmer ist schon teilweise Opfer der Flammen geworden, sodass der Held abermals 1W6+4 SP erleidet, wenn er zum Balkon geht. Auch hier kann er den Schaden wieder mit einer Probe auf Körperbeherrschung (Laufen) um QS x 2 reduzieren.
- Um Sariya zu überzeugen, durch das Feuer zurückzugehen, muss dem Helden eine Vergleichsprobe

auf Überreden (Manipulieren) –2 gegen Willenskraft (Überreden widerstehen) +2 gelingen).

Weitere Möglichkeiten

- Zauberer und Geweihte unter den Helden können ihre übernatürlichen Möglichkeiten sicherlich nutzen, um den Brand zu bekämpfen oder die Damen zu retten. Das letzte Wort darüber hat die Meisterin.
- Möchten die Helden sich einfach nur an der Bekämpfung der Brände beteiligen, Eimerketten bilden oder Flüchtende zum Strand bringen, dann ist das ebenfalls möglich und lobenswert, allerdings entfallen dann die meisten Belohnungen (siehe Seite 38). Sariya mag die Helden aber trotzdem anwerben.



Der Efferdsgeweihte **Salzolo** (36, Glatze, riecht nach Meerwasser, spuckt immer in eine Ecke, bevor er eine große Tat angeht; Willenskraft 14 (16/13/14); SK 3) ist zufällig in der Nähe und hilft den Helden bei der Rettung der Damen. Er kann die Brände so eindämmen, dass nur jeweils 1W6+1 SP verursacht werden.



Der Schaden durch die Flammen wird jeweils um 1W6 SP erhöht.

Belohnungen und Ansehen der Helden

Mit der Rettung von Dominga und Sariya, dem Bekämpfen des Brandes, und der möglichen Festnahme einiger Jünger, haben die Helden sich eine Belohnung verdient.

- ☛ Sariya und Dominga sind den Helden selbstverständlich äußerst dankbar. Sie möchten jedem Abenteurer aus ihrer Privatschatulle 20 Dukaten geben. Außerdem sagt Sariya den Helden, dass sie in den nächsten Tagen ihre Dienste benötigt.
- ☛ Der Comproma des Lyceums Dalekidos, **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) spricht persönlich mit den Helden und dankt ihnen. Er übergibt nicht nur jedem von ihnen einen wunderschönen Rubin (Wert: 140 Silbertaler), sondern bietet jedem Helden die Dienste seiner

Lyceums-Angestellten an. Er selbst glaubt, dass irgendwelche Drachenkultisten hinter dem Brandanschlag stecken.

- ☛ Auch die Mitglieder des Consiliums erfahren von der Brandbekämpfung und lassen den Helden ihren Dank ausrichten. Sie bekommen eine Urkunde überreicht, in der sich das Consilium und die Primesta bei ihnen bedanken. Dadurch erhalten die Helden den Status *Held der Stadt (Belhanka)*.
- ☛ Auch die Kirchen des Efferd und der Rahja haben mit großem Wohlwollen verfolgt, wie die Helden sich für die Rettung der Lyceen und die Rettung der Gebäude durch das Feuer eingesetzt haben.

Status: Held der Stadt (Belhanka)

Durch eine Heldentat ist die Abenteurerin so berühmt, dass sie von den Bürgern der Stadt besonders respektiert wird. Gegenüber Bewohnern der Stadt sind alle Gesellschaftstalente (bis auf *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 1 erleichtert.

Kapitel II: Verzehrendes Feuer

Leibwächter für eine Kurtisane

Sariya hat große Angst, dass dieses Attentat zielgerichtet gegen Dominga durchgeführt wurde. Deshalb möchte Sariya die Helden als Leibwächter ihrer Gefährtin



anwerben. Sie sollen Dominga bei allen ihren Aufträgen der nächsten Zeit begleiten. Zwar liegt Sariya mit ihrer Vermutung, dass der Anschlag zielgerichtet war, falsch, aber die Helden können dadurch Madaleas Intrigen aufdecken und auch den Kult bekämpfen, der für die Lyceen und die Rahjakirche eine Gefahr darstellt.

Sariya bietet den Helden als Belohnung 3 Dukaten pro Tag und einen Bonus von 12 Dukaten, wenn die Verantwortlichen dingfest gemacht werden. Die Helden sollen zunächst für eine Woche angestellt werden. Wie üblich kann um den Preis verhandelt werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Falls die Helden noch keine Übernachtungsmöglichkeit in Belhanka haben, lädt Sariya sie für die Woche ein, im Hotel *Primesto* (Q4/P4) (**G08**) in Simiavilla zu nächtigen. Dominga ist zwar nicht erfreut, dass sie eine ganze Gruppe als Begleiter um sich hat, aber sie sieht ein, dass es um ihr Leben gehen könnte. Sie bittet die Helden aber diskret zu sein und händigt ihnen eine Niederschrift der Kunden für die nächsten 7 Tage aus.

Domingas Tag- und Nachtwerk

Nachfolgend sind die nächsten *Kunden* Domingas aufgelistet und was in diesen Szenen passiert. Zudem wird es jeden Tag weitere *Ereignisse* geben, die für die Helden mehr oder weniger wichtige Hinweise darstellen. Einige von diesen Ereignissen sind Intrigen Amicellos und Madaleas, andere völlig unabhängig davon und stellen Alltägliches dar. Die Helden sollen auf jeden Fall nicht von Domingas Seite weichen.

Auf Seite 40 findest du eine passende Übersicht für den allgemeinen Tagesablauf von Dominga mitsamt Kundenbesuchen und Vorschlägen, in welcher Reihenfolge die optionalen Ereignisse stattfinden können.

Die Suche nach den Jüngern

Aus Spannungsgründen sollte die Suche nach den Jüngern zunächst erfolglos bleiben. Dominga wird den Helden am Ende den Hinweis geben, wo ihr Bruder sich versteckt. Möchtest du den Helden vorher schon die Chance geben, den Kult aufzuspüren, so müssen sie eine Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) –4, 10 Stunden, bestehen.

Kunden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gedämpfte Stimmen dringen durch die Holztrennwand zu euch. Eure Ecke des Raumes ist karg und kalt im Vergleich zum üppig ausgestatteten Reich auf der anderen Seite. Trotz der zahlreichen Möglichkeiten sich einzukuscheln, stehen Dominga und ihr Kunde neben der Eingangstür des Zimmers und lehnen sich unbequem an die Wand. Sie sind in ein leises Gespräch verfallen. Er zählt scheinbar auf, was er sich von ihr wünscht. Sie nickt. Als er fertig ist, denkt sie kurz nach und blickt durch halboffene Lider zu ihm hoch. Sie stellt eine Frage, wie euch ihr schiefgelegter Kopf verrät. Mit roten Ohren schielt er kurz zur Trennwand, zu euch herüber. Dann neigt er sich zu ihr herunter und sagt etwas, dass sie zum Lächeln bringt. Die schmalen Ritzen zwischen den Latten erlauben euch, den paranoiden Blicken des Mannes zu folgen, der immer wieder durch die halb offene Tür in den Gang blickt, als fühle er sich in seinem eigenen Hause nicht sicher. Sie hat sein Unwohlsein scheinbar auch bemerkt und legt ihre Hände beschwichtigend auf seine Brust, bevor sie die Tür langsam, aber bestimmt hinter ihm ins Schloss fallen lässt. Das Klicken scheint ihn zu beruhigen.

Etwas verlegen studiert er seine Füße, während Dominga zum Bett herübergeht und das Geld nachzählt. Zufrieden verstaubt sie es in ihrer Tasche und zählt noch einmal auf, was sie abgemacht haben. Er nickt. Sie schüttelt ihren Kopf.

„Ihr müsst es laut sagen, zu unserer beider Sicherheit“, verlangt sie.

„Ihr habt Recht, verzeiht. Ja. Tun wir es ... Bitte.“

Bevor ihr euch entscheiden könnt, ob ihr dem Spektakel als stille Beobachter beiwohnen oder euch doch lieber in einer Ecke zusammenkauern wollt, bis es endlich vorbei ist, durchbohrt euch der Blick des Patriziers durch die Holzwand, sodass es euch die Nackenhaare kräuselt. Ihr hört noch, wie Dominga mit einem Zischen die Lederriemen um ihre Lenden festzurrt und dann ein demütiges Säuseln, als der Mann mit knackenden Knien von Domingas Olisbos niedersinkt, um ihn zu befeuchten.



Conor dy Casibelli (Kunde)

Der Vinsalter Adlige Conor dy Casibelli zählt zu den anstrengenderen Kunden. Er hat Domingas Dienste erkaufte, da er Praktiken bevorzugt, für die sich nur sehr wenige Frauen begeistern können. Er mag Al'Anfanische Spiele, die bis an die Grenzen der Belastbarkeit gehen.

Zudem ist er auch kein besonders netter Mensch und es braucht Domingas ganze Professionalität.



Conor missachtet Domingas Sicherheitswort. Die Helden müssen den rüpelhaften Mann entfernen und Dominga beistehen. Conor wird sich wehren und sein Geld zurückfordern, was ihm aber nicht zusteht, da er die Regeln missachtete.

Emerbethja Pashkarsunni (Kundin)

Selbst aus dem fernen Aranien kann Dominga Kunden vorweisen. ♣ Emerbethja (37, schwarze Haare, 1,55 Schritt, spricht nur gebrochen Garethi, eine Hexe; Betören 11 (14/14/14), Willenskraft 9 (14/13/14), SK 2) ist eine Beysa, eine Kleinadlige aus dem Mhaharanyat, die um ein Treffen mit den legendären Lyceum-Kurtisanen gebeten hat.



Emerbethja ist des Garethi nicht vollends mächtig, sodass es zu einiger Verwirrung kommen kann. Zudem bezieht sie als Hexe gerne ihre magischen Kräfte mit ins Liebesspiel ein, die gefährlich wirken können (z. B. HEXENKRALLEN), aber nur der Luststeigerung dienen sollen.

Alricia ya Cabazzo (Kundin)

Domingas Stammkundin ♣ Alricia (40, schwarze Haare, stilvoll gekleidet, gute Manieren; Betören 10 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/12/14), SK 2) verbringt jeden Monat bei ihr eine Nacht. Die beiden Frauen mögen sich, pflegen aber eine rein geschäftliche Beziehung zueinander.



Möglicherweise versucht der betrogene Ehegatte Alricias, ♣ Bernesto (41, schwarze Haare, Vollbart, jähzornig; Willenskraft 11 (13/12/12), SK 1), seine Ehefrau inflagranti zu erwischen.

Vestan Commarion (Kunde)

Den Commarions sagt man nach, zu den reichsten der Würdigen Familien zu gehören. Dementsprechend ist auch ♣ Vestan Commarion (29, braune Haare, dicklich, schüchtern; Betören 0 (10/13/13), Willenskraft 6 (10/12/13), SK 1) sehr gut betucht und hat Dominga einen deutlich höheren Betrag als notwendig angeboten. Sie hat eingewilligt und Vestan lange Wartezeiten erspart. Der Patrizier ist nervös, absolut unerfahren in Liebesdingen und geht nur zu Dominga, weil keine andere Frau sich für ihn interessiert.



Da es ihm unangenehm ist, gesehen zu werden, möchte Vestan verbotenerweise Dominga bei sich zuhause treffen. Eventuell verständigt eine aufmerksame Nachbarin die Stadtwache.

Erlgard Unarsdottir (Kundin)

♣ Erlgard Unarsdottir (30, rote Haare, muskulös, derbe Sprache, liebevoll zu Tieren, Betören 5 (15/12/12), Willenskraft 8 (15/13/12), SK 2) ist zwar nicht reich, doch durch ihre Plünderfahrten hat sie derzeit einiges an Gold bei sich, dass sie in einem der Belhankaner Bordelle ausgeben will. Sie wirkte zunächst enttäuscht, als sie feststellte, dass es gar keine richtigen Bordelle in der Stadt gab, aber sie hat sich davon überzeugen lassen, dass die Lyceen die besten Prostituierten bieten,

die es für Geld zu kaufen gibt. Also hat sie ihren schweren Geldbeutel auf den Tisch des Compore gelegt und einen Termin bei Dominga bekommen. Die Thorwalerin erscheint zunächst als Brabaker Waldelefant im Porzellanladen, doch sie erweist sich als zärtliche und unproblematische Kundin.



Erlgard trinkt ein wenig zu viel und kommt betrunken im Lyceum an und macht Ärger.

Malrizio ya Duridanya (Kunde)

Der Mäzen und Lebemann **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) hat schon oft Geld ausgegeben, um bei einer Feier (oftmals der eigenen) mit einer wunderschönen und gebildeten Kurtisane gesehen zu werden. Malrizio möchte Dominga nur auf das Fest der ya Macatos mitnehmen und sich in ihrer Schönheit spiegeln. Dafür ist er auch bereit, einen hohen Preis zu bezahlen. Ob es zu einer Liebesnacht kommt, ist für Malrizio nur zweitrangig. Auf dem Fest mag er Gefallen an einer anderen Dame finden, mit der er Rahja huldigen wird.



Sariya ist anwesend und reagiert leicht eifersüchtig und schnippisch auf Malrizio.

Aktmalerei (Ereignis)

Dominga ist eine hervorragende Malerin und besucht mit Sariya häufig ein kleines Atelier in Simiavilla, wo sie ihre Geliebte in rahjagefälligen Posen studiert und malt. Hier kann es zu einer Intrige Amicellos oder zu einer Begegnung mit Madalea kommen.

Besuch von Sariya (Ereignis)

Mindestens einmal pro Woche besucht Sariya Dominga im Lyceum und gibt sich als Gast aus.

Besuch im Rahjatemple (Ereignis)

In Verkleidung (manchmal tarnt sich Sariya gar als Mann mit blondem Schnauzbart) treffen sich beide Damen im Rahjatemple und unterhalten sich dort mit den Geweihten, insbesondere mit Amaziella Bosvani, über ihre Probleme und Lösungen.

Der zweite Angriff der „Jünger“ (Ereignis)

Madalea und Amicello haben vom Angriff der Jünger auf die Lyceen gehört und wollen dies zu ihrem Vorteil nutzen. Amicello wirbt zwei seiner Saukumpane an, die sich ebenfalls die Katzenmasken der Jünger aufsetzen sollen und Dominga bei einem nächtlichen Ausgang auf der Straße überfallen sollen. Die beiden haben den Auftrag, Dominga nicht schwer zu verletzen, ihr aber Angst einzujagen und ihr mehrmals zu drohen, sie solle die Stadt verlassen. Die beiden Kumpane von Amicello sind allerdings mindestens ebenso unfähig wie die echten Jünger. Sollten sie verhöhrt werden (Einschüchtern (Folter oder Verhör) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) gestehen sie, von Amicello angeworben zu

sein. Der Levthauptpriester wird sich dann aber nicht mehr an den üblichen Treffpunkten herumtreiben und versucht, den Helden aus dem Weg zu gehen. Die Werte der Saukumpane entsprechen denen der Jünger (siehe Seite 35).

Amicellos Betörungsversuch (Ereignis)

Amicello wirft sich selbst ins Zeug und wird versuchen, Dominga zu betören, wenn Sariya in der Nähe ist. Dies kann z. B. in einem Atelier sein, wo beide Damen ihrer Leidenschaft, der Aktmalerei, nachgehen, oder in einem Weinlokal.

Nutze hierbei die Regeln für Verführung (siehe Wege der Vereinigungen Seite 87).

Eine andere Geliebte? (Ereignis)

Amicello wird, wenn der erste Betörungsversuch schiefgelaufen ist, Dominga in einem Lokal eine Falle stellen. Er wirkt ERREGUNG KONTROLLIEREN und EINFLÜSTERUNG auf sie, und setzt die hübsche Schankmagd **Dolorena** (21, braune Haare, bescheidener Intellekt, piepsige Stimme, leicht zu haben; Betören 10 (13/14/14), Willenskraft (13/11/14), SK 0) auf sie an. Sie soll Dominga erfolgreich verführen, während Sariya dabei ist oder dazukommt.

Von Leibwächtern zu Geliebten (Ereignis)

Amicello stellt einen LUSTTRANK her, den er den Helden heimlich unter ihre Getränke mischt. Er beabsichtigt, dass sie Dominga bezirzen und so von Sariya entlassen werden.

Ein Blick in den Spiegel (Ereignis)

Als eines der letzten Mittel wendet Amicello die Liturgie ENTSTELLTES ANTLITZ an, um Domingas Schönheit zu ruinieren. Was bei Dominga Weinkrämpfe auslöst, hat bei Sariya aber keinen nennenswerten Effekt. Sie hält weiter zu ihrer Geliebten und bittet die Helden noch intensiver nach dem Schuldigen zu suchen.

Zeitleiste der Ereignisse

Nachfolgend findest du eine Zeitleiste, die beispielhaft die Reihenfolge der Ereignisse aufzeigt. Du musst dich nicht daran halten und kannst sie beliebig abändern.

Tag	Ereignis
1. Tag	Conor di Casibelli; Aktmalerei
2. Tag	Emerbethja Pashkarsunni; Besuch von Sariya
3. Tag	Alricia ya Cabazzo; Amicellos Betörungsversuch
4. Tag	Besuch im Rahjatemple; Eine andere Geliebte?
5. Tag	Vestan Commarion; Der zweite Angriff der „Jünger“; Von Leibwächtern zu Geliebten
6. Tag	Erlgard Unarsdottir; Besuch von Sariya
7. Tag	Malrizio ya Duridanya; Ein Blick in den Spiegel

Kapitel III: Loderndes Inferno

Abrechnung mit den Jüngern der verzehrenden Flammen

»Wenn Rahja eine gütige Göttin ist, warum seid ihr dann arm? Habt ihr gesehen, wie viel Gold die Diener der Pferdegöttin ihr Eigen nennen? Sie trinken aus goldenen Pokalen, tragen Silberschmuck und kleiden sich in Seide und Brokat. Habt ihr schon einmal erlebt, dass sie sich um einen Bettler kümmern, der hungrig zum Tempel kommt, und Liebe empfangen will? Sie rümpfen die Nase und sagen, dass sie keine Zeit haben. Brüder, Schwestern und Andere, Owalla hegt keine Vorurteile gegen euch. Bei uns liebt der Reiche die Arme, die Hässliche den Schönen. Liebe brennt in jedem von uns. Unsere Aufgabe ist es, Öl ins Feuer zu gießen, um die Leidenschaft zu entfachen!«
—Baljuba, bei einem Gespräch vor den Jüngern der verzehrenden Flammen

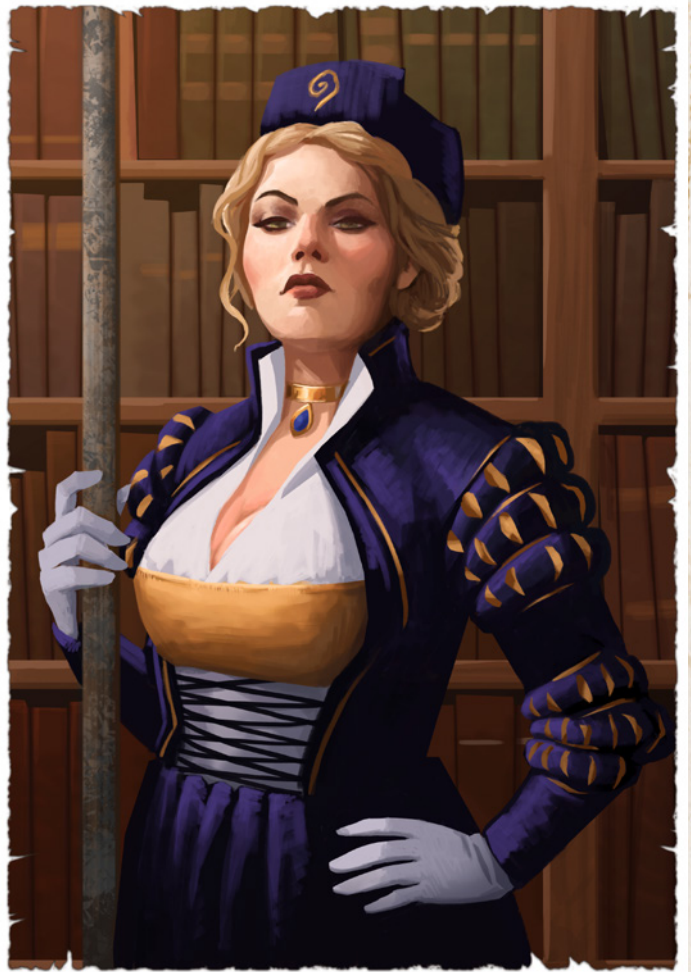
Das große Finale (letzter Tag)

Wenn alles nichts geholfen hat, wird sich Madalea in Domingas neues Zimmer schleichen. Sie benutzt zunächst einen Transversalis, um ins Lyceum zu gelangen und sucht dann das Zimmer. Amicello verwandelt sich hingegen in einen Widder und versucht unbemerkt in das Gebäude zu gelangen.

Das Zimmer sollte leer sein und Madalea und Amicello erst mal Ruhe haben. Madalea möchte Ohrringe und Geschenke von Sariya stehlen und sie einer anderen Kurtisane geben, die dann „zufällig“ Sariya über den Weg läuft. Allerdings kehren die beiden Damen und Helden gerade in diesem Augenblick zurück.

Ob es zu einem Kampf oder Wortgefechten kommt, obliegt den Helden und den vorherigen Ereignissen.

Auch steht noch eine Auseinandersetzung mit Baljuba an. Dominga wird den Helden nach dem ersten Finale



verraten, wo er wohnt und wie sie zu ihm steht. Wie die Helden gegen ihn vorgehen, hängt von ihnen ab. Baljubas Werte entsprechen denen der Jünger.

Madalea Pelargon

MU 14 KL 15 IN 12 CH 14

FF 11 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP 35 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Magierstab, lang: AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Eifersucht, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Spektabilität)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

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

Zauber: Duft, Feuerfinger, Axxeleratus 10, Blitz dich find 12, Motoricus 12, Transversalis 13

Kampfverhalten: Madalea wird bei einem Kampf niemanden schlimm verletzen. Sobald sie jemandem 2 Stufen Schmerz zugefügt hat oder ihr Gegner die Hälfte der LeP eingebüßt hat, wird sie aufhören. Hat sie Zeit, sich vorzubereiten, wird sie einen AXXELERATUS auf sich wirken und einem Gegner einen BLITZ DICH FIND entgegenschleudern. Danach haut sie mit ihrem Stab um sich.

Flucht: bei weniger als 20 LeP; sie flieht nur, wenn sie glaubt, dass davon ihr Leben abhängt, ansonsten gibt sie einfach auf.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Magierstab (lang), Zaubertrank (QS 4)

Geschlechtsmerkmale: sehr große Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch



Amicello

MU 12 KL 12 IN 14 CH 14

FF 13 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP 34 INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Widderkeule: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Fruchtbar, Geweihter, Resistenz gegen Geschlechtskrankheiten II, Stattlicher Penis / Schlechte Angewohnheit (Anspielungen)

Sonderfertigkeiten: Anzüglichkeiten, Erotikmasseur, Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen, Standhaftigkeit III, Tradition (Levthankult)

Talente: Betören 8, Einschüchtern 8, Handel 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Überreden 4, Verbergen 3, Willenskraft 8, Zechen 12

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer EIDSEGEN, SCHUTZSEGEN, WEISHEITSEGEN); Einflüsterung 7, Entstelltes Antlitz 9, Erregender Rausch 5, Erregung kontrollieren 5, Lusttrank 10, Verstecktes Begehren 7, Widdergestalt (mit Erweiterung *Aufrechterhaltung* und *Sprachfähigkeit*) 12

Kampfverhalten: Amicello ist im Grunde seines Herzens ein friedfertiger Mensch, aber er ist bereit, seine Fäuste oder seine Keule zu schwingen, wenn es hart auf hart kommt. Am liebsten greift er jedoch als Widder an, wenn er die Chance dazu hat.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Widderkeule

Geschlechtsmerkmale: mittlerer Penis

Schamhaarfrisur: aranisch

Widder

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 12 GE 14 KO 14 KK 12

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 7 SK wie Geweihter ZK 0 GS 16

Stoß: AT 13 TP 1W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Proben auf Klettern (*Bergsteigen*) gelingen automatisch mit QS 4, solange sie nicht erschwert sind. Ist die Probe erschwert, so gelingt ihm die Probe mit einer QS von 4-Erschweren. Ist die Erschweren höher als 3, muss er eine reguläre Probe ablegen.

Widdergestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Widder verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Levthanpriester verwandelt sich in einen Widder. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Widdergestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Widders. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Widders verteilen. In der Widdergestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Levthan (Begierde und Rausch)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 1 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 3 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung Sprachfähigkeit.

Das Schicksal der Jünger

Falls die Helden bislang nicht die Jünger und Baljuba aufgespürt haben, kann Dominga die entscheidenden Hinweise geben. Was aus der Gruppe und Domingas Bruder wird, bleibt ebenfalls den Helden überlassen.

Ende gut ...

Wie die Helden die Situation auflösen, bleibt ihnen überlassen. Es ist ebenso möglich, dass Sariya sich wieder in Madalea verliebt, da sie alles gegeben hat, um sie zurückzugewinnen. Möglich wäre auch, dass Amicello sich von Madalea abwendet und sich in Dominga verliebt hat. Vermutlich eines der versöhnlichsten Enden. Aber es kann genauso gut sein, dass Sariya und Dominga zusammenbleiben wollen und Madalea und Amicello die Verlierer bleiben. Baljubas Gruppe wird über kurz oder lang zerschlagen werden, da entweder die Helden oder die Stadtgarde sie irgendwann ausheben wird. Die Rahjakirche wird zum ersten Mal mit dem Kult der Owalla konfrontiert, weiß aber noch nicht so recht etwas damit anzufangen.

Der Lohn der Helden

Sollte es den Helden gelingen, die Liebenden zueinander zu führen, haben sie sich eine Belohnung in Höhe von **8 AP** verdient. Weitere **7 AP** gibt es, wenn es ein versöhnliches Ende zwischen den Liebenden gibt.

ZEILEN, DIE DEN TOD BEDEUTEN

von Nikolai Hoch mit Beiträgen von Jeanette Marsteller

»In loderndem Zorn starrte Rapiro den bärtigen Schurken an. »Damit werdet Ihr niemals durchkommen!«, rief über er das Tosen des Wasserfalls hinweg. »Ich schwöre Euch, wenn Ihr die Signora nicht sofort entlasst, werdet Ihr es bitter bereuen, dafür werde ich sorgen!« Doch Cavarazzo, der aalglatte Alchimist, lachte nur höhnisch und drückte das Messer fester an die Kehle der geheimnisvollen Schönheit. »Diese Klinge ist mit einem meiner besonderen Gifte bestrichen. Eine Eigenkreation, wenn Ihr so wollt! Ein kleiner, ja geradezu winziger Schnitt genügt, und kein Dottore dieser Welt wird Eure verehrte Signora noch retten können. Überlegt Euch gut, was Ihr nun tut, Heißsporn!« Rapiros Herz hämmerte heiß in seiner Brust, als er die Verzweiflung in den schönen Augen der Signora di Cavalcanti sah. Sie wusste, dass es keinen Ausweg für sie gab, und doch hoffte sie noch auf ihn. Auf ihn, ihren Retter, ihren strahlenden Helden. Rapiro wusste, dass er sie nicht enttäuschen durfte. Nicht heute, nicht an irgendeinem der vielen Tage, die da noch kommen mochten. Er durfte es einfach nicht. Entschlossenheit erfasste sein Herz, und seine Hand griff nach der getreuen Klinge an seiner Seite. »Ich glaube, Ihr unterschätzt mich, Signor Cavarazzo, und dies ist alleine meine Schuld. Ihr wisst augenscheinlich nicht, mit wem Ihr es zu tun habt. Mein Name ist Rapiro Floretti, und ich werde diese holde Dame aus Euren Fängen befreien und Euch der Gerechtigkeit zuführen! Mit diesen Worten zog er seine Klinge.«

—Rapiro Floretti und die Verschwörung von Vinsalt (Ep. 1)

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: eine Mordserie, die sich die Abenteuer eines Romanhelden zum Vorbild nimmt

Genre: Detektivgeschichte

Voraussetzungen: Eignung der Helden für Ermittlungsarbeit im städtischen Umfeld

Ort: Belhanka, Horasreich

Zeit: Ingerimm, 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Soziale Interaktion

Recherche

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund

»Manchmal sind es eben auch unverhoffte Freunde, die die wahren Helden einer Geschichte sind, musste Rapiro sich eingestehen und stieg in die Kutsche der Signora di Cavalcanti. Trotz der Hilfe seiner neugewonnenen Gefährten war Cordovan Cavarazzo – der Alchimist von Mengbilla – erneut entkommen. Doch dieses Mal war die Spur, die nach Süden führte, noch nicht erkaltet. Als die Praiosscheibe im Meer der Sieben Winde versankt und der Himmel gen Efferd sich feuerrot verfärbte, verließ die Kutsche die Serenissima. Die Hand der Signora der Cavalcanti ergriff die Hand Rapiros. »Dieses Mal werden wir ihn aufhalten, Rapiro!«, sagte sie und presste ihre weichen Lippen in einem leidenschaftlichen Kuss auf die seinen.«

—Rapiro Floretti und Betrogen in Belhanka (Ep. 21 & 22), Band 11 der Rapiro-Floretti-Reihe, bisher nicht veröffentlicht.

Was bisher geschah ...

Belhanka, die Serenissima, die Stadt der Liebe, das Zentrum der aventurischen Rahjakirche und nicht zuletzt auch die Heimat des Talerroman-Helden Rapiro Floretti, wird seit dem Phex 1042 BF von einer grausamen Mordserie erschüttert!

Zunächst erkannte niemand einen Zusammenhang zwischen den Mordfällen, denn die Opfer – eine Kurtisane von den Höfen der Abendröte, ein Parfümeur aus Belenora und eine Geldverleiherin aus Belhamèr – hatten wenig gemeinsam. Doch hinter den Morden steckt ein perfider Plan, der aufgehen sollte. 🗡️ *Haldan Bocoro*, ein junger Stadtgardist und treuer Leser der *Rapiro-Floretti-Romane*, war der erste, dem die Zusammenhänge zwischen den Morden klar wurden: Die Art und Weise, wie die Opfer zu Tode kamen, entsprach den Todesfällen in seinen Lieblingsromanen! Bocoro behielt seine Entdeckung natürlich nicht für sich und so machte der Verdacht zunächst innerhalb der Stadtgarde, dann aber auch im Rest der Stadt die Runde.

Schnell fand sich eine Handvoll Neider, Konkurrenten und auch der eine oder die andere Verflozene oder Versmähte des Autors der *Rapiro-Floretti-Romane*, die diese Gerüchte jeder für sich als Grund für eine anonyme Klage benutzten. Sie warfen diese in einen sogenannten *Mund der Wahrheit* ein, wie man ihn an der Fassade fast eines jeden Amtsgebäudes der Stadt findet. Das *Siebenergericht* (siehe **Kurtisane & Bordelle** Seite 18), das nur eine Untersuchung einer solchen anonymen Anzeige in die Wege leitet, wenn alle Mitglieder der *Schwarzen Sieben* sich einig sind, befand die Klagen jedoch allesamt für haltlos. Schließlich fehlte jeglicher Beweis oder Zeuge. Noch dazu war offensichtlich, dass es sich bei der Angelegenheit um nichts anderes als eine schlecht orchestrierte Rufmord-Kampagne handelte, da alle Anzeigen verschiedene und teilweise sehr unglaubwürdige Versionen der Gerüchte enthielten und offenbar von unterschiedlichen Klägern stammten, die nichts voneinander wussten. Die geringe Aussicht auf eine erfolgreiche Klage und die möglichen Gerichtskosten

führten dazu, dass alle Mitglieder des Siebenergerichts gegen eine Aufnahme stimmten.

Der Autor der Romanreihe 🗡️ *Lessandro Phelean Calanyeda* stellte sich dennoch – im Glauben an die Gerechtigkeit der Republik – der Garde, um bei der Aufklärung der Morde zu helfen. Sein Ruf in der Republik wäre ohnehin verloren, wenn die Verbrechen nicht aufgeklärt würden. Als herauskam, dass er nicht nur alle drei Mordopfer persönlich kannte, sondern er auch in allen drei Fällen ein Motiv hätte, wurde er vorerst – auch ohne eine Klage des Siebenergerichts – im Turm der Garde auf Belenora inhaftiert.

Sein Alibi, dass er, »wenn er einen Mord begehen würde, wohl kaum so dumm sein würde, genauso vorzugehen, wie in seinen Abenteuer- und Liebesgeschichten«, scheint ebenso logisch (wenn er unschuldig ist) wie heimtückisch (sollte er tatsächlich der Täter sein).

Damit handelt Lessandro ganz genau so, wie der wahnsinnige Geist, der in Wahrheit hinter den Morden steckt, es geplant hat. Rache und Eifersucht haben die wahre Täterin dazu motiviert, einen Plan in die Tat umzusetzen, der den Autor diskreditieren, seinen Ruf und vielleicht auch sein Leben zerstören wird.

Die Mörderin ist eine junge und durchtriebene belhankanische Schönheit, die sich hinter einer Maske des Liebreizes, aber nicht unbedingt der Unschuld verbirgt: 🗡️ *Elysia Graziani*, die Tochter von Lessanderos Freund und Mentor, 🗡️ *Tassilo Graziani*, dessen kleine Druckerei die *Rapiro-Floretti-Romane* herausbringt.

... un noch geschehen könnte

Während der Talerroman-Autor aufgrund seiner Verbindungen zu allen drei Mordopfern im Turm der Stadtgarde inhaftiert ist, werden die Helden von *Tassilo Graziani*, dem Inhaber der Druckerei Graziani, beauftragt, die Unschuld des Autors zu beweisen und die wahren Hintergründe der Morde aufzuklären.

Um stets über den aktuellen Stand der Ermittlungen der Helden informiert zu sein, verführt Elysia einen der Helden und gibt vor, sie bei ihrer Recherche zu unterstützen.

Nachdem einige Spuren bei den Recherchen der Helden wahrscheinlich zunächst zu einem falschen Verdächtigen führen, ergeben sich erste Hinweise auf die wahre Täterin.

Doch als Lessandro überraschend wieder auf freien Fuß gesetzt wird, begeht Elysia einen weiteren Mord und hinterlässt ein eindeutiges Beweisstück am Tatort, das den Autor belastet. Dieser wird daraufhin erneut eingekerkert. Für die Helden ist das belastende Beweisstück jedoch gleichzeitig ein eindeutiger Hinweis auf Lessanderos Unschuld ... und die Suche nach der wahren Mörderin spitzt sich zu.

Ein paar Worte zu den Helden

Zeilen, die den Tod bedeuten richtet sich an Helden der Erfahrungsgrade *Erfahren* bis *Kompetent*. Das Abenteuer ist insbesondere für Helden aus einem städtischen Umfeld geeignet, die sich gut im Bereich der Gesellschafttalente auskennen, bestenfalls selbst aus dem Horasreich stammen und einen Sinn für Gerechtigkeit und Ermittlungsarbeit haben. Bei der Auswahl der Helden solltest du außerdem folgende Hinweise beachten:

- ☛ Magiebegabte sind für eine Lösung des Abenteuers nicht notwendig, aber sie können in einigen Szenen des Abenteuers selbstverständlich hilfreich sein. Helden, die über Hellsichts- oder Einflussmagie verfügen, sind für diese Detektivgeschichte ungeeignet, wenn sie mit ihren Möglichkeiten die Ermittlungsarbeit im Handumdrehen alleine bewerkstelligen und so eine Abkürzung zur Identifikation der wahren Mörderin nehmen können.
- ☛ Helden, die dem Waffenhandwerk nachgehen, werden nur in wenigen Szenen ihre Qualitäten unter Beweis stellen können, denn das Abenteuer lässt sich auch vollständig ohne gewalttätige Auseinandersetzungen bewältigen.
- ☛ Ausgesprochen naturverbundene Helden, deren Fähigkeiten ausschließlich außerhalb von Städten zur Geltung kommen, oder solche, die auf dem gesellschaftlichen Parkett eher unbedarft sind, werden in diesem Abenteuer kaum Gelegenheiten haben, im Mittelpunkt zu stehen – obwohl eine hohe Sinnesschärfe durchaus hilfreich sein kann.

Zum Einsatz von Schicksalspunkten

Optionale Regel

In Detektivabenteuern geht es darum, Spuren und Hinweise nachzugehen, Beweise zu sammeln und diese am Ende miteinander zu einer schlüssigen These zu kombinieren. Doch nicht immer gelingt es den Spielern, zwischen heißen Spuren und Roten Heringen (falschen Fährten) zu unterscheiden, und gerade, wenn ein Abenteuer über mehrere Sitzungen gespielt wird, gerät schon mal ein wichtiges Detail in Vergessenheit.

Um deine Spieler nicht zu frustrieren, kannst du ihnen für dieses Abenteuer folgende Optionalregel anbieten:

Wann immer sie nicht weiterkommen, können sie einen Schicksalspunkt ausgeben und bekommen dafür einen Tipp von dir. Dieser sollte sich entweder:

- ☛ Auf ein Detail beziehen, dass die Helden bereits herausgefunden, aber nicht weiterverfolgt haben.
- ☛ Sich in einem sich kurz darauf ereignenden, zufälligen Ereignis zeigen, einem beiläufig mitgehörten Gespräch oder einer zufälligen Begegnung etwa, die den Helden einen Schubs in die richtige Richtung geben.
- ☛ Es kann aber auch helfen, wenn du ihnen im Tausch für einen Schicksalspunkt die offenen Fragen aufzählst, die von ihnen zur Lösung des Kriminalfalls noch richtig beantwortet und in die richtige kausale Reihenfolge gebracht werden müssen.

Ort und Zeit

Das Abenteuer spielt im Ingerimm des Jahres 1042 BF in Belhanka, nicht ganz einen Monat vor dem Fest der Freuden zu Beginn des Rahjamondes. Das Jahr kann relativ beliebig verschoben werden, in so einem Fall müssten lediglich die Veröffentlichungszeitpunkte der *Rapiro-Floretti*-Romane angepasst werden, was für die meisten Spielrunden kein Problem darstellen sollte.

Wie viele Tage das Abenteuer in Anspruch nimmt, kann unmöglich vorhergesagt werden und ist allein von der Vorgehensweise der Helden abhängig. Wie lange eine bestimmte Szene oder die zurückgelegten Wege in Belhanka in Anspruch nehmen, kannst du den Gepflogenheiten eurer Spielrunde anpassen.

Der belhankanische Lebemann

Rapiro Floretti ist der fiktive Held der gleichnamigen Heftrromanserie, in der es um die vor allem amourösen, aber auch draufgängerischen Abenteuer des belhankanischen Frauenschwarmes geht. Autor der Reihe ist der in Punin aufgewachsene, almadanische Schriftsteller ☛ Lessandro Phelean Calanyeda, der sich früher mit überschaubarem Erfolg als Schreiber und Dramaturg für die Komödianten der Yaquirbühne in Punin versuchte, nun aber – nach einer Laufbahn als Abenteuerer und Glücksritter – in Belhanka mit seiner ‚Schundromanreihe‘ seine wahre Bestimmung gefunden hat. In den *Rapiro-Floretti*-Romanen wird er als Autor stets nur mit seinem Monogramm L. P. C. geführt.

Wie viele junge Autoren musste Lessandro einen steinigen Weg beschreiten, bis er schließlich in *Tassilo Graziani* nicht nur einen Freund und Mentor fand, sondern auch jemanden, der bereit war, das Risiko einzugehen, sich an einem neuartigen Veröffentlichungskonzept zu versuchen: billig produzierte Heftrromane, die sich immer wieder um denselben Protagonisten und andere wiederkehrende Figuren drehen. Die Romane sollten für jedermann erschwinglich sein und einfache, aber mitreißende Unterhaltungsliteratur bieten – spannungsgeladen und voll mit aufregenden Liebeszenen. Zu Beginn war die Druckerei Graziani winzig und unbedeutend, daher erschien der erste Band, der die ersten beiden Geschichten um Rapiro Floretti enthielt, nur in einer sehr kleinen Auflage.

Die Romane erfreuten sich schnell in allen Gesellschaftsschichten Belhankas zunehmender Beliebtheit und schon wenige Monate später musste eine zweite Auflage gedruckt werden, um die große Nachfrage zu decken. Bald darauf erschienen im zweiten Band der Reihe weitere Abenteuer des Belhankaner Helden. Einige Zeit später fieberte man zunächst in Methumis, Kuslik und Vinsalt, dann aber auch in Neetha, Drôl und schließlich auch in einigen Städten außerhalb des Horasreiches dem Erscheinen des nächsten Doppelbandes entgegen. Die Auflagenstärke musste der Nachfrage angepasst werden, die Druckerei Graziani expandierte und erlangte schließlich sogar die finanziellen Mittel, um überregional, wenn auch nur unregelmäßig, im Aventurischen Boten mit Kleinanzeigen zu inserieren.



Der schlechte Ruf der Talerromane haftet den Geschichten zwar weiterhin an – weshalb bei weitem nicht alle Leser und Leserinnen ihre Leidenschaft zugeben – aber der Erfolg ist nicht zu verleugnen, erschien doch der erste von mittlerweile neun Bänden jüngst schon in der 5. Auflage!

Form und Aufbau der Romane

Die Romane erscheinen in der Form von Koperten, Oktavbänden mit Pappeinbänden und Stoffbändern statt Schließen. Die Farbe der Stoffbänder wechselt mit der jeweiligen Auflage.

Vor allem die ersten Bände in der Ausgabe mit roten Stoffbändern sind am beliebtesten, denn bei ihnen handelt es sich vornehmlich um die frühen Ausgaben mit

einer geringeren Auflage. Die Romane kosten 1 Silbertaler – wobei Sammlerstücke auch schon für zweistellige Dukatenbeträge gehandelt worden sein sollen – und beinhalten 2 Episoden, welche die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des Protagonisten schildern.

Schnell etablierte sich *Cordovan Cavarazzo* – ein Meisteralchimist aus Mengbilla – als beliebter Gegenspieler und wurde zu Rapiros stets wiederkehrendem Erzfeind. Die *Signora di Cavalcanti* hingegen wurde zu einer immer wieder auftauchenden Geliebten von Rapiro. Ein weiterer Gegenspieler, der in *Rapiro Floretti* und *die Gesandte des Herzogs* seinen ersten Auftritt hatte, ist *Dragio Degenhardt*, ein gefürchteter Degenfechter, der schon zu Jugendzeiten ein Rivale von Rapiro war – bei ihrem gemeinsamen Fechtlehrer! Seit jüngster Zeit wird der Titelheld gelegentlich von einem neuen Gefährten begleitet – *Eisernhardt von Stahl*, einem eher ungehobelten, aber nicht minder sympathischen Ritter aus den fernen Schildlanden.

Es gibt sogar Gerüchte, die besagen, dass im kommenden Jahr das erste eigenständige *Eisernhardt*-Heft erscheinen soll.

- 1. Rot
- 2. Schwarz
- 3. Blau
- 4. Rosa
- 5. Gold, wobei bisher lediglich Band 1 in der 5. Auflage erschienen ist.

Die Titel der Rapiro Floretti-Reihe

Rapiro Floretti und ...

Band 1

Episode 1: die Verschwörung von Vinsalt
Episode 2: der Ring der Kyria

Band 2

Episode 3: die maskierte Rächerin
Episode 4: der Palazzo der Intrigen

Band 3

Episode 5: die Gesandte des Herzogs
Episode 6: der Fluch von Chababien

Band 4

Episode 7: der Juwelendieb von Silas
Episode 8: das Orakel des Südens

Band 5

Episode 9: das Geheimnis der Seherin
Episode 10: die Loge von Draconteria

Band 6

Episode 11: das Vermächtnis des Hexers
Episode 12: die Rache des Alchimisten

Band 7

Episode 13: die Tochter des Sultans
Episode 14: der geheimnisvolle Totenschädel

Band 8 (Sonderband)

Episode 15: die Rose von Uthuria
Episode 16: der Fluch des Schädelressers

Band 9

Episode 17: die Dornen der Rose
Episode 18: die Geißel der Charyptik

Im Auftrag der Gerechtigkeit

Warum die Helden sich gerade in Belhanka aufhalten und wie Tassilo Graziani ausgerechnet auf sie aufmerksam geworden ist, solltest du in Rücksprache mit deinen Spielerinnen klären oder für eure Spielrunde individuell festlegen. **Zeilen, die den Tod bedeuten** eignet sich, wie auch die anderen Abenteuer, die im Umfeld von **Wege der Vereinigungen** erschienen sind, hervorragend für eine Belhanka-Kampagne.

Es gibt zahlreiche Gründe für einen Besuch in Belhanka:

- Das Fest der Freuden im Rahjamond – wo könnte man es besser begehen als in der Heitersten?
- Eine Pilgerfahrt zu oder ein Besuch im Haupttempel der Rahjakirche oder einem der zahlreichen anderen Tempel der Stadt, wie dem Refugium des Reisenden des Rahjasohnes Aves oder dem Wandelsterntempel (siehe **Kurtisanen & Bordelle** ab Seite 17).



- Ein Besuch an der gildenmagischen Akademie der Geistesreisen oder in den berühmten Höfen der Abendröte.
- Interesse am Kolonialhandel oder ganz allgemein an Belhanka als Tor zu fremden und unbekannten Gestaden.

Und auch ein Kontakt zur Druckerei Graziani sollte leicht zu finden sein:

- Vielleicht haben die Helden schon einmal einem Freund oder Bekannten des Druckers aus der Patsche geholfen oder sind Freunde eines Freundes?
- Vielleicht haben die Helden in einem der anderen Abenteuer in dieser Abenteueranthologie oder auch in **Sinnestaumel & Begierde** auf sich aufmerksam gemacht?
- Vielleicht ist der eine oder andere der Helden auch ein alter Bekannter von Lessandro selbst, der ja selbst jahrelang als Abenteurer umherzog, und hat so letztendlich auch die Bekanntschaft von Tassilo gemacht?
- Besonders passend wäre eine ehemalige Liebschaft einer Heldin oder eines Helden mit Lessandro – die beide noch in guter Erinnerung haben und von der Lessandro seinem Freund Tassilo berichtet hat.
- Wer weiß, eventuell stand sogar einer der Helden oder gar mehrere von ihnen Pate für eine der wiederkehrenden Hauptfiguren, wie der kürzlich zum Kanon der *Rapiro-Floretti*-Romane hinzugefügte Ritter Eisernhardt von Stahl?

Auf dem einen oder anderen Weg sollte der Inhaber der Druckerei Graziani die Helden in das Druckhaus einladen. Wenn sie sich nicht in Belhanka aufhalten, kann dies durch einen Brief geschehen, der mittels einer Beilunker Reiterin seinen Weg in die Hände der Helden findet. Wenn die Helden sich sowieso schon vor Ort aufhalten, kann auch ein Botenjunge ihnen eine Nachricht

überbringen. In beiden Fällen weist Graziani ausdrücklich auf die persönliche Dringlichkeit der Einladung hin.

Eine detaillierte Beschreibung von Belhanka findest du in **Kurtisanen & Bordelle** ab Seite 17. Die Druckerei Graziani befindet sich auf einer der großen Inseln im Westen der Stadt: Belhamèr.

Der Geruch von Druckerschwärze

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der Fassade prangen mehrere übereinander klebende, gedruckte Papierplakate, welche die neusten Abenteuer des draufgängerischen Lebmannes Rapiro Floretti anpreisen. Die Sonne der Coverna hat sie schon ein wenig ausgebleicht, was dem zweitstöckigen Gebäude mit dem aprikosenfarbenen Putz und den hohen Fenstern einen gemütlichen Charme verleiht. Durch die offenstehende Doppeltür, die eine milde Meeresbrise in die Werkstatt auf der Insel Belhamèr hineinwehen lässt, kann man einigen jungen Männern und Frauen beim Setzen von beweglichen Lettern und dem Bedienen von mehreren Druckerpressen zusehen. Ihre Hände und Schürzen sind schwarz von der Tinte, mit der sie tagein tagaus Worte auf Papier bannen. An unter der Decke gespannten Leinen hängen frisch gedruckte Seiten zum Trocknen und andere werden in dicken Stapeln zum Binden in ein kleines Nebengebäude gebracht.

Der alte Mann und der Auftrag

Als der Herr über die Druckerpressen die Helden bemerkt, bittet er sie herein, heißt sie in der Druckerei Graziani willkommen und überlässt die Arbeit seinen Gesellen.

⚠ **Tassilo Graziani** (61, graue wirre Haare, Brille, großväterlich gut gelaunt, begeisterungsfähig; Buchdrucker, Handel 8 (13/15/14), Malen & Zeichnen 14 (15/14/14), Willenskraft 10 (12/15/14), SK 1) kommt schnell auf den Grund seiner Einladung zu sprechen. Er berichtet ihnen von den drei Morden in Belhanka, den Gerüchten über einen Zusammenhang mit den *Rapiro-Floretti*-Romanen, den anonymen Anzeigen und Lessanderos Inhaftierung. Er glaubt fest an die Unschuld des Autors und möchte die Helden mit der Aufklärung der Morde – und damit auch mit dem Beweis von Lessanderos Unschuld – beauftragen. Die folgenden Informationen sollte Tassilo den Helden zu Beginn des Gesprächs mitteilen:

- Mord ist ein schreckliches Verbrechen und auch, wenn es in Belhanka nicht zur Tagesordnung gehört, so kommt es doch immer wieder zu gewaltsamen Todesfällen. Einige sind vielleicht den Sholingas (siehe **Kurtisanen & Bordelle** ab Seite 18) zuzuschreiben, aber sicherlich nicht alle. Seit dem Phexmond wurden in Belhanka einige Morde begangen, die einige Besonderheiten aufwiesen.

Das Warten hat ein Ende!

Neue Abenteuer von Rapiro Floretti aus der Druckerei Graziani!

Episode 17 & 18 der Geschichte um die draufgängerischen und rahjanischen Abenteuer des belhankanischen Frauenschwarmes von L. P. C. jetzt in Band 9 erhältlich!

Rapiro Floretti und die Dornen der Rose & Rapiro Floretti und die Geißel der Charyptik

Exklusiv mit rotem Schließband! An der Seite von Eisernhardt von Stahl, einem furchtlosen Ritter aus den Schildlanden, kommt Rapiro einer Verschwörung auf die Spur, die weit über die Grenzen des Alten Reiches hinausreicht!

Eine Bitte der Signora di Cavalcanti verschlägt Rapiro in die Charyptik, wo er zwischen Piraten und Eingeborenen die Ehre einer abenteuerlustigen jungen Horasierin verteidigen muss.

Nur 1 Silbertaler!

- Bei drei bisher ungeklärten Mordfällen – wenn wir Lessanderos Unschuld voraussetzen – die sich im Phex und Ingerimm ereignet haben, gibt es Parallelen zu einigen Geschichten aus der Reihe der

• Eine Art Briefkasten für anonyme Anklagen.

Rapiro-Floretti-Romane: Sowohl die Art und Weise, in der die Opfer ermordet wurden, wie auch die Wahl der Opfer, scheint sich an den Romanen zu orientieren.

- Als diese Parallelen bekannt wurden, breiteten sich schnell die ungeheuerlichsten Gerüchte über den Autor der Romane in der Stadt aus.
- Kurze Zeit später kam es dann zu einigen anonymen Anzeigen, vermutlich von Neidern, Konkurrenten und wer weiß von wem noch. Solche anonymen Klagen können bei fast jedem Amtsgebäude in der Stadt in einen sogenannten Mund der Wahrheit geworfen werden.
- Das Siebengericht (siehe **Kurtisanen & Bordelle** auf Seite 18), zu dem auch die Primesta der Republik gehört, sieht wohl bisher von einer Klage ab, was niemanden wirklich wundert – es sind nur Gerüchte und irgendwer muss hinterher die Prozesskosten übernehmen.
- Lessandro kannte die drei Opfer und wollte bei der Aufklärung helfen, wurde aber nun ohne Klage des Siebengerichts im Turm der Garde inhaftiert.

Wenn die Helden bereit sind, sich um die Aufklärung der Morde zu kümmern, kann Tassilo noch einige Details hinzufügen:

- Eine schnelle Aufklärung der Morde ist wünschenswert, da der nächste Doppelband – Band 10 – noch zum Fest der Freuden im Rahja veröffentlicht werden soll, wenn wieder viele Fremde in der Stadt weilen.
- Tassilo bittet die Helden um ein diskretes Vorgehen, die Stimmung in der Stadt gegenüber Lessandro ist bereits schlecht und sein Ruf, wie auch der der Druckerei, stehen auf dem Spiel.
- Für die Aufklärung der Morde und das Erbringen eines Beweises von Lessanderos Unschuld ist Tassilo bereit, den Helden eine Summe von 50 Silbertalern pro Held zu zahlen. Wenn die Helden mit Tassilo verhandeln wollen, können sie die Belohnung um die Netto-QS



einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen *Handel (Feilschen)* um jeweils 10% erhöhen.



Um einen ersten Hinweis für die Helden zu streuen, könnte Elysia bei der Erwähnung der Höhe der Belohnung eine Bemerkung fallenlassen wie „Vater! So viel? Du weißt doch, dass ... bist du sicher, dass wir uns das leisten können, bevor der nächste Band erscheint?“.

- Alternativ oder zusätzlich kann Tassilo den Helden auch die eine oder andere seltene und längst vergriffene Sammlerausgabe eines *Rapiro-Floretti*-Romans anbieten – oder die komplette Reihe der bisher erschienenen Bände, dann allerdings meistens in der 2. bis 4. Auflage.

Was Tassilo weiß

Einige erste und grundlegende Informationen zu den Morden können die Helden von Tassilo ebenfalls erhalten. Dabei kennt er natürlich auch die entsprechenden Stellen in den *Rapiro-Floretti*-Romanen. Im Folgenden sind die Titel der Romane *kursiv* gesetzt, bei den Detailinformationen zu den einzelnen Mordfällen (auf den Seiten 56, 58 und 59) findest du die entsprechenden Textstellen aus den Romanen, welche die Helden in der Druckerei selbstverständlich allesamt einsehen können:

- Das erste Mordopfer war Amiella ‚Die Goldene‘, eine Kurtisane von den Höfen der Abendröte, genauer dem *Lyceum Brigonia* (PE01) im Stadtteil Penumbra – in dem übrigens auch Lessanderos Wohnung liegt. Sie unterhielt eine lose Liebschaft mit Lessandro und wurde Mitte Phex in ihrem Zimmer im Lyceum ermordet. Die Tatwaffe war wohl ein Messer oder ein Dolch, ganz ähnlich wie bei einer von Rapiros ersten Liebschaften in der Verschwörung von Vinsalt.
- Das zweite Mordopfer war Carolan Cosentino, ein Parfümeur, der für eine der besten Parfümerien der Stadt arbeitete – die *Parfümerie Taranelli* im Stadtteil Belenora (BE16). Er war ein alter Freund Lessanderos, aber die beiden hatten schon lange keinen Kontakt mehr. Angeblich soll er ertrunken sein – aber nicht im Sikram, sondern in zyklöpäischem Wein, genauso wie der Apothecarius im Ring der Kyria.
- Das Opfer des dritten Mordes war Gerone Lafieri, eine Geldverleiherin aus Belhamèr. Zunächst ging man bei diesem Mord von einer Tat der Sholingas aus, denn sie hatte gerüchteweise Verbindungen in die Unterwelt Belhankas. Ihre Leiche wurde ausgeblutet und übersät mit Schnittwunden im *Spiegelkabinett* von Basileo Calafatis (PE08) im Stadtteil Penumbra gefunden – zwischen den Splittern zahlreicher zerstörter Spiegel, genauso wie im Palazzo der Intrigen.

Eine mörderische Liebhaberin

Kurzcharakteristik: erfahrene Verführerin, unterdurchschnittliche Schriftstellerin, 28, brünettes Haar, das sie meistens hochgesteckt trägt, leuchtend grüne Augen, gutaussehend, gibt sich als liebeizende Tochter, doch wenn sie die Brille abnimmt und die hochgesteckten Haare öffnet, wird sie zu einer Verführerin, der Mann wie Frau nur schwer widerstehen können. Sie ist

Elysia Graziani

MU 14 KL 13 IN 14 CH 15

FF 12 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Ausdauernde Liebhaberin, Gutaussehend I, Guter Geschmack, Wohlgeformte Brüste

Sonderfertigkeiten: Buchdrucker ^{AK0104}, Erregende Worte, Geschickte Zunge, Gute Technik (Cunnilingus, Fellatio), Lustspenderin, Ortskenntnis (Belhanka), Sprache Garethi III, Schrift Kusliker Zeichen, Verführungskunst

Talente: Betören 14, Einschüchtern 4, Gassenwissen 9, Götter & Kulte 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Mechanik 8, Menschenkenntnis 13, Schlösserknacken 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 9, Überreden 13, Verbergen 8, Willenskraft 10, Zechen 5

Kampfverhalten: Elysia ist keine Kämpferin. Sie fleht ihre Liebhaberin oder ihren Liebhaber unter den Helden um Hilfe und Beistand an und verteidigt sich notfalls mit einem Dolch.

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

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

Ausrüstung: Dolch, Liebestrank (QS 4), 7 Dukaten

Geschlechtsmerkmale: mittlere Brüste, kleine Vagina

Schamhaarfrisur: aranisch

der wahnsinnige Geist, der hinter den Morden steckt.

Funktion: Elysia ist nicht nur die Antagonistin des Abenteuers, deren Plan die Helden durchkreuzen, sondern auch eine Figur, die sie das ganze Abenteuer über begleitet und regelmäßig auftreten sollte.

Hintergrund: Die Tochter von Tassilo Graziani sieht ihre Bestimmung in der Schriftstellerei, doch ihre Begabungen liegen anderswo. Nach einer wilden Affäre mit dem Protegé ihres Vaters, Lessandro, und der Lektüre einiger seiner Romane, war sie davon überzeugt, dass sie es auch selbst als Autorin zu etwas bringen könnte. Sie kopierte Lessanderos Stil und verfasste selbst eine *Rapiro-Floretti*-Geschichte, die sie ihrem Vater voller Stolz präsentierte. Dieser lehnte eine Veröffentlichung der Geschichte jedoch ab und mahnte sie, sich um Dinge zu kümmern, die sie besser beherrsche als die Schriftstellerei.

Ihre Affäre mit Lessandro fand bald darauf ein plötzliches Ende, da er sich von ihr zu sehr eingeengt fühlte. Sie gibt jedoch vor, dass das Ende der Beziehung auf Gegenseitigkeit beruht und mimt weiterhin Lessanderos verständnisvolle Freundin. Innerlich hoffte sie aber noch lange, dass er zu ihr zurückkehren würde – so, wie auch Rapiro Floretti und die Signora di Cavalcanti in den Geschichten der Talerromane immer wieder zu einander finden. Immerhin stand sie Pate für die Signora, wie Elysia niemals müde wird zu betonen. Mittlerweile hat sich ihre Liebe jedoch in Hass gewandelt und alles, wonach sie sich nun noch sehnt, ist Rache. Dazu will sie nicht nur

Lessanderos Ruf, sondern auch sein Leben ruinieren und am besten auch den Ruhm der *Rapiro-Floretti*-Romane. So hofft sie, ihre Bestimmung zu erfüllen und mit einer neuen Talerroman-Reihe die Herzen ihrer Leser zu erobern.

Darstellung: Sei höflich, aber benutze immer wieder doppeldeutige Formulierungen. Wenn du mit einem Spielercharakter sprichst, blicke zunächst auf den Boden, dann aber deinem Gesprächspartner immer wieder von unten in die Augen, ein wenig schüchtern, ein wenig verliebt und anhimmelnd. Streiche dir ab und an eine imaginäre Haarsträhne aus dem Gesicht. Ein bis zwei liebebreizende Augenaufschläge später sollte Elysia dann subtil Körperkontakt mit ihrem Gegenüber aufnehmen, eine zarte Berührung am Arm oder der Schulter, eine flüchtige Berührung ihrer Hand etc. Betone dabei ruhig immer wieder, wie angenehm ihr Haar duftet, wie hübsch sie ist, nicht nur, wenn sie lächelt, und wie ihr einfaches Kleid ihre anziehende Figur umschmeichelt.

Besonderheiten: Elysia ist im Besitz eines Liebestranks (QS 4) und zögert nicht, ihn bei einer Heldin oder einem Helden einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen.

»Ist das Euer erstes Mal? In Belhanka, meine ich. Eine wunderbare Stadt, nicht wahr? So voller offenkundiger, aber auch geheimer Freuden. Ich könnte Euch nach Feierabend einige davon zeigen ... wenn Ihr es wünscht.«

Elysias Verhalten während der Ermittlungen

Elysia ist von der Beauftragung der Helden durch ihren Vater wenig begeistert, allerdings bleibt ihr wenig anderes übrig, als die besorgte Tochter zu spielen. Um auf dem aktuellen Erkenntnisstand der Helden zu bleiben und auf deren Ermittlungen entsprechend reagieren zu können, wird sie versuchen, eine Heldin oder einen Helden zu verführen, um zwischen den Laken stets den aktuellen Wissensstand der Helden in Erfahrung zu bringen. Dazu wird sie einen Anbahnungsversuch durchführen, für den du die Regeln für das *Abschleppen* oder die *Verführung* benutzen kannst (siehe **Wege der Vereinigungen** Seite 86/87). In erster Linie geht es ihr darum, das Vertrauen der Zielperson zu gewinnen, um sich regelmäßig nach einem erfüllenden Liebespiel als besorgte Freundin von Lessandro nach dem Stand der Ermittlungen zu erkundigen.

Sie kann dabei auch als Informationsquelle dienen, schließlich kennt sie die wahren Begebenheiten um die Morde sehr gut. Sie versucht aber natürlich von sich selbst als potentieller Verdächtigen ab- und den Verdacht auf andere mögliche Täter hin zu lenken. Wenn

die Helden ihr andere Verdächtige präsentieren, bestärkt sie die Helden in ihren Argumenten gegen diese und versucht, mit passenden Details den jeweiligen Verdacht zu untermauern.

Elysias Verhalten bei Entlarvung

Wird Elysia mit den Hinweisen auf ihre Verwicklungen in die Mordfälle konfrontiert, versucht sie zunächst, sich herauszureden. Wird sie beispielsweise darauf angesprochen, dass sie am Tag des Mordes an der Kurtisane Amiella im Lyceum Brigonia war, wird sie vorgeben, sich an die genauen Tage nicht zu erinnern (*„Tatsächlich, das war am gleichen Tag? Das ist ja schrecklich! Dann muss der Mörder ja vielleicht zur selben Zeit dort gewesen sein, wie ich! War ich in Gefahr?“*).



Wenn es sich im Zuge der Ermittlungen anbietet, wollen die Helden ihr möglicherweise eine Falle stellen, weil sie einen Verdacht gegen Elysia hegen. Dann gönne ihnen ihren Erfolg und lass Elysia ruhig in die Falle tappen, indem sie zum Beispiel ein Detail ausplaudert, das die Helden ihr gegenüber noch gar nicht erwähnt haben und dass sie deshalb noch gar nicht kennen kann – zumindest nicht, solange sie nicht selbst am Tatort war.

Sie kann dann ruhig noch versuchen, sich herauszureden und behaupten, dass einer der Helden ihr von dieser Einzelheit bereits bei einer anderen Gelegenheit berichtet hat (bestenfalls ein abwesender Held).

Wenn die Helden die Täterin durch eine solche aus Eigeninitiative gestaltete Situation heraus überführen, dann kann es ein sehr viel befriedigenderes Spielerlebnis darstellen, als wenn die Beweiskette sich immer weiter schließt und der Fall nur durch ein im Abenteuer vorgegebenes Handlungselement gelöst wird.

Wenn Elysia keinen Ausweg mehr sieht, wird sie sich flehend an den Helden oder die Heldin wenden, den oder die sie verführt hat, und um Hilfe gegen diese unverfrorenen Anschuldigungen bitten – er/sie kenne Elysia doch besser und weiß, dass sie so etwas niemals tun könnte.

In die Ecke gedrängt, wird sie sogar so weit gehen, die Morde zu gestehen und versuchen, es als ihr Schicksal darzustellen. Anders hätte sie ihre neue Liebhaberin oder ihren neuen Liebhaber ja niemals getroffen und erst dadurch vom Glück der wahren Liebe kosten können! Jetzt gäbe es keinen Grund für weitere Morde mehr und man könne doch glücklich zusammen sein, wenn man ihr ihren Irrweg nur verzeihen würde.

Ermittlungsarbeit

Um den wahren Tathergang in den Mordfällen zu ermitteln, können die Helden sich in der Stadt umhören, an den Tatorten und im Umfeld der Opfer ermitteln und nicht zuletzt auch andere Örtlichkeiten wie den Turm der Stadtgarde aufsuchen, bei denen sie hoffen, weitere Puzzlestücke in Erfahrung zu bringen.

Um die Stadt der Liebe lebendig und pulsierend darzustellen, empfehlen wir dir, **Kurtisanen & Bordelle** sowie den beiliegenden Stadtplan von Belhanka stets griffbereit zu haben.

Wenn die Helden sich in der Stadt umhören wollen, kannst du auf den Abschnitt **Gerüchteküche**

zurückgreifen. Detailinformationen sollten die Helden jedoch nur an bestimmten Orten oder bei bestimmten Personen in Erfahrung bringen können. Ausführliche Informationen zu den einzelnen Mordfällen findest du auf den Seiten 56, 58 und 59.

Wenn die Helden die ersten beiden Tatorte besucht und eventuell auch schon andere Örtlichkeiten aufgesucht haben, solltest du die Szene **Eine unerwartete Botschaft** (siehe Seite 61) einbringen.

Gerüchteküche

Um sich in der Stadt nach Lessandro, den Verdacht gegen ihn und nach den Morden umzuhören, ist eine Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +2, 2 Stunden, beliebige Anzahl Proben, oder *Etikette (Klatsch & Tratsch)* +2, 2 Stunden, 10 Proben, notwendig. Für jeweils 2 QS kannst du den Helden ein weiteres Gerücht zugänglich machen. Alternativ kannst du die Informationssuche natürlich auch Szene für Szene mit verschiedenen passenden Meisterpersonen durchspielen und rollenspielerisch lösen.

Der Mord an dem Drucker Pandolfo ereignet sich erst im Laufe des Abenteuers (siehe Seite 61). Du kannst für die Ermittlungen, sofern sie noch notwendig sind, aber auf die folgenden Gerüchte zurückgreifen.

Wenn ihr eine Belhanka-Kampagne spielt, dann kann es das Spiel bereichern, wenn du während der Ermittlungsarbeit auf Meisterpersonen zurückgreifst, die den Helden schon bekannt sind oder die in zukünftigen Abenteuern eine Rolle spielen werden. Natürlich kannst du die folgenden Vorschläge aber auch vollkommen unabhängig davon verwenden:

- 👤 **Tsabella Vardini** (25, rote Haare mit Bändchen, immer gut gelaunt, unstet; Gaukeleien (Jonglieren) 12 (14/14/15), Willenskraft 6 (14/13/13), SK 1), die Gauklerin.
- 👤 **Rondriga Corvarro** (20, blonder Pagenschnitt, gute Umgangsformen aus der Praiostagsschule, wirkt unverdächtig; Taschendiebstahl 12 (13/13/13), Willenskraft 4 (13/13/13), SK 1), eine Diebin der Picaros.
- 👤 **Inaro Siebenwind** (28, schwarze Haare, Dutt, Hände mit Farbe beschmiert, kann Frauen kaum widerstehen; Betören 7 (13/14/14), Handel 9 (12/13/14), Malen & Zeichnen 15 (13/14/14), Willenskraft 7 (13/13/14), SK 2), der Künstler.
- 👤 **Vermis Lezzolo** (31, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen; Musizieren 17 (15/15/13), Willenskraft 7 (12/15/15), SK 2), der berühmte Violinist.
- 👤 **Amaziella Bosvani** (30, blonde Haare, Weinkennerin, sehr große Brüste; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SK 1), die Rahjageweichte.
- 👤 **Coltibar Vanucci** (46, graue Haare, beleibt, klare, weitreichende Stimme, liest immer von einer Schriftrolle ab; Willenskraft 7 (11/13/14), SK 1), der Ausrufer.
- 👤 **Lutisana Horasia da Mazarin** (24, 1,72 Schritt, hüftlanges, mittelbraunes Haar, kreisrunde Augengläser, einfühlsam, inquisitiv; große Brüste, kleine Vagina;

Betören 8 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14), Zeichen 0 (13/11/9), Vorteil Erotische Stimme, Nachteil Schlechte Eigenschaft (Voyeurismus)), die Erotik-Schriftstellerin, die gerade mit „*Mondsilberne Nächte*“ einen großen Erfolg feiert. Sie ist im *Primesto* (G08) in Simiavilla abgestiegen.

- 👤 **Elyria aus Belhanka** (22, schwarze Haare, gebildet, lyrisch talentiert, liebt Abenteuer; Betören 17 (13/16/16), Willenskraft 16 (13/15/16), Zeichen 14 (13/12/10), SK 2, SF Auserwählte der Liebe) gilt als von Rahja gesegnet und ist aktuell die bekannteste Kurtisane der Stadt (Lyceum Tulipan).

Gerüchte über Lessandro

- 👤 Ein echter Schwerenöter, der nichts anbrennen lässt. (+)
- 👤 Ein netter Kerl, der nach einer durchzechten Nacht in den frühen Morgenstunden gerne eine Lokalrunde ausgibt. (+/-)
- 👤 Kauft neuerdings nur noch bei den edelsten Schneidern der Stadt – die Talerromane rechnen sich wohl für ihn. (-)
- 👤 Wohnt in einer heruntergekommenen Absteige nahe dem Kriegshafen. Da gehen billige Huren ein und aus. (-)
- 👤 Der hatte doch eine Affäre mit dieser ermordeten Kurtisane aus dem Lyceum Brigonia! Erst vor zwei Wochen waren sie gemeinsam im Theater. Wusstet Ihr, dass er wohl im Lyceum Dalekidos zur Domna Zabbiaonica aus der Rose von Uthuria inspiriert wurde? (+)

Gerüchte über Lessandro als Verdächtiger

- 👤 Dieser Autor soll ein Mörder sein? Bei seinen zahlreichen Liebesgeschichten hat er doch gar keine Zeit für so etwas! Das war bestimmt dieser Alchimist aus Mengbilla! Hah! (-)
- 👤 Er soll nicht nur der Geliebte dieser Kurtisane gewesen sein, sondern ihr auch beim Liebesspiel die Kehle durchgeschnitten und in ihrem Blut gebadet haben! (-)
- 👤 Mit dem Parfümeur soll er früher mal befreundet gewesen sein. Die sind damals oft gemeinsam durch die Schänken von Penumbra gezogen, vor einem Jahr haben sie sich aber auf dem Nachtmarkt geprügelt! War einige Tage Stadtgespräch. Seitdem hat man sie wohl nicht mehr zusammen gesehen. Ob man aus so einem Grund jemanden umbringt? Keine Ahnung, aber ich weiß, was ich gehört habe. (+)
- 👤 Der Mord an der Lafieri? Das ist doch klar! Er hat ihr eine Menge Geld geschuldet. Mit den Talerromanen verdient er ja kaum etwas und bei dem, was er so durchbringt, wundert es mich nicht, dass das hinten und vorne nicht gereicht hat. Aus Verzweiflung hat er sie dann umgebracht, müssen wohl hohe Schulden gewesen sein. (-)
- 👤 Der hält sich wohl für seinen tolldreisten Romanhelden, der mit allem durchkommt! In den Geschichten geht es ja auch immer nur um Gewalt, habe ich mir

sagen lassen. Aber nicht hier, nicht in der Republik Belhanka! Würde mich nicht wundern, wenn so einem kranken Geist noch weitere Morde entspringen! Nur gut, dass die Garde ihn jetzt erstmal festgesetzt hat, so ist Belhanka wieder sicher. (-)

Gerüchte über den Mord an der Kurtisane

- ☛ Diese Kurtisane? Die hat bestimmt ein Verehrer umgebracht, der nicht wahrhaben wollte, dass er für sie nicht dieselbe Bedeutung hatte, wie sie für ihn. (-)
- ☛ Amiella „Die Goldene“? Die Ermordete? Die hatte eigentlich nur etwas für Frauen übrig. (-)
- ☛ Die Kurtisane hatte Ärger mit einem Geldeintreiber, wahrscheinlich wegen ihrer Ausbildungskosten. (-)
- ☛ Die Kurtisane war so ein junges, lebensfrohes Ding, und sie wollte nur noch wenige Monate in Belhanka bleiben, bevor sie ein Studium an der Universität zu Methumis aufnimmt. (+/-)
- ☛ Die Kurtisane hat gerne das Geld ihrer Kunden mit vollen Händen ausgegeben. Vielleicht hat sie ja mehr ausgegeben, als sie hatte, und sich deshalb bei den falschen Leuten unbeliebt gemacht? (+/-)

Gerüchte über den Mord an dem Parfumeur

- ☛ Cosentino, der Parfumeur? Ein wahres Genie der Düfte, dessen Kreationen die ganze Stadt trägt. Ein wahrer Glücksgriff für die Taranelli, schade um ihn. (+)
- ☛ Der Parfumeur war auf dem absteigenden Ast. Man munkelt, seine Düfte wären der feinen Gesellschaft schon länger nicht mehr gut genug gewesen. (-)
- ☛ Der Parfumeur hatte einen zyklopäischen Geliebten, mit dem er sich am Tag vor dem Mord lautstark gestritten hat. (-)
- ☛ Der Parfumeur war ein Rapiro-Floretti-Liebhaber der ersten Stunde, aber seit einiger Zeit hat er keine weiteren Bände gekauft und spricht nicht mehr über die Talerromane. (+)
- ☛ Einer seiner bekanntesten Düfte trägt denselben Namen wie einer der *Rapiro-Floretti*-Romane: Die Rose von Uthuria. (+)

Gerüchte über den Mord an der Geldverleiherin

- ☛ Die Lafieri war eine Unterwelt-Größe. Mit gleich drei Sholingas hat sie sich angelegt. (-)
- ☛ Jetzt übernimmt wohl ihr kleiner Bruder Yulio das Geschäft. (+)
- ☛ Gerone war oft in den Kneipen am Hafen zu finden, wo sie Würfelspielen frönte. (+)
- ☛ Vor drei Wochen wurde ein Bursche auf der Straße verprügelt, und die Schläger bestellten ihm „schöne Grüße von Gerone“. (+)
- ☛ Gerone sah nicht so aus, aber sie hatte viel Geld – so viel, dass man sie in manchen Schänken als „Goldene Gerone“ kannte. (+)

Gerüchte über den Mord an dem Drucker

- ☛ Der Drucker hat vor ein paar Monaten betrunken einen Aufstand vor dem Druckhaus Graziani angezettelt. Er wollte den Druckermeister Graziani

verprügeln, aber die Garde kam dazwischen. (+)

- ☛ Der Drucker hat gerade einen großen Auftrag aus Kuslik an Land gezogen. Damit hat er in einer Taverne geprahlt. (+/-)
- ☛ Der soll den ersten **Rapiro-Floretti**-Roman abgelehnt haben. Der Erfolg, den das Druckhaus Graziani dann damit gemacht hat, hat ihn bestimmt zur Weißglut gebracht – keine Ahnung, was der Autor da noch für ein Motiv gehabt haben sollte. (+)
- ☛ Gardelan Pandolfo? Der Drucker? Der soll häufig im Lyceum Brigonia zu Gast gewesen sein, wer weiß, vielleicht hat das etwas mit dem Mord an dieser Kurtisane zu tun? (-)
- ☛ Der Inhaber des Druckhauses Pandolfo soll hoch verschuldet gewesen sein. Vielleicht ja sogar bei dieser toten Geldverleiherin? Wer weiß, wer da jetzt das Geschäft führt, wahrscheinlich hat Pandolfo zunächst er diese Gerone umgebracht und nun hat er die Rechnung dafür präsentiert bekommen? (-)

Weitere Zeilen des Todes

Optionaler Inhalt

Es ist sehr gut möglich, dass die Helden versuchen, weiteren Morden zuvorzukommen und die *Rapiro-Floretti*-Romane nach Textstellen durchforsten wollen, die sich zur Nachahmung durch den Mörder oder die Mörderin eignen.

In der Druckerei Graziani haben sie selbstverständlich Zugriff auf die gesamte Reihe und wenn sie die Zeit investieren wollen, sie alle zu lesen, dann kannst du ihnen mit den folgenden Textstellen ein wenig Raum zur Spekulation verschaffen. Zwei weitere Textstellen findest du auf den Seiten **43** und **63**. Es ist gut möglich, dass die Helden sich mit der Interpretation der Textstellen weit von den eigentlichen Ermittlungen entfernen. Benutze sie am besten nur, wenn du sicher bist, dass deine Spieler diese Art von Ermittlungsarbeit auch mögen. Für die Deutung der Textstellen solltest du dir im Vorfeld eine entsprechende Figurenriege zurechtlegen oder bereit sein, viel zu improvisieren. Dabei kannst du auf die Meisterpersonen in **Kurtisane & Bordelle**, **Wege der Vereinigungen** oder die Meisterpersonen aus den anderen Abenteuern dieser Abenteueranthologie sowie **Sinnestaumel & Begierde** zurückgreifen.

»Mit kaltem Entsetzen sah Rapiro zu, wie die beiden Gardisten einen leblosen Körper aus den trüben Fluten des Sikrams zogen. Die Haut des Mannes war blass und bläulich verfärbt, und wenn er vor seinem traurigen Ableben ordentlich bekleidet gewesen war, so konnte man jetzt nicht mehr viel davon erkennen. »Der dritte diesen Monat«, sagte einer der Gardisten, als er den Körper auf den Boden legte. »Armer Kerl, noch so jung und schon bei Boron.« Seine Kameradin nickte beipflichtend und zog ihren Mantel aus. Vorsichtig breitete sie ihn über den Leib des jungen Mannes, beinahe so, als wolle sie ihn zu decken. »Eine wahre Schande. Ich frage mich, was all diesen jungen Männern passiert. Drei im selben Monat ertrinken im

Fluss? Das kann kein Zufall sein, Eolan«, murmelte er dabei gerade so laut, dass Rapiro es hören konnte.«

—Rapiro Floretti und die Gesandte des Herzogs (Ep. 5)

»Behutsam reichte Rapiro der schönen Fiametta ein Taschentuch. »Und Euer Verlobter ...«, versuchte er taktvoll nachzuhaken. Sie schluchzte herzerreißend in sein Taschentuch. »Sie fanden ihn erhängt in seinem Appartement. Die Garde sagt, er habe sein eigenes Leben genommen, aber Signor Floretti, ich versichere Euch, Luciano hätte so etwas nie getan! Er hätte mich nie alleine in dieser Welt zurückgelassen! Oh, Rahja, nun bin ich allein auf Dere!« Noch einmal schluchzte sie heftig, und sank dann unter Tränen an Rapiros Schulter, der sanft einen Arm um ihren zitternden Körper legte ...«

—Rapiro Floretti und der Juwelendieb von Silas (Ep. 7)

»Plötzlich durchzuckte ihn die Erkenntnis, heiß und schmerzhaft wie die sengende Sonne der Khômwüste über ihm. Es blieb Rapiro gerade noch genug Zeit, seine getreue Klinge zu ziehen, bevor ein Schrei die gesamte Reisegesellschaft erschütterte. Alle wandten sich wie vom Donner gerührt um, und da sahen sie ihn: hoch oben auf einem der zerklüfteten Felsen stand ein Löwe mit majestätischer Mähne und glutroten Augen. Rapiro erkannte sofort, dass er zu den Verfluchten gehören musste, doch seine Begleiter begriffen weniger schnell. »Lauf, bring dich in Sicherheit, Singnoresk, rief er ihnen zu, doch da spannte der Löwe bereits seine mächtigen Muskeln an und warf sich mit einem Satz auf sie hernieder. Mit seiner linken Pranke brachte er Signor Hortulani zu Fall, und noch bevor ihn irgendjemand hätte erreichen können, schlug das verfluchte Monstrum seine grausigen Zähne in Hortulanis Kehle ...«

—Rapiro Floretti und die Tochter des Sultans (Ep. 13)

»Die fauligen Zähne des Alten klapperten beunruhigend in seinem Mund, als er lachte. »Fliehen? Mein Junge, du hast ja vielleicht Ideen! Nein, glaub mir, von diesem verfluchten Eiland kommt keiner von uns lebend weg.« Unruhig griff Rapiro an seine Seite, wo er seine getreue Klinge schmerzlich vermisste. »Auch eine Waffe nützt dir hier nichts, Junge. Es sind einfach zu viele, und irgendwann kommen sie und holen dich. Ich sage dir, was diese Urwald-Ungeheuer dann mit dir machen – sie schneiden dir bei lebendigem Leibe das Herz heraus und opfern es auf einem Altar aus Knochen ihrem grausamen Gott! Genau so war es bei Enzo.« Ein entsetzter Schrei entfuhr bei diesen Worten der liebeizenden Kehle Madalenas. Sofort legte Rapiro einen Arm schützend um die holde Schönheit. Er konnte, er durfte sie nicht im Stich lassen! »Nein. Wir alle werden entkommen, das schwöre ich, ich werde einen Weg finden, oder ich will nicht länger Floretti heißen«, verkündete er tapfer.«

—Rapiro Floretti und der Fluch des Schädelressers (Ep. 16)

Der Turm der Garde

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden den Turm der Stadtgarde von Belhanka (**BE 03**) aufsuchen werden, entweder um Lessandro persönlich zu befragen oder um Beschwerde gegen die Inhaftierung einzulegen. Der Turm liegt auf der zentral gelegenen Insel Belenora direkt an der Piazza Bender-Horas mit dem Sternennobelisken neben dem Hotel Imperial (**G04**).

Hier treffen die Helden auf **Haldan Bocoro** (24, blonder Strubbelkopf, eifrig und übermotiviert; ein treuer Leser der *Rapiro-Floretti*-Romane; Gassenwissen 7 (11/13/11), Menschenkenntnis 6 (11/13/11), Sinneschärfe 6 (11/13/13), Überreden 6 (14/11/11), Willenskraft 5 (14/13/11), SK 1), den jungen Gardisten, der als erstes die Gemeinsamkeiten zwischen den drei ungeklärten Mordfällen und den *Rapiro-Floretti*-Romane bemerkte. Ihn plagt sein schlechtes Gewissen, da er sich für das Schicksal des Autors verantwortlich fühlt, denn diese ganzen Gerüchte gäbe es nicht, hätte er die Parallelen zu den Talerromanen nicht bekannt gemacht.

👉 Zu dem Gefangenen werden die Helden nicht vorgelassen.

👉 Eine Beschwerde über die Inhaftierung können sie formell beim Magistrat von Belenora einreichen. Sie sollen sich jedoch keine Hoffnung auf eine zeitnahe Bearbeitung machen.

👉 Über den Stand der Ermittlungen werden keinerlei Informationen an Personen außerhalb der Garde oder des Gerichts weitergegeben.



Wenn die Helden in dieser Sache insistieren, kannst du ihnen Hilfe in der Person von **Kildara Vapuzzi** (siehe unten) zur Seite stellen, die lautstark, aber erfolglos argumentiert, dass die Republik ein Recht auf Information hat. Die enthusiastische Redakteurin lässt sich aber gerne in *Parins Taverne* (**G03**) in Simiavilla einladen und ist bereit, einige Informationen mit den Helden auszutauschen (siehe unten).

Der Belhankaner Beobachter

Der Belhankaner Beobachter ist die lokale Nachrichten-Gazette. Du kannst die Zeitung verwenden, um den Helden einige grundlegende Informationen zu den Morden zugänglich zu machen. Im Redaktionsgebäude werden die Helden zwar nicht vorgelassen, aber in **Kildara Vapuzzi** (36, lange braune Haare, Augengläser; glaubt, dass ihr Arbeitgeber sie zensiert, liebt Blumen; Handel 6 (14/14/13), Willenskraft (14/14/13), SK 2) finden sie eine enthusiastische Mitstreiterin, die sie mit den aktuellsten Gerüchten aus der Stadt versorgen kann. Sie ist regelmäßig in *Parins Taverne* (**G03**) in Simiavilla anzutreffen. Wenn die Helden ihre Erkenntnisse mit ihr teilen, kannst du ihnen die im Abschnitt **Gerüchteküche** aufgeführten Proben um zusätzliche 2 Punkte erleichtern und das Intervall auf 30 Minuten senken.

Lessanderos Wohnung

Sollten die Helden sich in Lessanderos Wohnung umsehen wollen, um dort nach Beweisen zu suchen, bietet Tassilo an, sie zu begleiten und ihnen die Tür zu öffnen. Der Autor hat für alle Fälle einen Schlüssel bei ihm in der Druckerei deponiert.

Lessanderos Wohnung liegt auf der Insel Penumbra, die auch als Schwelle zum Paradies bezeichnet wird. Auf Penumbra finden sich nicht nur die Höfe der Abendröte, sondern auch zahlreiche andere rahjagefällige



Vergnügungen und ausgefallene Tavernen (siehe auch **Kurtisanen & Bordelle** auf Seite 22). Der Autor hat im Süden der Insel eine kleine Dachgeschosswohnung gemietet.

Die Beobachter

Lessanderos Wohnung wird von zwei Gestalten beobachtet, die von **Yulio Lafieri**, dem Bruder der ermordeten Geldverleiherin (siehe Seite 58), geschickt wurden. Sie sollen die Wohnung im Auge behalten und ihm berichten, wenn Lessandro zurückkehrt oder andere außergewöhnliche Vorkommnisse sich ereignen.

Wenn den Helden eine Vergleichsprobe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** gegen **Gassenwissen (Beschatten)** gelingt, dann bemerken sie die zwei Gestalten, die sich gegenüber des Hauses im Schatten eines Baumes herumdrücken und das Haus beobachten.

Wenn die beiden von den Helden angesprochen werden, versuchen sie diese schnell wieder loszuwerden und sagen ihnen, dass sie sich um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern sollen. Im Zweifelsfall versuchen sie die Helden einzuschüchtern oder ihnen zu drohen. Wenn die Helden überzeugend auftreten, können sie von **Beppo** und **Lucrezia** grundlegende Informationen zum dritten Mord erhalten, teilweise verfälscht durch die Gerüchte, die in der Stadt kursieren. Natürlich wechseln Beppo und Lucrezia sich mit anderen Handlangern von Yulio ab. Wenn du deine Helden mit weiteren NSCs konfrontieren möchtest, dann könnten sie folgende Namen tragen: *Harika*, *Phedro*, *Sylvette* und *Timor*. Wenn du

Beppo & Lucrezia (Lafieri-Schläger)

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W RW kurz

Rapier: AT 13 PA 6 TP 1W+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Rapier)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 6, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Beppo und Lucrezia sind nicht zum Kämpfen hier, werden sich aber verteidigen, wenn sie angegriffen werden.

Flucht: sie fliehen bei Schmerz I

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

Ausrüstung: Rapier, 1W6 Silbertaler

Geschlechtsmerkmale: Beppo: mittlerer Penis; Lucrezia: kleine Brüste, mittlere Vagina

Schamhaarfrisur: Beppo: viel, unbehandelt; Lutisana: mittel, Dreieck

Spielwerte für sie benötigst, kannst du auf die Werte von Beppo und Lucrezia zurückgreifen.



Die beiden könnten den Helden später noch eine Hilfe sein, wenn sie bezeugen können, dass Elysia die Wohnung vor dem vierten Mord (siehe Seite 62) aufgesucht hat.

Die Haushälterin

Das beigefarbene Haus mit den roten Schindeln und rot lackierten Fensterläsen gehört **Modesta Rubinieri** (63, hochgesteckte graue Haare, immer adrett gekleidet; brillante Haushälterin, zu bieder für Penumbre; Etikette 12 (11/12/13), Menschenkenntnis 8 (11/12/13), Willenskraft 7 (10/12/13), SK 1), die die Wohnungen einzeln vermietet und ein „ordentliches Haus“ führt.

- Nach Lessandro befragt, zeigt sie sich von den Gerüchten und Ereignissen erschüttert, denn so etwas hätte sie von dem jungen Mann nicht erwartet.
- Nach den Zeitpunkten der Morde befragt, kann sie dem Autor kein Alibi verschaffen, denn „er ist ja immer so viel unterwegs, da verliert man ja schnell den Überblick“.
- Sie kann den Helden berichten, dass in den letzten Monaten mehrere Male eine sehr hübsche, junge blonde Frau Lessandro besucht hat. Wenn die Gerüchte stimmen, dann könnte es sich dabei um die ermordete Kurtisane gehandelt haben. Eine gelungene Probe auf **Menschenkenntnis (Motivation erkennen)** –1 offenbart dabei, dass die alte Dame dabei etwas zurückhält. Darauf angesprochen, versucht sie sich zunächst mit einer Ausrede herauszuwinden und betont die Unmöglichkeit der Lage, in die

sie als Hausherrin dadurch geraten könnte, denn Prostitution ist in Belhanka außerhalb der Höfe der Abendröte schließlich illegal. Wenn die Helden sich dadurch nicht abwimmeln lassen, gesteht sie, dass sie auch persönlich betroffen ist, denn Lessandro hat ihrem Lieblingsneffen Giacomo nach einer kurzen Affäre das Herz gebrochen, der daraufhin die Stadt verließ und nach Methumis ging.



Wenn du es deinen Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du *Modesta* allein oder auch gemeinsam mit ihrem Neffen *Giacomo* als falsche Verdächtige ins Spiel bringen. Der Hinweis eines Nachbarn, dass Giacomo kürzlich wieder in der Stadt aufgetaucht ist, könnte allein schon verdächtig wirken. Für den Mord an *Amiella* sollte durch Lessanderos Liebesbeziehung ein ausreichend stichhaltiges Motiv vorhanden sein. Der Mord an *Gerone*, der dritte Mord, könnte so dargestellt werden, dass *Modesta* der aufblühenden Liebe zwischen Giacomo und Lessandro einige Steine in Gestalt von Lessanderos Schulden (siehe Seite 58) aus dem Weg räumen wollte, damit diese unbeschwert in die gemeinsame Zukunft blicken können. Für den Mord an dem Parfümeur müsstest du dir noch ein passendes Motiv überlegen, sofern du das Motiv hier nicht sowieso ungeklärt lassen möchtest. Schließlich handelt es sich um eine falsche Spur, die sich irgendwann auch als Irrweg herausstellen sollte, wenn die Helden der wahren Täterin auf die Schliche kommen.

Die Wohnung

Lessanderos Wohnung ist eine von vier Wohnungen im Dachgeschoss. Wenn die Helden oder ohne einen Schlüssel die Wohnung betreten wollen, müssen sie die Tür entweder mit einer Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* +1 aufbrechen oder das einfache Schloss mit passendem Werkzeug und einer gelungenen Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 1 Sekunde, 10 Proben, öffnen.

Es handelt sich um eine einfach eingerichtete Wohnung, bestehend aus einem Arbeits- und einem Schlafzimmer, die Lessandro gemeinsam mit seiner zahmen Ratte *Silvana* bewohnt – die auch bei den Helden um Nahrung betteln wird und sich dazu schnüffelnd auf die Hinterbeine stellt.

Im kleineren Schlafzimmer finden sich ein nicht gemachtes Bett sowie ein Schrank und eine Truhe, die allerlei einfache Kleidungsstücke beinhalten. An einem Haken hängt ein alter *Caldabreser*, ein breitkrepiger Federhut aus Lessanderos Heimat, *Almada*.

Im Arbeitszimmer fällt das Sonnenlicht durch die Fenster auf einen mit zahlreichen beschriebenen Papieren bedeckten Schreibtisch. Hier findet sich eine ungenaue Karte des Kontinents, diverse Notizbücher und Schreibutensilien sowie ein voller Papierkorb mit zerknülltem Papier – unvollendete Texte oder solche, die dem Autor offensichtlich nicht gefielen. Nichts davon hilft den Helden jedoch weiter. An einer der Wand prangen zwei



gekreuzte Klingen, ein almadanischer Raufdegen und ein Rapiert – beide haben schon deutlich bessere Tage gesehen. Über der Lehne des einzigen Stuhls hängt achtlos ein Halstuch mit den eingestickten Initialen des Autors „L. P. C.“ – überhaupt scheint er vor Eitelkeit nicht gefeit, so finden sich doch diverse Tücher, Hemden und Taschentücher, in die das Monogramm gestickt wurde.

Wenn die Helden die Wohnung unter die Lupe nehmen, erwähne mehrere der Gegenstände, in die das Monogramm eingestickt ist, welche achtlos herumliegen. Eines davon wird *Elysia* als falsches Beweisstück am Tatort des vierten Mordes zurücklassen. Für den Fall, dass ein einzelnes Stück mit dem Monogramm die Aufmerksamkeit deiner Helden zu sehr fesselt und sie es daher einfach mitnehmen, platzieren wir hier eine undefinierte Anzahl solcher Gegenstände. Da Lessandro sie achtlos herumliegen lässt, werden deine Spieler ihnen vermutlich gar nicht sonderlich viel Beachtung schenken.

Wenn eines der Stücke dann als Beweisstück auftaucht, werden deine Helden sich hoffentlich an die Wohnung und genau diesen Gegenstand erinnern. Wenn sie die Wohnung erneut aufsuchen, befindet sich der Gegenstand natürlich nicht mehr an der ursprünglichen Stelle. Lessandro hat die Wohnung, wie die Helden wissen und wie die Beobachter bestätigen können, in der Zwischenzeit nicht aufgesucht, *Elysia* hingegen schon.



Der erste Mord

»Rapiro erstarrte, als er Alessandras toten Körper erblickte. Die Verschwörer kannten keine Gnade und schreckten nicht einmal davor zurück, eine der Ihren umzubringen! Nie mehr würde der milde Seewind in ihren blonden Haaren spielen, nie wieder würde er mit seinen leidenschaftlichen Küssen ihren Hals bedecken ... in dem nun ein tiefer Schnitt klaffte.

Als er herausfand, dass sie zu Ihnen gehörte, brach sein Herz – doch er hatte so sehr gehofft, dass er sie aus Ihren Klauen befreien könnte. Jetzt waren sie ihm zuvorgekommen. Seine Lippen zitterten und unwillkürlich ging sein Griff zu der edlen Klinge an seiner Seite, doch dann spürte er die zarte Hand der Signora di Cavalcanti auf seiner Haut und ihre Stimme gab ihm Hoffnung und Zuversicht, dass diese Tat nicht ungesühnt bleiben würde, als sie sagte ...«

–Rapiro Floretti und die Verschwörung von Vinsalt (Ep. 1)

Der Tathergang

Den ersten Mord beging Elysia am 13. Ingerimm. Das erste Opfer war *Amiella, die Goldene*, eine Kurtisane von den Höfen der Abendröte aus dem **Lyceum Brigonia (PN01)**, siehe **Kurtisanen & Bordelle** auf Seite 29). Elysia wählte die atemberaubende, blonde Schönheit mit Bedacht aus: Amiella, deren bürgerlicher Name Elanor Floriello lautete, war Lessanderos Geliebte, was den Schriftsteller nicht nur zu einem potentiellen Verdächtigen macht, sondern deren Tod auch Elysias krankhafte Eifersucht besänftigen sollte.

Am Tag der Tat besuchte Elysia ihre Freundin *Nevinia*, eine andere Kurtisane im Lyceum, um ihr – vorgeblich – den neuen Nachdruck von Band 5 der *Rapiro-Floretti-Reihe* (3. Auflage, mit Blauem Schließband) persönlich zu überbringen. Die beiden sind schon seit Jahren befreundet. Damit Elysia sich aufgrund häufiger Besuche nicht mit der Gerüchteküche der Stadt herum-schlagen muss, wurde sie schon vor langer Zeit in eines der Geheimnisse des Lyceums eingeweiht: die meisten Räume sind durch Geheimgänge auch ungesehen zu erreichen. Für *Nevinia* ist es daher nichts Besonderes, wenn ihre Freundin das Lyceum über den Dienstboteneingang betritt und ihr Zimmer dann über den Geheimgang erreicht. Was *Nevinia* nicht weiß, ist, dass Elysia sich mittlerweile recht gut in dem Palazzo zurechtfindet und so auch Amiellas Zimmer ungesehen erreichte – nachdem Amiellas letzter Besucher das Lyceum bereits verlassen hatte. Amiella kannte Elysia aus der Druckerei und dachte sich nichts bei ihrem unerwarteten Besuch, denn diese gab vor, ihr eine Nachricht von Lessandro zu überbringen. Als Elysia der Kurtisane während ihrer Unterhaltung dabei half, ihren Schmuck abzunehmen, schnitt sie ihr tief in die Kehle, sodass die überraschte Amiella keinen Laut der über ihre Lippen brachte. Nach dem Mord wischte Elysia das Blut der Kurtisane hinter der Geheimtür an einem Taschentuch ab. Dabei tropfte ein wenig Blut von der Klinge auf den Boden, was die Mörderin in der Dunkelheit nicht bemerkte. Das Taschentuch warf sie von der Brücke zwischen Penumbra und Belenora in den Sikram.

Elysias Irreführung

Wenn Elysia mitbekommt, dass die Helden planen, das Lyceum aufzusuchen um dort ihren Nachforschungen nachzugehen, berichtet sie den Helden, dass Amiella und Lessandro sich gestritten haben, aber die Kurtisane sie darum gebeten hatte, niemandem davon zu erzählen.

Das Lyceum Brigonia (PN01)

Das **Lyceum Brigonia (PN01)** auf Penumbra zu finden, stellt für die Helden kein Problem dar. Jeder Passant kann ihnen zunächst den Weg nach Penumbra, der nördlichsten der größeren Inseln, auf denen Belhanka erbaut ist, weisen. In Penumbra selbst liegt das gesuchte Lyceum prominent in der Nähe der Brücke nach Belenora, im Westen der Insel.

Das Lyceum ist ein kompakter Palazzo mit einem Innenhof und einem ummauerten Garten, nicht ganz so verspielt und filigran wie einige der Palazzi auf Jardinata, aber dennoch im klassischen Stil der Coverna gehalten. Beim Betreten des Lyceums werden die Helden in der edel eingerichteten und gut besuchten Empfangshalle von einem aufreizend gekleideten Bediensteten namens **Lysander** (23, blond; gebildet und in Staatskunst und Diplomatie äußerst bewandert; Willenskraft 4 (11/13/14), SK 1) in Empfang genommen und nach ihrem Begehrt gefragt.

Selbstverständlich können sie alle Annehmlichkeiten des Lyceums in Anspruch nehmen, wofür die Preise für Dienstleistungen dieser Art nach Preisstufe 6 üblich sind (siehe **Wege der Vereinigungen** auf Seite 69-71) – jedoch nur nach einer Terminabsprache mit der Campora.

Wenn die Helden diskret zu erkennen geben, dass sie in Belangen der ermordeten Kurtisane vorsprechen wollen, werden sie ebenfalls an die Campora verwiesen und aus Rücksichtnahme gegenüber den anderen Besuchern und Besucherinnen weiterhin um Diskretion gebeten. Fallen die Helden hingegen mit der Tür ins Haus, sind alle Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*) im Lyceum aufgrund des Tumults, den sie bei ihrem Besuch verursachen, um 1 Punkt erschwert.

Die 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) leitet das Lyceum und empfängt die Helden in ihrem Arbeitszimmer.

Für die Erfüllung ausgefallener Bedürfnisse sowie den Wunsch nach einer speziellen Kurtisane oder einem besonderen Gesellschafter muss man mit einer Wartezeit von fünf oder mehr Tagen rechnen (1W3+4 Tage). Einen Termin für eher gewöhnliche Begehren bekommt man

in Brigonia nach 2-4 Tagen (1W3+1 Tage). Mit einer gelungenen Probe auf *Überreden (Schmeicheln)* -2 gegen Xelenas Willenskraft oder einer speziellen ‚Termingebühr‘ in Höhe von 25 % der gewünschten Dienstleistung kann die Wartezeit halbiert werden.

Erkundigen sich die Helden nach dem Mord an der Kurtisane, fragt Xelena zunächst nach den Beweggründen der Helden. Erscheinen diese ihr aufrichtig, ist sie bereit, ihnen dabei zu helfen, Amiellas Mörder zu fassen. Sie trägt Lysander auf, ihr und den Helden eine Erfrischung zu bringen (einen schweren, süßen Rotwein – *Arivorer Blut*, serviert in Glaspokalen auf einem Silbertablett) und bittet die Helden zu einem Gespräch im Garten des Palazzos. Sie kann den Helden die folgenden Informationen geben:

- Der Name der Kurtisane war Amiella, ihr Spitzname lautete ‚Die Goldene‘ – aufgrund ihrer goldenen Haare. Ihr bürgerlicher Name war Elanor Floriello, sie war 23 Jahre alt und stammte aus der Gegend um Belhanka, aus eher ärmlichen Verhältnissen.
- Sie kam mit 17 an das Lyceum und war nun seit 2 Götterläufen dabei, ihre Schulden gegenüber der Kurtisanenschule abzuarbeiten.
- Amiellas Leiche wurde am Morgen des 14. Ingerimm von einer Kurtisane namens Viviona gefunden, die die Räume neben Amiella bewohnt.
- Sie war eine beliebte Kurtisane mit vielen Verehrern und auch Verehrerinnen – sie bevorzugte weder Männer noch Frauen, in letzter Zeit verbrachte sie jedoch viel Zeit mit dem jungen Schriftsteller, der ‚diese Talerromane‘ verfasst. Wie ernst es ihr mit ihm war, weiß Xelena jedoch nicht.
- Ihr letzter Besucher war Rinaldo Peruzzi, einer ihrer Stammgäste. Als er das Lyceum verließ, war Amiella aber noch am Leben, Lysander sprach danach noch mit ihr, was er auch der Garde schon berichtete.
- Die Leiche wurde von der Stadtgarde abgeholt, ein junger Gardist hatte das Sagen. An den genauen Namen erinnert die Campora sich nicht, aber er lautete Bolani, Bosari oder so ähnlich (es war Haldan Bocoro, siehe 44). Amiellas sterblichen Überreste wurden am 16. Ingerimm auf der Toteninsel Camposanto beigesetzt.
- Die Räumlichkeiten, die sie bewohnte und in denen sie auch ihre Kunden empfing, liegen im ersten Stock des Palazzos. Sie wurden geräumt und vom Blut gereinigt.
- Ihre persönlichen Habseligkeiten wurden bisher aufbewahrt. Sie sollen verkauft werden, um die Schulden der Kurtisane gegenüber dem Lyceum im Rahmen des Möglichen zu begleichen.
- Von dem Mord selbst haben keine anderen Kurtisanen und Gesellschafter etwas mitbekommen, lediglich Viviona hat einen Mann beim Verlassen von Amiellas Zimmer gesehen, bei dem es sich um den Täter gehandelt haben könnte. Sie war jedoch betrauscht vom Wein und noch verzückt vom Liebespiel, als sie sich auf dem Flur des Lyceums von

einem reisenden Abenteurer aus Fasar verabschiedete. Sie achtete deshalb nicht auf Amiellas Besucher, sodass sie nicht mehr sagen kann, als dass es sich um einen gutaussehenden dunkelhaarigen Mann mit Bart handelte, der – so glaubt sie sich zu erinnern – einen Anhänger um den Hals trug.

Lysanders Auskünfte

Befragen die Helden daraufhin Lysander nach seinem Gespräch mit Amiella, berichtet er ihnen, dass er sich, nachdem er Rinaldo Peruzzi in der Eingangshalle verabschiedete, kurz mit Amiella unterhielt und sie ihm davon erzählte, dass Rinaldo einmal mehr um ihre Hand angehalten hatte.

Amiellas persönliche Gegenstände

Wenn die Helden die Campora bitten, einen Blick auf Amiellas persönliche Gegenstände werfen zu dürfen, so willigt diese ein. Unter den wenigen Habseligkeiten können die Helden neben Kleidung, Schmuck und Schminkutensilien auch einen Brief von Rinaldo finden.

1. Tsä, 1042 37

An meine liebste Amiella,

mein Herz, meine Sonne, weshalb wendest du dich von mir ab und entziehst mir dein lebenspendendes Licht? Bin nicht ich es, der dich von allen am meisten liebt? Bin ich nicht so viel mehr als diese belanglosen Gesellen? Du musst diesen Weg nicht weiter beschreiten. Sag nur ein Wort, nur eines, und ich befreie dich von dem, was du dem Lyceum schuldest! Du weißt, ich habe die Mittel, und wärst du nur mein, würdest du all die anderen, unbedeutenden Männer nur hinter dir lassen, dann, ja dann, wärst du wahrhaft frei. Es ist nicht viel, was du dafür tun musst, nur verschließe dich mir nicht mehr, meine Taube! Gestehe dir endlich ein, dass ich deinem Herzen ebenso nahe bin wie du dem meinen! Ich erwarte deine Antwort bis zum Ende des Turniers.

Dein Rinaldo

Anhand des im Brief genannten Datums und dem Hinweis auf ein Turnier können die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Etikette* +1 ermitteln, dass wahrscheinlich das Turnier von Belhanka gemeint ist. Bei 2 QS wissen sie darüber hinaus, dass dieses Turnier jedes Jahr vom 19. bis zum 24. Tsä stattfindet, was ihnen auch jeder Ortskundige mitteilen kann.

Wer ist Rinaldo?

Fragen die Helden die Campora nach dem Namen Rinaldo oder Rinaldo Peruzzi, kann sie ihnen berichten, dass es sich um einen von Amiellas regelmäßigen und treuesten Freiern handelt. Viel kann sie nicht über ihn berichten:

- ☛ Er war regelrecht vernarrt in die Kurtisane und hat bereits mehrmals um ihre Hand angehalten,
- ☛ er ist ordentlich und zahlt überaus korrekt,
- ☛ er ist sicherlich nicht der schönste Mann Belhankas, aber durchaus attraktiv,
- ☛ er hat sein Geld wohl mit Spekulationen im Seehandel gemacht und
- ☛ er war außerdem der letzte Besucher, den Amiella am Tag ihres Todes empfangen hat.

Amiellas Zimmer

Amiellas Zimmer wurde bereits aufgeräumt und das Blut weitestgehend beseitigt. Gegenüber einem Fenster, welches in den Garten weist, ist noch immer ein dunkler Fleck auf dem Boden zu erkennen. Wird ♀ Viviona (24, feuerrotes Haar, Sommersprossen; immer noch verstört durch den Tod ihrer Freundin, beginnt immer wieder zu weinen; Betören 13 (13/15/15), Willenskraft 5 (13/12/15), SK1) genau nach den Umständen befragt, wie sie die Leiche auffand, so kann sie Folgendes berichten:

- ☛ Amiella saß fast unbekleidet auf dem Lehnstuhl vor ihrer Schminkkommode – wendete dieser jedoch schräg den Rücken zu. Der Stuhl stand einen Schritt vor der Kommode.
- ☛ Aus einem tiefen Schnitt durch die Kehle lief Blut ihren rechten Arm hinunter und bildete eine große Lache auf dem Fußboden – wo heute noch immer der dunkle Fleck zu sehen ist.
- ☛ Auf dem Boden und am Spiegel fanden sich ebenfalls einige Blutspritzer.
- ☛ Kampfspuren oder Spuren eines gewaltsamen Eindringens, wie eine aufgebrochene Tür oder ein offenes Fenster, gab es keine.

Anhand der Informationen von Viviona können die Helden folgende Schlüsse ziehen:

- ☛ Aufgrund der Position der Leiche sowie der Blutspuren können die Helden mit einer gelungenen Probe

auf Heilkunde Wunden –3 darauf schließen, dass der Mörder entweder ein Linkshänder war und vor der Kurtisane stand, als er seine tödliche Klinge führte, oder ein Rechtshänder, der den Schnitt hinter Amiella stehend anbrachte – zwischen der Kommode und dem Stuhl war ausreichend Platz dafür.

- ☛ Da die Kurtisane zum Zeitpunkt der Tat nur leicht bekleidet war, kannte sie den Täter wahrscheinlich und vertraute ihm vielleicht sogar. Eine andere Kurtisane oder ein Gesellschafter aus dem Lyceum kommen deshalb durchaus als Täter in Frage.

Der Geheimgang

Wenn den Helden eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) –3 gelingt, entdecken sie eine gut getarnte Geheimtür in der Wand neben dem Schminktisch. Wenn sie aktiv nach einer Geheimtür suchen, ist die Probe nur um 2 Punkte erschwert.

Hinter der Tür befindet sich ein Geheimgang, der zahlreiche Räume des Palazzos miteinander verbindet, unter anderem auch die Eingangshalle und einen Flur beim Dienstboteneingang. Direkt hinter der Geheimtür in Amiellas Zimmer kann ein Held mit einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) einige wenige getrocknete Blutstropfen auf dem Boden entdecken, die sich jedoch nicht weiter in den Gang fortsetzen.

Fragen die Helden bei der Campora nach dem Geheimgang, so bestätigt diese, dass viele horasische Palazzos derartige Geheimnisse bergen. Sobald eine Kurtisane oder ein Gesellschafter seine Ausbildung am Lyceum abgeschlossen hat, wird ihr oder ihm auch dieses Geheimnis des Gebäudes offenbart. Außerhalb der Bewohner des Palazzos wissen nur sehr wenige Eingeweihte und enge Vertraute davon.

Neben etwa einem Dutzend anderer Personen wissen auch Lessandro und Elysia um dieses Geheimnis – was der Campora bekannt ist. Die Verbindung zu Elysia zieht sie jedoch erst, wenn die Helden sie konkret auf diese Möglichkeit ansprechen.

Weitere Informationen über die Ermittlungen der Stadtgarde oder Rinaldo Peruzzi findest du auf Seite 57 und 58.

Der zweite Mord

»Ein gellender Schrei riss die Festgesellschaft unvermittelt aus ihrer heiteren Laune. Rapiro erkannte die Stimme sofort – es war Duria, die Schankmaid, die sie ins Vorratslager geschickt hatten, um die Krüge nachzufüllen. Rapiros Griff ging zu der edlen Klinge an seiner Seite, als er die Maid erneut schreien hörte. Mit wehendem Mantel sprang er auf und eilte den Lauten des Entsetzens entgegen. Außer Atem erreichte er den Weinkeller, sein Herz tanzte wild in seiner Brust.

Duria klammerte sich an den Türrahmen, das Gesicht bleich wie Kreide, und deutete mit zittrigen Fingern auf ein Weinfass. Bereit, die holde Dame zu verteidigen, reckte Rapiro seine Klinge in die schummrige, weingeschwängerte Luft des Kellers. Dann

aber sah er, dass seine Tapferkeit nicht mehr Vonnöten sein würde – es war kein Angreifer, der Duria zutiefst erschrocken hatte, sondern ein paar menschlicher Beine, die aus einem Weinfass aufragten. Rapiros Augen blitzten auf, ebenso wie seine Klinge. Wenn das nicht der vermisste Apotheker war, wollte er nicht mehr Floretti heißen. Und dass man in ihn zyklöpäischem Wein ertränkt hatte, konnte nur bedeuten, dass...«

—Rapiro Floretti und der Ring der Kyria (Ep. 2)

Der Tathergang

Den zweiten Mord beging Elysia am 26. Ingerimm. Dieses Mal war ihr Opfer ein Mann: Carolan Cosentino, ein

Parfümeur aus der **Parfümerie ya Taranelli (BE 16)** in Belenora und bis vor etwa einem Jahr einer von Lessandro engsten Freunden. Seine Liebe zu schweren zyklöpäischen Weinen sollte ihm zum Verhängnis werden. Elysia besuchte die Parfümerie ya Taranelli und sprach mit Carolan. Sie sagte ihm, dass es um Lessandro ginge und sie ihn am Abend treffen wolle – er willigte ein. Sie trank mit ihm, verführte ihn und brachte ihn schließlich dazu, sich an ihrer Schulter über die Sache mit Lessandro auszuheulen, denn er vermisst ihre Freundschaft ebenso sehr wie der Autor selbst. Dabei versäumte sie es nicht, ihm immer wieder nachzuschenken, bis Carolan schließlich betäubt war. Der hilflose Parfümeur war so ein einfaches Opfer für sie, als sie einen Kessel mit zyklöpäischem Wein füllte und seinen Kopf hineindrückte.

Elysias Irreführung

Wenn Elysia erfährt, dass die Helden die Parfümerie Taranelli aufsuchen oder im Umfeld des Parfümeurs ermitteln, wird sie den Helden erzählen, dass Carolan einst ein guter Freund von Lessandro war, die beiden sich jedoch heftig gestritten und sogar geprügelt haben und danach nie wieder miteinander sprachen. Der Grund für die Auseinandersetzung seien die *Rapiro-Floretti-Romane*, denn Carolan diene Lessandro als Vorlage für *Cordovan Cavarazzo*, den *Alchimist von Mengbilla*, der in den Romanen immer wieder als Schurke auftritt. Carolan hat diesen Umstand seinem Freund nie verziehen. Elysia habe immer wieder versucht, zwischen den beiden zu vermitteln (was sie als Alibi benutzen wird, wenn sie auf ihren Besuch in der Parfümerie angesprochen wird).

Die Parfümerie ya Taranelli

Die *Parfümerie ya Taranelli* (Q4/P4) (BE 16) ist eine der besten Parfümerien der Stadt und befindet sich im Westen von Belenora, in der Nähe der Brücke nach Simiavilla. Von **▲ Romualdo ya Taranelli** (52, schlanke Nase, kurzes aber dichtes, fast weißes Haar, trägt Monokel; schnuppert beim Sprechen ständig; Alchimie 14 (12/14/14), Handel 8 (14/13/12), Willenskraft 5 (12/13/12), SK 1) können die Helden in Erfahrung bringen, dass der Tod von Carolan Cosentino ein herber Verlust ist, nicht nur für die Parfümerie, sondern für das ganze Gewerbe – denn er war äußerst begabt und hatte ein „feines Näschen“.

Außerdem kann Romualdo den Helden noch folgende Informationen geben:

- ☛ Cosentino hatte keine Feinde, zumindest nicht, wenn man gesunde Konkurrenz innerhalb der Parfümerien der Stadt nicht als Feindschaft bezeichnen möchte – und selbst dann wäre wohl eher ein ya Taranelli das Ziel gewesen und kein Angestellter.
- ☛ Der Parfümeur nannte ein kleines Haus in Simiavilla sein Eigen. Da er jedoch keine Nachkommen hinterlassen hat, fielen Haus und Grundstück an die Republik.
- ☛ Auf Lessandro angesprochen kann ya Taranelli bestätigen, dass die beiden wohl früher befreundet waren, es aber schon länger nicht mehr sind. Alle paar Monate kam immer mal ein junges Ding vorbei und sprach mit Carolan über seinen Freund – nur kurz, versteht sich, er war schließlich zum Arbeiten hier.
- ☛ Der letzte derartige Besuch muss kurz vor seinem Tod gewesen sein, ja vielleicht sogar am Tag vor dem Bekanntwerden seines Ablebens.
- ☛ Romualdo kann Elysia grob beschreiben, ihre Brille trug sie jedoch meistens nicht.

Carolans Hinterlassenschaften

Wenn die Helden sich nach Carolans Hinterlassenschaften erkundigen, erfahren sie, dass diese im *Justizpalast (BE 04)* auf Belenora verwaltet werden. Sollten sich die Helden jedoch nicht glaubwürdig als Angehörige ausgeben können, werden sie sich bis zu Versteigerung der Gegenstände durch die Republik im Praios des kommenden Jahres gedulden müssen. Können sie sich glaubhaft ausweisen oder mit Silberzungen und Bestechungsgeldern einen Weg finden, finden sie nach einer Buchprüfung mit einer Sammelprobe auf *Handel (Buchprüfung)* +1, 1 Stunde, 7 Proben erlaubt, einige interessante Details heraus.

Probe auf *Handel (Buchprüfung)* +1, 1 Stunde, 7 Proben erlaubt

6 QS – Offensichtlich war Cosentino nicht in der Lage, sein Haus allein durch seinen Lohn als Parfümeur abzubezahlen, sondern spekulierte darüber hinaus auch im Seehandel.

10 QS – Eine besonders lukrative Fahrt brachte ihm offensichtlich eine Beteiligung am Geschäft eines gewissen *Rinaldo Peruzzi* ein.

Tatsächlich handelt es sich bei der Verbindung zu *Peruzzi* um reinen Zufall, was die Helden zu diesem Zeitpunkt natürlich nicht wissen können.

Der dritte Mord

»Voll brennender Ungeduld ging Rapiro auf und ab, während der Dottore neben der Leiche kniete und leise vor sich hin murmelte. »Woran ist sie gestorben? Ich muss es wissen!, eilte er den Dottore, während bei jedem Schritt Glassplitter unter seinen Sohlen knirschten. »Höchstwahrscheinlich Blutverlust durch die vielen Schnittwunden. Warum sie sich jedoch an so vielen Scherben geschnitten hat, ist mir ein Rätsel. < Rapiro

blieb stehen und sah sich mit Adleraugen um. Überall um ihn herum lagen zahllose Glassplitter, Bruchstücke von gut zwanzig Spiegeln des Spiegelkabinetts, die man rings um die Leiche zerschlagen aufgefunden hatte.

»War sie vielleicht betrunken und ist gestolpert? Könnte es sein, dass man sie vergiftet hat? < fragte Rapiro mit nachdenklichem Blick. Der Dottore hob seinen Blick und musterte den

Meisterfechter scharf. ›Denkbar wäre das, aber sagt, Signor Floretti, weshalb kümmert euch das so sehr? Dieses Mädchen war eine Lügnerin und Diebin, manche sagen sogar, eine Mörderin.‹ ›Ich weiß, aber sie hatte etwas, das mir gehört.‹, entgegnete Rapiro und hob eine glitzernde Scherbe vom Boden auf.«
—Rapiro Floretti und der Palazzo der Intrigen (Ep. 4)

Der Tathergang

Den dritten Mord beging Elysia am 9. Ingerimm. Dieses Mal war ihr Opfer wieder eine Frau: Gerone Lafieri, eine Geldverleiherin aus Belhamèr, der Lessandro eine nicht unerhebliche Menge Dukaten schuldig ist. Elysia ließ der Geldverleiherin eine anonyme Botschaft zukommen, in der sie um ein Treffen unter vier Augen bat, bei dem es um das Begleichen von Lessanderos Schulden gehen sollte – auf eine unkonventionelle Art und Weise. Gerone vermutete dabei zwar etwas Illegales, rechnet aber nicht mit einer Gefahr für ihr Leben und stimmte einem Treffen im *Spiegelkabinett des Basileo Calafatis* (PE08) zu nächtlicher Stunde zu.

Elysia knackte das Schloss an der Eingangstür und empfing Gerone im Spiegelkabinett mit einem hinterrücks ausgeführten Stoß ihres mit Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342) vergifteten Dolches. Schwer verletzt und durch die Wirkung des Giftes nicht mehr Herr ihrer Sinne, taumelte Gerone durch die Spiegel, von denen einer nach dem anderen zu Bruch ging und scharfkantige Scherben hinterließ. Mit ein wenig Hilfe von Elysia erlag Gerone schließlich ihren zahlreichen Wunden.

Elysias Irreführung

Wenn die Helden sich aufmachen, dem **Basileo Calafatis** (PE08) einen Besuch abzustatten, um dem Mord an der Geldverleiherin nachzugehen, meldet sich Elysia zu Wort. Sie wird nicht müde zu betonen, dass Lessanderos Schulden bei Gerone in der ganzen Stadt bekannt sind.

Das Spiegelkabinett

Die Attraktion im Stadtteil Penumbre ist leicht zu finden (PE 08), derzeit ist aber lediglich das Spukhaus geöffnet, da im Spiegelkabinett die kostspieligen Reparaturmaßnahmen noch nicht abgeschlossen sind. Man verschweigt das Verbrechen zwar nicht, schließlich war es längere Zeit Stadtgespräch, aber man hängt es auch nicht an die große Glocke.

Das Spukhaus selbst kann man aber nun für einen ermäßigten Eintritt von 2 Silbertalern betreten, wenn man sich einen wohligen und teilweise spektakulär inszenierten Schauer nicht entgehen lassen will.

Nach dem Verbrechen gefragt, kann die Empfangsdame **¶ Pamina Galetta** (44, große Nase, schmales Kinn, wirres dünnes Haar; liebt Gruselgeschichten, hat für Liebesromane nichts übrig, latent wahnsinnig; Handel 6 (11/12/11), Willenskraft 7 (14/12/11), SK1) gegen eine kleine Informationsgebühr in Höhe von 1-2 Silbertalern Folgendes berichten:

- ✎ Sie selbst hat den Tatort nicht gesehen, bedauert dies jedoch, denn es soll wohl recht grausam ausgesehen haben – all das Blut.
- ✎ Nachts ist das Basileo für gewöhnlich geschlossen, wenn keine Sonderveranstaltungen stattfinden. Dies war am Mordtag aber nicht der Fall. Es wurde eingebrochen, aber wohl recht geschickt.
- ✎ Die Reparaturmaßnahmen werden noch eine Weile dauern, man macht sich ja keine Vorstellung davon, was so ein Spiegel kostet.

Die Schatten von Belhamèr

Die Sholingas sind nicht die einzigen Kriminellen in Belhanka, auch wenn andere lange nicht so gut organisiert sind. *Gerone Lafieri* hat sich vor allem in Belhamèr einen Namen mit dem Geldverleih gemacht. Lessandro hat über die Jahre einen Schuldenberg in Höhe der stolzen Summe von 164 Dukaten bei ihr angesammelt. Ihre Handlanger haben sogar bereits des Öfteren in der Druckerei Graziani vorbeigeschaut und mit Nachdruck nachgefragt, wobei auch das Inventar der Druckerei schon gelitten hat (daher ist Elysia auch sehr gut über Lessanderos Problem informiert).

Nach Gerones Tod übernahm ihr kleiner Bruder **¶ Yulio Lafieri** (39, lange schwarze Haare, großer Leberfleck neben der Nase; spricht sehr langsam; Einschüchtern 8 (14/14/12), Handel (11/14/12), Willenskraft (14/14/12), SK 2) die Familiengeschäfte.

Mit einer Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +3, 10 Minuten, beliebig viele Proben erlaubt, kann man sich zu ihm durchfragen und sich schließlich zu einem Gespräch in einer der abhörsicheren Lauben im **Weinlokal Aves' Netz** ((Q4/P4) G07) verabreden. Dort kann er den Helden in Begleitung einiger Handlanger (Werte siehe Seite 54) Folgendes berichten, vorzugsweise gegen eine kleine Gegenleistung (bei der es sich ebenso um klingende Münze wie auch ein Gefallen handeln kann):

- ✎ Seine Schwester wollte sich in der Nacht vom 9. auf den 10. Phex zu nächtlicher Stunde mit Lessandro Phelean Calanyeda im Basileo Calafatis treffen, der seine Schulden begleichen wollte.
- ✎ Er hat sie umgebracht und dafür wird er büßen.
- ✎ Lessandro hat das Treffen nicht selbst mit Gerone vereinbart, sondern ihr nur eine Nachricht zukommen lassen. Wenn die Helden ihn darauf hinweisen, dass diese Nachricht auch von jemand anderem stammen könnte, winkt er ab und gibt vor, nicht an solche unwahrscheinlichen Zufälle zu glauben. Wer sonst sollte sich auch als Lessandro ausgeben?
- ✎ Die Nachricht wurde von einem Boten überbracht. Yulio kennt keine weiteren Details, Gerone erwähnte es auch nur beiläufig, bevor sie umgebracht wurde.
- ✎ Natürlich hat man als Geldverleiher eine Menge Feinde und Leute, die einen lieber tot als lebendig sehen wollen.
- ✎ Der Name Rinaldo Peruzzi ist ihm ein Begriff. Der

„neureiche Lebemann“ hat es sich erst kürzlich mit Gerone verscherzt, als er sie eine Falschspielerin schimpfte. Yulios Schwester setzte ihn dafür unsanft vor die Tür.



Wenn du das Spiel in der kriminellen Halbwelt Belhankas noch vertiefen möchtest, dann bietet es sich an, die Geschichte um Gerone und Yulio an dieser Stelle um eine weitere Handlungsebene zu erweitern, die die Sholingas von Belhanka mit einbezieht.

Eine unerwartete Botschaft

Nachdem die Helden die ersten Tatorte und eventuell auch einige andere potentielle Schauplätze des Abenteuers aufgesucht haben, haben Lessanderos Unschuldsbeteuerungen und Argumente während seines Verhörs endlich Früchte getragen und er wird freigelassen. Auf dem Weg nach Hause entgehen ihm Lafieris Schläger nicht, also beschließt er, vorerst nicht in seine Wohnung zurückzukehren. Er lässt Tassilo jedoch die Botschaft zukommen, dass er sich im *Refugium des Reisenden* (T02), dem Avestempel Belhankas verbergen wird. Tassilo schickt daraufhin Ariano (22, blond, wache Augen; wortkarg aber mit geschickten Fingern; Willenskraft 3 (11/13/12), SK 1), einen seiner Gesellen, nach den Helden, um ihnen die guten Neuigkeiten zu überbringen. Elysia bleibt dies jedoch nicht verborgen. Überstürzt beschließt sie zu handeln und einen weiteren Mord in die Tat umzusetzen.

Sie begibt sich zu Lessanderos Wohnung (und nutzt dazu entweder den Schlüssel aus der Druckerei oder passendes Werkzeug und knackt kurzerhand das Türschloss) und entwendet dort ein Hals- oder Taschentuch oder einen ähnlichen Gegenstand – etwas, das das Monogramm des Autors trägt. Den Teil des Textilstücks, welches das Monogramm trägt, reißt sie vom Rest ab. Das Monogramm wird sie bei ihrem nächsten Mord als eindeutigen Beweis hinterlassen.

Bei ihrem Besuch wird sie allerdings von Beppo und Lucrezia (siehe Seite 54) beobachtet, was den Helden bei der Identifikation der wahren Täterin behilflich sein kann.

Elysias Plan

Wenn sie einem der Helden das nächste Mal begegnet, vorzugsweise demjenigen Helden oder derjenige Heldin, die sie als Ziel ihrer Verführungskünste auserwählt hat, setzt sie ihren perfiden Plan fort. Freudestrahlend und mit sich überschlagenden Worten wird sie von Lessanderos neuer Freiheit sprechen und sich begeistert geben. Dann, fast so als hätte sie es beinahe vergessen, wird sie ihrer Liebshaft den Rest des Beweisstückes übergeben, an dem der Teil mit dem Monogramm fehlt. Dabei erzählt sie von Lessanderos und ihrer gemeinsamen Vergangenheit und dass er das ‚Beweisstück‘ nach ihrer letzten gemeinsamen Liebesnacht liegen ließ und sie es stets als Glücksbringer in Ehren hielt. Nun, da sie eine neue Liebe gefunden hat, brauche sie dieses Kleinod nicht mehr und möchte, dass Lessandero es zurückbekommt. Danach macht sie sich an die Krönung ihres Plan und begeht den vierten Mord.



Du kannst deine Spieler schon jetzt misstrauisch werden lassen, indem du ihnen eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –2 gestattest. Gelingt sie, so fällt ihnen direkt auf, dass der Teil mit dem Monogramm fehlt. Er scheint abgerissen worden zu sein. Wenn die Helden nicht um diese Marotte des Autors wissen, so ist das nicht weiter schlimm, denn der Rest des Beweisstückes wird bald wieder auftauchen. Sprechen sie Elysia direkt darauf an, so behauptet sie, dass Lessandero diesen Tick mit seinen Initialen damals noch nicht hatte.

Ein Treffen mit Lessandero

Für den Fortgang des Abenteuers ist es nicht unbedingt notwendig, dass die Helden Lessandero im *Refugium des Reisenden*, dem Avestempel (T02) im Simiavilla, aufsuchen, aber es kann der erneuten Verhaftung Lessanderos und letztendlich auch der Entlarvung der wahren Täterin mehr Dramatik verleihen, wenn Lessandero das ‚Beweisstück‘ aus den Händen der Helden erhält.



■ Lessandro (39, glutäugiger Almadaner, gutaussehend; charmant, eitel Linkshänder, trägt einen in Silber gefassten Türkis um den Hals; SF Schriftstellerei (Kriminalgeschichten, Liebesromane), Betören 14 (14/15/15), Gassenwissen 13 (13/15/15), Menschenkenntnis 10 (13/15/15), Überreden 10 (14/13/15), Willenskraft 8 (14/15/15), Zechen 11 (13/12/11), SK 2) weiß den Einsatz der Helden für ihn zu schätzen und freut sich sehr über ein Wiedersehen, sollten die Helden alte Bekannte sein. Er versichert den Helden, nichts mit den Morden zu tun zu haben, kann ihnen aber für alle Morde

ein theoretisches Motiv nennen. Er kann sich nicht vorstellen, wer hinter all dem stecken könnte. Sofern diese Intrige für ihn gut ausgeht, versichert er den Helden mit den Worten „Eine Hand wäscht die andere.“, dass er jedem von ihnen einen großen Gefallen schuldet und alles in seiner Macht Stehende unternehmen wird, um seine Schuld zu begleichen. Schließlich sei dies Ehrensache. Wenn die Helden ihm das ‚Beweisstück‘ überreichen, erwähnt er mehr beiläufig, dass er es gar nicht vermisst habe, ja beinahe schwören könnte, dass er es in den letzten Wochen noch benutzt hat.

Der vierte Mord

» Ihre moosgrünen Augen strahlten im Mondlicht wie glitzernde Smaragde. Rapiro konnte sich kaum daran erinnern, weshalb er ihr bis hierher gefolgt war. Sein Herz bebte heftig, und nur mit Mühe konnte er ihr zurufen: »Gib auf! Das Spiel ist aus! Wenn du dich der Garde stellst, werde ich mich für dich verbürgen.« Und da hörte er ihre Stimme, warm und rau wie der Wüstenwind der Khôm. »Ich bin es nicht gewesen«, sagte sie und ihre perlweißen Zähne blitzen im Lichte Madas auf, »Der tote Schreiber. Es heißt, er sei mit dreizehn Stichen erdolcht worden. Wie blutig, wie namenlos! So etwas Stilloses hätte ich nie getan. Du glaubst mir doch, nicht wahr?« Rapiro biss die Zähne zusammen. Wenn er ihr doch nur die Maske vom Gesicht reißen und sie zur Vernunft bringen könnte...«

—Rapiro Floretti und die maskierte Rächerin (Ep. 3)

Der Tathergang

Elysia begeht den vierten Mord erst im Verlauf des Abenteuers. Wann genau er stattfindet, musst du vom bisherigen Verlauf der Ermittlungen abhängig machen. Das nächste Opfer ist ☞ Gardelan Pandolfo, der Inhaber des Druckhauses Pandolfo im Stadtteil Simiavilla. Er lehnte Lessanderos Vorschlag ab, die *Rapiro-Floretti*-Romane herauszubringen, bevor der Autor seinen späteren Mentor, Tassilo Graziani, kennenlerne. Nach dem Erfolg der Romane, die nun beim Druckhaus Graziani produziert werden, tobte Pandolfo vor Wut und versuchte immer wieder Lessandro abzuwerben. Ein schwaches Motiv aus Lessanderos Sicht, aber immerhin eine Verbindung und für Elysia drängt die Zeit. Um sich mit Pandolfo alleine zu treffen, lässt sie ihm eine Nachricht zukommen, die ihn vermuten lässt, dass sein Vorhaben, selbst die *Rapiro-Floretti*-Romane herausbringen zu können, endlich von Erfolg gekrönt sei. Da er von einer Intrige der Tochter gegen ihren Vater ausgeht, hat

er gegen ein nächtliches Treffen in seiner Werkstatt nichts einzuwenden. Doch zwischen Druckerpressen und beweglichen Lettern ermordet Elysia ihn schließlich mit 13 Dolchstichen.

Um einen eindeutigen Beweis am Tatort zu hinterlassen, legt sie dem toten Buchdrucker den Textil-Fetzen mit den Initialen L. P. C. in die Hand – ganz so, als hätte er ihn im Todeskampf abgerissen.

Der Mord wird früh am nächsten Morgen bemerkt. Das ‚Beweisstück‘ wird selbstverständlich gefunden, so wie Elysia es geplant hat. Die Stadtgarde setzt daraufhin alles daran, Lessandro erneut zu verhaften und mit den erschütternden Beweisen zu konfrontieren. Wenn dies im Beisein der Helden geschieht, können diese selbstverständlich sofort eingreifen.

Wie Elysia auf die Konfrontation mit den Indizien und evtl. auch Zeugenaussagen gegen sie umgeht, kannst du auf Seite 50 nachlesen.

Elysias Irreführung

Sollte es zu diesem Zeitpunkt noch möglich oder notwendig sein, kann Elysia mit Nachdruck auf die schwierige Beziehung zwischen Lessandro und Pandolfo hinweisen.

Wenn die Helden nach dem vierten Mord immer noch keine ausreichenden Beweise gegen Elysia in der Hand haben sollten, ist es an der Zeit, ihnen goldene Brücken zu bauen. Du kannst dazu einen Zeugen auftauchen lassen, der Elysia bei der Verabredung zu einem nächtlichen Treffen mit Pandolfo beobachtet hat, oder sogar von dem Mord etwas mitbekommen hat.

Du kannst dazu auf eine der wiederkehrenden Figuren zurückgreifen (siehe Seite 51).

Der fünfte Mord (optional)

»Der Geruch zarter Lilien durchströmte Rapiros Sinne, als die weichen Lippen der Signora di Cavalcanti die seinen berührten. Er hätte sie nicht wiedersehen dürfen, schoss es ihm durch den Kopf, nicht jetzt, solange der Alchimist von Mengbilla noch in der Stadt war. »Du bist hier nicht sicher«, raunte er ihr zu, nachdem er sich unter Aufbietung all seiner Kräfte von ihren kirschroten Lippen gelöst hatte. »Du musst die Stadt verlassen, noch heute Nacht.« Sie lächelte. Sanft strich sie mit ihrer zarten Hand über seine Wange. »Sorge dich bitte nicht meinetwegen. Niemand außer dir weiß, dass ich bei Signora Girolamo, einem Mitglied der Garde untergekommen bin.« Gerne, nur zu gerne wollte Rapiro ihr glauben, wollte er die Bedrohung vergessen und sie in seine Arme schließen, hier unter dem silbrigen Licht der Sterne. Doch er wusste, er ahnte, dass das Schicksal ihnen beiden niemals eine solche Ruhe gönnen würde. Wie eine bittere Bestätigung seiner Ahnungen kam es da, dass die Signora an ihm vorbei in den dunklen Nachthimmel zeigte.

Wie von Rondras Blitz geschlagen drehte sich Rapiro um und erkannte, was ihren Schrecken erregt hatte. Der samtschwarze

Nachthimmel war gerade dabei, sich blutrot zu färben. »Feuer, Feuer!«, hörte man die Rufe bereits durch die Nacht gellen. »Aber... aber da... da ist Signora Girolamos Haus«, murmelte seine Liebste entsetzt. »Rapiro, sie ist in Gefahr! Oh, ich bitte, ich flehe dich an, rette Signora Girolamo!« Entschlossen griff er nach seiner treuen Klinge. Wo Brandöl in Flammen aufging, war der Alchimist nie weit. Dieses Mal würde er nicht entkommen!«

—Rapiro Floretti und die Rache des Alchimisten (Ep. 12)

Wenn du gerne noch einen weiteren Mord inszenieren möchtest, dann kannst du dich an diesem zitierten Textausschnitt orientieren. Das perfekte Opfer wäre in diesem Fall der junge Stadtgardist *Haldan Bocoro* (siehe Seite 53), mit dem Lessandro durchaus eine offene Rechnung hätte – schließlich ist das Mitglied der Garde dafür verantwortlich, dass die Gerüchte in der Stadt erst die Runde gemacht haben. Wie genau Elysia diesen Mord begeht und welche Beweise gegen sie sprechen könnten, ist dir überlassen, aber ein Brand bietet sich an.

Der falsche Verdächtige

Mehrere Spuren verdichten sich zu einem Verdacht gegen *Rinaldo Peruzzi* (46, dunkle Haare, edle Gewandung; charmant und höflich, stammelt in Gegenwart blonder Frauen bisweilen etwas, trägt einen Anhänger um den Hals – seinen Glücksbringer; Betören 5 (12/14/14), Handel 10 (12/15/14), Menschenkenntnis 8 (12/15/14), Sinnesschärfe 5 (12/15/15), Überreden 7 (12/15/14), Willenskraft 4 (12/15/14), SK 2), denen die Helden durchaus nachgehen können. Sie finden ihn ohne aufwändige Suche auf *Belnora*, wo er einen kleinen, aber sehr schmucken Palazzo bewohnt. Die Helden benötigen nicht einmal einen besonderen Vorwand, um zu ihm vorgelassen zu werden, denn Rinaldo hat ein Herz für abenteuerliche Gestalten. Er lädt zu einem spritzigen Weißwein und tulamidischem Zuckergebäck auf seine Terrasse ein und beantwortet gerne die Fragen der Helden, solange diese höflich bleiben.

Im Gespräch mit Rinaldo

Die folgenden Informationen können die Helden Rinaldo im Gespräch entlocken:

- Rinaldo ist ein erfolgreicher, „selbstgemachter“ Geschäftsmann, der im Seehandel spekuliert.
- Er ist ein Rapiro-Floretti-Anhänger der ersten Stunde und präsentiert

den Helden stolz seine Sammlung von Erst- und Zweitaufgaben.

- Er war Stammkunde bei *Amiella* und bedauert ihren Tod sehr. Zeigt man ihm den Liebesbrief, gibt er unumwunden zu, die Schöne geliebt zu haben.
- Rinaldo kennt Lessandro nicht persönlich und gibt sich unschlüssig, was er von den Mordvorwürfen halten soll.

• Für den Mord an *Amiella* hat er kein überzeugendes Alibi, da er nach seinem Besuch bei ihr nach Hause zurückkehrte. Er beschwört jedoch, seine Nachbarin, *Signora Costella*, wäre ihm direkt vor seinem Haus begegnet.

• Am Tag des Mordes am Parfümeur war Rinaldo den ganzen Tag in Handelsgesprächen auf *Belhamèr*, was seine Geschäftspartner sicher bezeugen würden.

• Als *Gerone* ermordet wurde, unterhielt Rinaldo eine Verkostung uthurischer Schnäpse mit ausgewählten Gästen in seinem Palazzo. Alle Gäste würden dies sicher bezeugen.

Wenn die Helden nachhaken wollen, kannst du dies mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren) gegen Rinaldos *Willenskraft* abhandeln. Je nach Netto-QS gibt er weitere, für ihn eher unangenehme



Details zu. Misstrauische Spieler dürfen dabei jederzeit eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) ablegen, um Rimaldos Aufrichtigkeit zu beurteilen. Diese enthüllt den Helden, dass er die Wahrheit sagt und keinen Groll gegen Amiella hegte, auch wenn seine Liebe zu ihr ausgesprochen besitzergreifend war.

Vergleichsprobe auf *Überreden*

Netto-QS 1 – Rinaldo gesteht, dass er Amiella auch deshalb gerne besuchte, weil sie ebenfalls die Geliebte des Talerroman-Autors war. Dennoch beteuert er aufrichtig, sie geliebt zu haben.

Netto-QS 2 – Das zweite Mordopfer, Carolan, kannte Rinaldo nicht. Von dessen Beteiligung an seinen Spekulationsgeschäften weiß er nichts. Gerone dagegen war ihm sehr wohl bekannt, und er gibt zu, dass es erst kürzlich zu einem Streit kam. Dabei warf er der Geldverleiherin vor, beim Würfelspiel zu betrügen, wofür er von ihr Hausverbot erhielt.

Netto-QS 3+ – Mit einem verzweiferten Seufzen gibt Rinaldo zu, dass zwischen ihm und Amiella nicht alles rosig war. Im Gegenteil – nachdem er ihr den Brief schrieb, den die Helden finden konnten, begann die

schöne Kurtisane damit, ihn zu erpressen. Alle pikanten Details, die er zwischen den Laken ausplauderte, wollte sie öffentlich machen, wenn er ihr nicht dabei helfen würde, ihre Schulden abzuführen. Rinaldo hatte bereits die ersten 100 Dukaten flüssiggemacht, als ihn die Nachricht von Amiellas Tod traf.

Schuldig oder nicht?

Aus dem Gespräch mit Rinaldo können die Helden schließen, dass er kein besonders starkes Motiv für die Morde besessen hätte, und darüber hinaus können sie die Alibis für alle drei Morde überprüfen. Befragen sie besagte Personen, etwa Rimaldos Nachbarin, so werden diese seine Ausführungen bestätigen. Die Helden können ihn dennoch weiter verdächtigen, allerdings sollten ihnen nach dem Besuch große Zweifel bleiben, ob er wirklich der Täter ist. Möglicherweise wollen sie ihn beschatten, um zu sehen, ob er weitere Morde begeht. Eine gelungene Vergleichsprobe auf *Gassenwissen* (*Beschatten*) gegen Rimaldos *Sinnesschärfe* ermöglicht ihnen, zweifelsfrei festzustellen, dass er sich zum Zeitpunkt des vierten Mordes und auch des potenziellen fünften Mordes weit vom Tatort entfernt aufhält. Spätestens dann scheidet er als Verdächtiger aus.

Ausklang

Wenn die Helden Lessandro entlastet und die wahre Schuldige überführt haben, endet die Mordserie in Belhanka. Mit der Verurteilung der Täterin ist auch der Ruf des Autors bald wiederhergestellt. Durch die Ermittlungen hat sich jeder Held **15 Abenteuerpunkte** verdient. Meister Graziani kann es kaum fassen, dass seine eigene Tochter für die Untaten verantwortlich sein soll, die sie Lessandro in die Schuhe geschoben hat. Er wird in den nächsten Monaten, wenn nicht gar Jahren, einen treuen Freund an seiner Seite nötig haben.

Ob der nächste *Rapiro-Floretti*-Roman es noch rechtzeitig bis zum Fest der Freuden im Rahjamond schafft, kannst du individuell für deine Spielrunde festlegen und davon abhängig machen, wie gut und wie schnell die Helden ermittelt haben.

Die Verkäufe der Romane sind nach dem Skandal um die Mordserie jedenfalls unerwartet hoch, sodass Graziani, bald eine zweite Auflage drucken muss – so schnell wie noch nie zuvor. Mit seinem Honorar kann Lessandro sogar einen Gutteil seiner Schulden bei Yulio Lafieri begleichen,

der sich gütig zeigt und dem Autor nach der opulenten Anzahlung eine großzügige Fristverlängerung gewährt. Für das anstehende Fest der Freuden haben die Helden in Lessandro jedenfalls einen Ortskundigen an ihrer Seite, der ihnen die Stadt der Liebe von ihrer aufregendsten Seite zeigen kann.

Eine besondere Geste

Der übernächste *Rapiro-Floretti*-Roman trägt den Titel ***Rapiro Floretti und Betrogen in Belhanka***. Es handelt sich zwar um einen Doppelband, der jedoch nur eine zusammenhängende Geschichte erzählt, sowie um den bisher düstersten Roman der Reihe. Von vielen Kritikern wird

er sofort als bisher literarisch hochwertigstes Werk des Autors gefeiert, von Freunden der Reihe skeptisch als Schritt in eine falsche Richtung gedeutet – ist Rapiro doch nicht der einzige Held der Geschichte, sondern bedarf der Hilfe einiger tapferer Mitstreiter, deren Namen und Eigenschaften erstaunlich denen der Helden ähneln.



*Ehrenwerte Abenteurer und Fuchsinrige!
Mein Name ist Celissa und noch kennen
wir uns nicht. Ich heiße euch willkommen
im schönen Belhanka - meine Heimat
und der Göttin liebster Ort. Leider muss
ich euch bitten, in einer durchaus dringenden
(rahjagefälligen) Angelegenheit
auszuhelfen. Ihr findet mich am Brunnen
der springenden Pferde in Belhamer.
Lieblichste Grüße
Celissa, Lehrerin der Leidenschaft*

1. Tsa, 1042 B7

An meine liebste Ariella,

*mein Herz, meine Sonne, weshalb wendest du dich
von mir ab und entziehst mir dein lebenspendendes
Licht? Bin nicht ich es, der dich von allen am
meisten liebt? Bin ich nicht so viel mehr als
diese belanglosen Gesellen? Du musst diesen
Weg nicht weiter beschreiten. Sag nur ein Wort,
nur eines, und ich befreie dich von dem, was du
dem Zyccum schuldest! Du weißt, ich habe die
Mittel, und wärst du nur mein, würdest du all
die anderen, unbedeutenden Männer nur hinter
dir lassen, dann, ja dann, wärst du wahrhaft
frei. Es ist nicht viel, was du dafür tun mußt,
nur verschließe dich mir nicht mehr, meine Taube!
Gestehe dir endlich ein, dass ich deinem Herzen
ebenso nahe bin wie du dem meinen! Ich erwarte
deine Antwort bis zum Ende des Turniers.*

Dein Rinaldo

Das Warten hat ein Ende!

Neue Abenteuer von Rapiro Floretti
aus der Druckerei Graziani!

Episode 17 & 18 der Geschichte um die drauf-
gängerischen und rahjanischen Abenteuer des
belhankanischen Frauenschwarmes von L. P. C.
jetzt in Band 9 erhältlich!

Rapiro Floretti und die Dornen der Rose & Rapiro Floretti und die Geißel der Charyptik

Exklusiv mit rotem Schließband! An der Seite
von Eisernhardt von Stahl, einem furchtlosen
Ritter aus den Schildlanden, kommt Rapiro einer
Verschwörung auf die Spur, die weit über die
Grenzen des Alten Reiches hinausreicht!
Eine Bitte der Signora di Cavalcanti schlägt
Rapiro in die Charyptik, wo er zwischen Piraten
und Eingeborenen die Ehre einer abenteuerlustigen
jungen Horasierin verteidigen muss.

Nur 1 Silbertaler!



Intrigenspiel & Leidenschaft

von Hexaplex, Niko Hoch, Alex Spohr, Axel Spor, und Nathander Weise

Dieser Abenteuerband enthält drei erotische Gruppenabenteuer.

Ein Spiel von Macht und Liebe: Die Herrschaft in der Republik Belhanka liegt nicht in den Händen eines Fürsten, sondern beim Consilium, dem Stadtrat. Die Helden stehen einem der Kandidaten bei der Wahl des Consiliarsamtes zur Seite und versuchen einerseits, ihn bei seinen Plänen zu unterstützen, andererseits politische Skandale von ihm fernzuhalten. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Zu allem Überfluss werden die Abenteuerer auch noch gebraucht, um einem schüchternen Freund in Liebesangelegenheiten unter die Arme zu greifen.

Feuer der Leidenschaft: Nur wer wahrhaftig von Rahja gesegnet ist, und seinen Dienst als Berufung betrachtet, kann in einem der legendären Höfe der Abendröte aufgenommen werden. Diese, im ganzen Horasreich gerühmten, Kurtisanenschulen Belhankas genießen das Wohlwollen und Vertrauen der Rahjakirche.

Doch Berühmtheit und Reichtum wecken auch Missgunst und Neid. Die Helden müssen einer berühmten Lyceum-Kurtisane beistehen, denn sie ist das Ziel von Intrigen, die ihren ausgezeichneten Ruf zerstören sollen.

Zeilen, die den Tod bedeuten: Ein Mord erregt die Gemüter in Belhanka. Als dringend tatverdächtig gilt der mysteriöse Autor der Romanreihe um den Abenteuerer Rapiro Floretti. Um die Unschuld des Schriftstellers zu beweisen, müssen die Helden in der Serenissima Ermittlungen aufnehmen und den echten Mörder überführen. Dieser lässt seine Morde so aussehen, wie sie im aktuellen Roman um Rapiro Floretti stattfinden.



Drei DSA-Gruppen-Abenteuer für 3-5 Helden

Genre: erotische Intrigen-, Planungs- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Belhanka

Zeit: ab 1040 BF

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

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft

Kampf

Erotik

Lebendige Geschichte



Dieser Sammelband setzt neben dem DSA5-Regelwerk und dem Aventurischen Almanach auch Wege der Vereinigungen und Kurtisanen & Bordelle voraus.



www.ulisses-spiele.de

US25333PDF

