

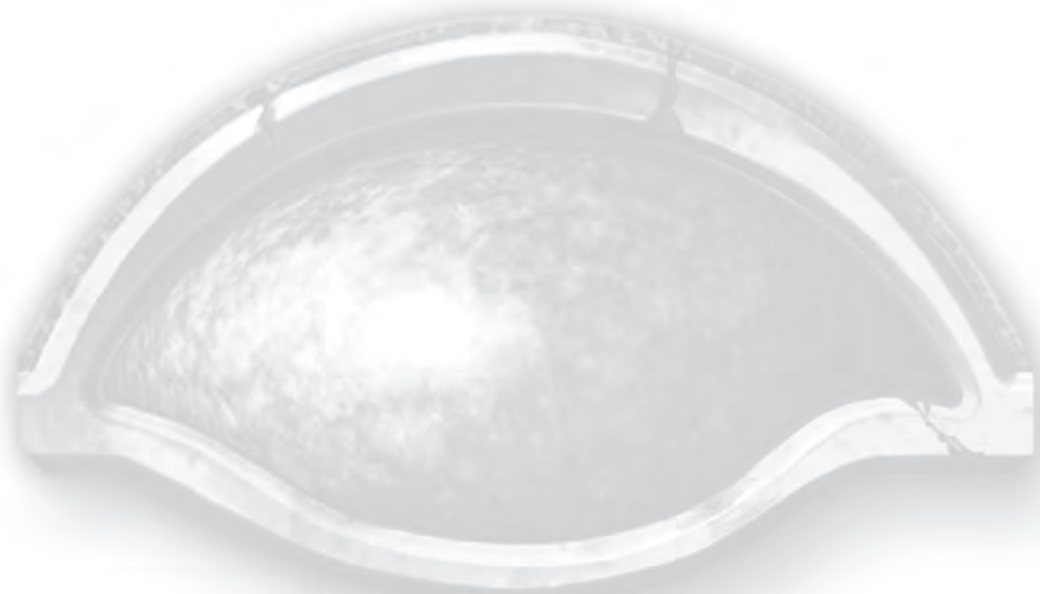
Das Schwarze Auge

DIE GUNST DES FUCHSES

13125



DIE GUNST DES FUCHSES



Ein Abenteuer um Kunstwerke
und Diebstähle in der heiteren
Metropole Belhanka

VON MICHAEL MASBERG





REDAKTION

EVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH MAIER

TITELBILD

VERENA SCHPEIDER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND LAYOUT

CHRISTIAN LONSIING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

TRISTAN DEPECKE, ANJA DI PAOLO, DANIEL JÖDEMANN,
PELE KLUMPE, JULIA METZGER, PADINE, SCHÄKEL,
VERENA SCHPEIDER, ELIF SIEBENPFEIFFER, PATRICK SOEDER,
KARIN WITTIG

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

MIT DANK AN BJÖRN BERGHAUSEN, EVIE DEMIRTEL,
APPELIE DÜRR, DOMINIC HLADEK, PIKO HOCH, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, MICHAEL ROST UND ALEX SPOHR
UND HERAUSRAGENDEM DANK AN DEN PALAZZBAUWEISTER DANIEL JÖDEMANN

INHALT

INHALT	3
VORWORT	4
EINLEITUNG	5
DAS MÄDCHEN MIT DEN GOLDENERN AUGEN	7
WEGE INS ABENTEUER	8
IN DER STADT	
DER STÄNDIGEN BEWEGUNG	11
DIE HEITERSTE	12
UNTERWEGS IN BELHAPKA	13
SINNENFREUDE, SCHATTENSEITEN UND SCHWARZES GOLD	18
HUNDERT DINGE ZU HELFEN DEM DIEB	20
WISSEN IST DER DIETRICH DES ERFOLGES	20
PLÄNE, FÄHRNISSE UND GELEGENHEITEN	23
СИРАПНА АГЕР	25
DAS RICHTIGE HANDWERKSZEUG FÜR DEN ERFOLGREICHEN DIEB	27
RAHJAS LUST UND RHEXENS GUNST	30
EIN RAUSCHENDES FEST – OHNE HELDEN	30
MALRIZO	31
DRAMATURGIE EINES DIEBSTAHLS	33
AUSKLANG	36
DIE BEWOHNER DES PALAZZOS	37
GESTALTEN DER MACHT UND DES RAUSCHES	37
AUSGESUCHTE GÄSTE DES FESTES	42
HORT DER KUNST UND DER SINNLICHKEIT	44
DER PARK	47
DAS ERDGESCHOSS	48
DAS MEZZANIN	53
DAS OBERGESCHOSS	56
DAS DACHGESCHOSS	60
DER KELLER	60



VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, geschätzte Spielleiterin,

willkommen in Belhanka, der Serenissima, Rahjas heiterer Stätte auf Deren! Das Tor zu neuen Horizonten, die Stadt der Liebe und der Inseln, dort, wo die Verheißungen eines neuen Zeitalters greifbar sind!

Die Gunst des Fuchses entführt dich und deine Spieler in die schillernde Hafenmetropole am Meer der Sieben Winde, die ganz von dem freiheitsliebenden und feinsinnigen Geist der schönen Göttin Rahja durchdrungen ist. Auf die Helden wartet ein in mehrerer Hinsicht besonderes Abenteuer. Es gilt, während eines Maskenballs ein kostbares Gemälde aus dem Besitz eines stadtbekanntes Mäzens zu entwenden, und es

liegt alleine bei den Helden, wie sie dieses Vorhaben umsetzen. Zudem ist es eines der ersten Abenteuer der neuen Regeledition. Es soll eurer Runde die Möglichkeit geben, die neuen Regeln anzuwenden und zu testen. Aus diesem Grund lässt das Abenteuer dir Raum für Notizen. Ihr könnt eure Erfahrungen, Vorschläge und Kritik direkt im Abenteuer auf den kleinen Klebezetteln notieren und unter www.feedback.dsa5.de an die Redaktion schicken, um zur Verbesserung der finalen Regelversion beizutragen.

Nun wünschen wir euch viel Spaß in der Metropole Belhanka!

*Michael Masberg,
Essen, März 2014*



EINLEITUNG

»Liebste Base!

Ich will meinen Brief an Dich nicht mit Nichtigkeiten beginnen, denn es ist um mich geschehen: Ich habe mein Herz an eine Dame verloren. Endlich!, wirst Du ausrufen, liegst Du mir doch nun schon seit ungezählten Jahren in den Ohren, ich solle mein flatterhaftes Dasein aufgeben und mir eine anständige Frau zur Gemahlin nehmen. Oh, anständig ist die junge Frau, für die mein Herz entflammt ist. Sie ist von einem ruhigen Wesen und keinerlei Eskapaden sind von ihr bekannt. Allein, es trennt uns eine Wand aus Papier.

Denn die Angebetete ist keine Frau aus Fleisch und Blut. Nicht einmal ihren Namen kenne ich, bloß wie sie genannt wird: das Mädchen mit den goldenen Augen. Denn die Liebreizende kenne ich nur von einem Gemälde, das ihr Antlitz festhält. Gesehen habe ich sie in Belhanka, in der Sammlung eines bekannten Kunstfreundes. Doch seitdem ihr goldener Blick in mein Herz fiel, kann ich sie nicht vergessen. «

—aus dem Brief des gelehrten Abenteurers Seneb Trequona an seine Base, Belhanka, 1022 BF

Das *Mädchen mit den goldenen Augen* ist ein Gemälde, das unter Kunstfreunden als Magnum Opus des Malers *Deriago Plantanego* gilt. Deriago war ein Schüler des Altmeisters der Perspektive, *Miolog Korden*. Er vollendete das Portrait der unbekanntenen Schönheit im Jahre 1005 BF, bevor er kurz darauf im Alter von 23 Jahren von der Blauen Keuche dahingerafft wurde. Seitdem wechselte das Bild mehrmals den Besitzer und befindet sich seit Kurzem im Besitz des belhankanischen Mäzens und Lebemanns *Malrizio ya Duridanya*.

In dem Abenteuer wird es die Aufgabe der Helden sein, das Portraitgemälde zu stehlen – sei es aus eigenem Antrieb oder für einen Auftraggeber. Der Zeitpunkt dafür ist günstig: Malrizio richtet in seinem Palazzo auf der belhankanischen Garteninsel *Jardinata* einen Maskenball aus, bei dem er seinen Gästen auch seine berühmte Kunstsammlung präsentiert. Während das Fest sich in all seiner Pracht entfaltet, können die Helden in den Palazzo eindringen und das Kunstwerk entwenden –

doch sie sind nicht die Einzigen, bei denen das Gemälde Begehrlichkeiten weckt. Zudem hat Malrizio Vorkehrungen getroffen, um seine Kunstwerke zu schützen.

Das Abenteuer spielt in der horasischen Hafenstadt Belhanka, die Stadt der Liebe, auch die *Serenissima* (*bosp.*: Erhabenste, Heiterste) genannt. Der Zeitpunkt ist flexibel in der jüngeren Gegenwart zu setzen. Die Beschreibung im Abenteuer entspricht dem Stand ab 1031 BF (nach dem horasischen Thronfolgekrieg der Jahre 1028 bis 1030 BF), nimmt dabei aber auch Rücksicht auf aktuellere Entwicklungen wie die Eröffnung des ersten aventurischen Kaffeehauses im Ingerimm 1036 BF.

AUFBAU DES ABENTEUERS

Das Abenteuer möchte euren Helden ein Höchstmaß an Freiheiten bieten und dir, werter Meister, die Möglichkeiten geben, es individuell an die Bedürfnisse eurer Runde anzupassen. Daher findest du im Folgenden kein stringentes Abenteuer, sondern einen modularen Abenteuerbaukasten mit zahlreichen Informationen, die du zur Ausgestaltung benötigst. Dieser offene Aufbau erfordert eine gründliche Vorbereitung und eine Anpassung der Szenen an die Hintergründe und Pläne der Helden.

Auf den folgenden Seiten findest du eine Beschreibung des Gemäldes sowie unterschiedliche Einstiege in die Handlung skizziert, um Helden verschiedenster Couleur anzusprechen. Das anschließende Kapitel **In der Stadt der ständigen Bewegung** beschreibt die Stadt Belhanka, ihre Örtlichkeiten und Besonderheiten. Danach befassen wir uns mit **Hundert Dinge zu helfen dem Dieb**, einem Kapitel über die möglichen Vorbereitungen der Helden. **Rahjas Lust und Phexens Gunst** schließlich widmet sich dem eigentlichen Coup der Helden und dem Fest, wie es *ohne* Einmischung der Helden vonstatten gehen würde. Es folgen zwei Kapitel, die vorrangig für dich, werter Meister, bestimmt sind: **Gestalten der Macht und des Rausches** stellt dir die wichtigsten Meisterpersonen vor, von den Bewohnern des Palazzos bis zu den Gästen des Festes.

LEGENDE DER VERWENDETEEN SYMBOLE



weiterführende Spielleitertipps



erleichtert Herausforderungen



erschwert Herausforderungen



Verborgenes und Geheimnisse (meist mit Fertigkeiten der Helden verbunden)



besondere Geschehnisse während des Festes



Die gekennzeichnete Person steht zur freien Verwendung und wird in zukünftigen Publikationen nicht weiter aufgegriffen.

Hier ist Platz für deine Notizen!
Hilf uns, die Regeln der 5. Edition
zu verbessern, und schicke deine
Kommentare, Anregungen und Kritik
über das Feedback-Formular an uns.

www.feedback.dsa5.de

Hort der Kunst und Sinnlichkeit schließlich beschreibt ausführlich den Palazzo Duridanya, den Hauptschauplatz des Abenteurers, mit allen Räumlichkeiten und möglichen Hindernisse, auf die die Helden stoßen können.

DIE HELDEN

Durch die offene Struktur und die flexiblen Herausforderungen kann das Abenteuer von Helden unterschiedlicher Erfahrung gespielt werden. Grundsätzlich gehen wir jedoch von Abenteurern aus, die am Anfang ihrer Laufbahn stehen und sich ihre Reputation noch verdienen müssen. Am geeignetsten ist das Abenteuer für Helden mit dem Erfahrungsgrad *erfahren*. Da der Einbruch in eine Villa, der Diebstahl eines Kunstwerkes und weitere phexische Aufgaben im Mittelpunkt des Abenteurers stehen, ist dies die Stunde der heimlichen Helden. Moralisch gefestigte und sehr gesetzestreue Helden sind schwieriger einzubinden. Das städtische und gesellschaftliche Umfeld des Abenteurers bietet Helden mit einem entsprechenden Hintergrund viele Möglichkeiten, mit ihren Fähigkeiten zu glänzen. Doch gerade beim eigentlichen Raub können sich die Fertigkeiten eines wildnistauglichen Gefährten als nützlich erweisen, und auch ein fähiger Schwertarm mag dienlich sein, wenn eine Konfrontation unausweichlich wird.

WO BLEIBT DIE MORAL?

☛ Für gesetzestreue Helden kannst du ein Szenario generieren, dass es diesen erlaubt, die phexischen Pfade ihrer Gefährten zu tolerieren – dann, wenn eine höhere Gerechtigkeit den Bruch mit dem Gesetz erlaubt. Malrizio als Besitzer des Gemäldes bietet dazu wenig Anlass, aber es spricht nichts dagegen, ihn gegen einen wirklichen Schurken auszutauschen. Auch muss es nicht zwingend ein Gemälde sein, das entwendet wird. Letztlich kennst du deine Spielrunde am besten und kannst einschätzen, was du dieser zumuten kannst. Daher solltest du – in enger Absprache mit den betroffenen Spielern – prüfen, ob sich gesetzestreue Helden wirklich für alle Spieler befriedigend in das Abenteuer integrieren lassen.

GLOSSAR HORASISCHER BEGRIFFE

Cembalo: helles Tasteninstrument

Feme(n): Unterweltbanden zugezogener Fremder

Gambe: Großgeige

Malur: beschauliche Küstenstadt

Mezzanin: Halb- oder Zwischengeschoss, Besonderheit der liebevollen Architektur

Mohagoni: Mahagoni

Popolo: das einfache Volk

Primesta: oberste Repräsentantin und Admiralin der Republik Belhanka, wird durch ein Referendum auf Lebenszeit berufen

Regens: Amt an einer Magierakademie; Aufseher der Scholaren

Serenissima: Erhabenste, Heiterste; Beiname der Stadt Belhanka

Sholinga(s): Versammlung(en); Bezeichnung für die zahlreichen belhankanischen Verbrecherbanden

Studiolo: Studierstube

Traversa: Querflöte

Triclinium: antikes, dreiliebiges Speiseseitisch aus Stein oder Holz



DAS MÄDCHEN MIT DEN GOLDENEN AUGEN

Bereits eingangs wurden einige Worte zu dem *Mädchen mit den goldenen Augen* verloren. Wir wollen nun das Wissen über dieses besondere Gemälde vertiefen und Anreize liefern, warum die Helden unter allen Kunstwerken Malrizio unbedingt dieses entwenden sollten.

DAS GEMÄLDE

Herkunft: Deriago Plantanego (*982 ☉1005 BF), Belhanka, 1005 BF

Typus: Portraitmäde, Öl auf dünnem Silberpappelholz

Maße: 45 x 40 Halbfinger

Beschreibung: Das Gemälde zeigt das Portrait einer jungen Frau unbestimmten Alters, die gleichermaßen reif wie kindlich wirkt. Diese Unbestimmtheit setzt sich in ihrer gesamten Erscheinung fort, ihre Züge sind gleichermaßen einladend wie zurückweisend, das portraitierte Mädchen ist ebenso kalt wie sinnlich. Seine größte Kraft gewinnt das Bild durch die fremdartig goldenen Augen des Mädchens: Während der Rest des Gemäldes aufgrund von Deriagos Maltechnik wie von einem nebligen Dunst umgeben scheint, sind die Augen klar und scharf gemalt. Ihr Gold hebt sich zudem von den dunklen Ockertönen der restlichen Erscheinung ab. Bemerkenswert ist der Hintergrund, der neutral und dunkel gehalten ist. Auf den ersten Blick wirkt er schwarz, erst bei einer genauen Betrachtung offenbart sich seine (dunkle) Vielfarbigkeit.

Wert: Malrizio hat das Gemälde für 2.000 Dukaten erworben.

BEGEHRlichkeiten

Das Gemälde umranken allerlei Gerüchte, angefangen darüber, um wen es sich bei der unbekanntenen Frau handelt, die Deriago Portrait saß, bis hin zu konstruierten Zusammenhängen zwischen dem Bild und dem bald darauf erfolgten Tod des Künstlers. Die Gerüchte reichen von Verschwörungstheorien und dem Mordkomplott eines eifersüchtigen wie einflussreichen Liebhabers, über im Gemälde verborgenen Hinweisen, hin zu einem Pakt, den Deriago schloss, um sein Magnum Opus zu schaffen. Die Wahrheit mag viel profaner sein und findet sich letztlich in deiner Phantasie.

Fakt ist, dass nur wenige Menschen das Bildnis gesehen haben. Bei allen Besitzern – und davon ist Malrizio nicht auszunehmen – weckt es das Bedürfnis, es vor allzu vielen Blicken verborgen zu halten. Dadurch ranken sich stetig wachsende Legenden um *Das Mädchen mit den goldenen Augen* – und hier kann die Motivation der Helden ansetzen. Viele Sammler würden stolze Summen zahlen, es nur zu sehen; um es zu besitzen, scheuen sie auch keine phexischen Pfade. Und vielleicht ist etwas an den Geheimnissen dran, die das Bildnis in sich tragen soll.

DIE GELEGENHEIT IST GÜNSTIG

Seitdem Malrizio das Gemälde vor einigen Monaten erwarb, hat es niemand zu Gesicht bekommen. Einige Spötter behaupten gar, der Mäzen besäße es nicht und hätte selbst das Gerücht des Erwerbs in die Welt gesetzt. Doch dann gehen die Einla-



dungen für Malrizios Maskenball an die belhankanische Gesellschaft – und verheißen eine Lotterie, deren Gewinner ein kurzes Rendezvous mit dem *Mädchen mit den goldenen Augen* erwartet.

Schnell wird die anstehende Festlichkeit zum Stadtgespräch, so dass die Helden davon erfahren können. Vielleicht haben sie ohnehin ein Interesse an dem Bild, doch schnell sollte klar sein: So eine günstige Gelegenheit ist selten. Denn die Sicherheitsvorkehrungen zum Schutz von Malrizios Kunstsammlung sind berüchtigt und bisher ist es noch niemandem gelungen, ein Werk daraus zu entwenden.



VIER FRAGEN AN DAS ABENTEUER

Als erfahrener Meister kannst du das Abenteuer noch großzügiger als Ideengeber und Inspiration für eine eigene Geschichte ausschlichten. Im Folgenden gehen wir auf vier Variationen ein.

☛ **Braucht es den Maskenball?** Nicht zwingend, es ist nur die günstigste Gelegenheit. Diesen Eindruck zeichnen auch die Informationen, die die Helden im Vorfeld sammeln können und mit denen du ihre Pläne beeinflussen kannst. Wenn die Helden zu einem anderen Zeitpunkt zuschlagen wollen, bedeutet dies kein Ende des Abenteuers, nur seine Anpassung.

☛ **Muss es ein Gemälde sein?** Das zu stehlende Kunstwerk muss nicht zwingend das Bildnis des Mädchens mit den goldenen Augen sein. Wenn es für deine Kampagne besser passt, kann das Gemälde problemlos gegen ein anderes Kunstwerk (etwa eine Statuette), Schmuckstück oder Artefakt ausgetauscht werden. Auch geheime Papiere sind denkbar, ohne dass du große Eingriffe in das Abenteuer vornehmen musst. Bei Dokumenten mag sich aber der Aufenthaltsort ändern, an dem sie verwahrt werden.

☛ **Muss es Malrizio sein?** Malrizio kann gegen eine andere Meisterperson ausgetauscht werden, etwa gegen einen wirklich hassenswerten Schurken. Dies erfordert größere Anpassungen des Abenteuers, vor allem der Bewohner des Palazzos und der Einrichtung privater Räumlichkeiten.

☛ **Muss es Belhanka sein?** Die Atmosphäre des Abenteuers, besonders der beschriebene Maskenball, die Lage des Palazzos und die auftretenden Meisterpersonen sind sehr speziell auf die Serenissima zugeschnitten. Dennoch kannst du den Palazzo anderswo im Horasreich platzieren und den Gebäudeplan dort ebenso verwenden. Alle weiteren Informationen und Hintergründe müssen jedoch in Eigenarbeit angepasst werden.

WEGE INS ABENTEUER

Die **Gunst des Fuchses** sieht von dem einen verbindlichen Abenteurereinstieg ab. Stattdessen bieten wir eine Reihe von Anregungen an, um den Einstieg und die Motivation der Helden auf eure Gruppe zuzuschneiden. Die hier vorgestellten Varianten sind sicherlich nicht vollständig und dir mögen weitere einfallen. Letztlich kennst du deine Helden und Spieler am besten und weist, wie sie sich für ein phexisches Abenteuer motivieren lassen.

AUS EIGENEM ANTRIEB

Wenn die Helden sich von sich aus für den Diebstahl begeistern lassen, benötigst du keinen Auftraggeber und gibst dem Abenteuer zudem eine persönliche Note.

☛ Eine Heldengruppe, die Phex nähersteht als anderen Göttern, kann über Informanten von dem Gemälde und den Preisen erfahren, die vermögende Sammler dafür zu zahlen bereit sind. Vielleicht reizt sie auch schlicht die Herausforderung, als erste ein Werk der privaten Kunstsammlung zu stehlen. Diese Variante, den Bruch auf eigene Rechnung zu wagen, sollte im Vorfeld mit den Spielern abgesprochen werden.

☛ Gerade wenn einer der Helden selbst ein Phexgeweihter ist, kann der Diebstahl eine Prüfung seiner Kirche sein, für die er auf die Hilfe seiner Gefährten zurückgreift.

☛ Die Helden haben eine Rechnung mit Malrizio offen und wollen es ihm heimzahlen. Der Diebstahl des von ihm hochgeschätzten Gemäldes wäre eine willkommene Schmach. Hier bietet sich vor allem Malrizios flatterhafte Protegierung junger Künstlerinnen an: Eine Heldin mit entsprechendem Hintergrund kann selbst von Malrizio gefördert worden sein, wurde dann jedoch von ihm zugunsten einer anderen Künstlerin fallen gelassen. Dies ist nicht einmal eine Böswilligkeit Malrizios, sein Interesse wechselt nur häufiger – was manche von ihm zeitweilig protegierte Künstlerin ihm dennoch nachträgt.

☛ In die Rolle der fallengelassenen Künstlerin kann auch eine Meisterperson schlüpfen, zu der die Helden einen persönlichen Kontakt haben: etwa die nahe Verwandte oder Geliebte eines Helden, eine Freundin der Familie oder die Nichte eines Mentors oder Freundes. Sie spannt die Helden ein, ihr zu helfen, Malrizio einen Denkkettel zu verpassen.

AUF PHEXENS GEHEIß

Die Phexkirche unterhält zwar selbst keinen offiziellen Tempel in der Stadt, ist aber dennoch mit ihren Geweihten in Belhanka vertreten. Schließlich handelt es sich bei der Serenissima um einen der wichtigsten Häfen des Horasreiches – und wo so viele Geschäfte getätigt und Waren umgeschlagen werden, sind die Diener des Fuchses nicht weit.

☛ **Phexens Prüfung:** In einem klassischen Einstieg müssen sich die Helden vor Phex beweisen, zum Beispiel weil sie im Rahmen eines anderen Abenteuers die Hilfe der Kirche benötigen. Um zu zeigen, dass sie in Phexens Gunst stehen, sollen sie Malrizio das Gemälde entwenden – auf welchem Wege sie dies bewerkstelligen, ist dabei ihnen überlassen. In einer Variante – als Phexens Streich – sollen sie das Gemälde nicht nur aus dem Palast bringen, sondern zusätzlich gegen ein Spottbild austauschen. In beiden Fällen ist denkbar, dass die Phexkirche



DAS FÜCHSLEIN (OPTIONAL)

Als optionale Meisterperson kannst du den jungen Phexgeweihten *Fildorn von den Inseln* (21 Jahre, 1,68 Schritt, blonde Haare und Bart, graue Augen, hinterlässt nach jedem Phexensstreich einen Flusskiesel) führen – etwa, indem du ihn als Auftraggeber für die Helden verwendest, er geheimer Beobachter ist, wenn die Helden sich vor der Phexkirche beweisen müssen, oder er den Maskenball für eine eigene Unternehmung nutzt.

Als Verbündeter kann er die Helden mit seinen Fertigkeiten unterstützen, doch solltest du achtgeben, dass er der Gruppe nicht die Show stiehlt oder sie sich auf seine Fähigkeiten verlassen („*Soll Fildorn sich um das Schloss kümmern, er kann das als Phexdiener ohnehin besser.*“). Letzterem kannst du entgegenwirken, indem du Fildorn ausschaltest, wenn die Spieler zu bequem werden – etwa, weil er sich bei einem Sturz den Knöchel verstaucht. Zudem ist Fildorn selbst nicht so erfahren, dass er in seinen Fertigkeiten den Helden überlegen ist.

Agiert er autark von den Helden, hängt seine Rolle davon ab, wann die beiden Parteien aufeinander aufmerksam werden und wie sie sich begegnen. Helfen sie einander oder legen sie sich gegenseitig Steine in den Weg? Fildorn kann die Helden ebenso als Ablenkung ausnutzen, wie sie ihn. Genauso können sie sich gegenseitig in brenzligen Situationen beistehen oder du kannst ein Missgeschick Fildorns nutzen, um die Lage für die Helden zu verschärfen.

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Phexgeweihter

MU 13	KL 12	IN 14	CH 13
FF 14	GE 14	KO 10	KK 10
LeP 25	KaP 24	INI 14	
MR 3	GS 12	WS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	12	10	1W6+1	kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Aktionen: I

Vorteile: Unauffällig, Zeitgefühl

Nachteile: Totenangst 4

Sonderfertigkeiten: Geweiht II

Kampftechniken: Dolche 4

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 4, Klettern 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Überreden 7, Verbergen 7, Verkleiden 4, Willenskraft 3

Wichtige Liturgien: Die zwölf Segnungen

Besondere Ausrüstung: Dietriche (Q5), Eulentränen (2 Anwendungen), Schwadenbeutel (2 Anwendungen), 10 Schritt Seil, Wirseltrank (1 Portion), Wurfhaken

Konfliktverhalten: Fildorn versucht Kämpfe zu vermeiden, indem er seine Gegner (etwa durch den Einsatz eines Schwadenbeutels) ablenkt und flieht.

Das Mädchen mit den goldenen Augen später zurückgeben will.

☛ **Füchsens Straucheln:** Der Diebstahl des Gemälde kann auch die Prüfung eines angehenden Phexgeweihten sein, dem es dabei freisteht, auf Hilfe in Form der Helden zurückzugreifen. Hierzu bietet sich neben *Fildorn von den Inseln* (siehe Kasten) ein phexgeweihter Held an, wenn ihr die Motivation persönlicher gestalten wollt.

☛ **Phexens Wettstreit:** Malrizio liebt Herausforderungen und das Spiel. So hat er mit der Phexkirche gewettet, dass es dieser nicht gelingt, eines seiner Kunstwerke zu entwenden. Da die Fuchsdienere das Gegenteil beweisen wollen, greifen sie auf die Helden zurück. Dabei kann es sein, dass die Helden vorrangig und ohne ihr Wissen als Ablenkung eingesetzt werden und zusätzlich der Geweihte Fildorn (siehe Kasten) mit der Aufgabe betraut ist – womit du diesen gleichermaßen als Joker wie als zusätzliche Herausforderung der Helden einsetzen kannst. In allen Fällen rechnet Malrizio natürlich damit, dass die Phexkirche das anstehende Fest nutzen will und hat Vorkehrungen getroffen.

AUFTRAGGEBER AUS MALRIZIOS UMFELD

☛ **Die gehörnte Gattin:** Malrizios Gemahlin *Oresta* (Seite 38) hat sich eigentlich damit abgefunden, dass ihr Gatte seine Kunstwerke und andere Frauen mehr schätzt als sie. Das Gebaren, das er um *Das Mädchen mit den goldenen Augen* an den Tag legt, weckt jedoch eine erstickte Eifersucht in ihr und sie sieht eine Gelegenheit, ihm die Demütigungen der letzten Jahre heimzuzahlen. Sie wird die Helden nicht selbst anheu-

ern, sondern ihre Leibzofe *Tsarella* (Seite 42) damit beauftragen, die die Abenteuerer mit wichtigen Hinweisen über den Palazzo versorgen kann.

☛ **Der Wettstreit der Würdigen Familien:** In Belhanka teilen sich die Würdigen Familien die Macht, vermögende und einflussreiche Patriziergeschlechter. Die ya Duridanyas sind nur eine davon, doch aufgrund des großen Grundbesitzes eine der wichtigsten. Ein Angehöriger einer anderen Familie heuert die Helden an, um die ya Duridanyas zu blamieren. Hier bieten sich vor allem die Commarions an, denen das hiesige Aktionshaus gehört und die durch windige Geldgeschäfte groß geworden sind. Auch die im Exil lebenden Familien ya Pirras und ya Daniella, reaktionäre Anhänger der alten Adelherrschaft, sind eine Option.

☛ **Die Rache der Baronin:** Baronin *Elanor von Efferdas* (*982 BF, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, hager, aufrechte Haltung, harte Gesichtszüge, Augenklappe links) musste sich nach einer verlorenen Schlacht im Thronfolgekrieg der Republik unterwerfen und sinnt auf Rache. Vielleicht befand sich das Gemälde einst in ihrem Besitz.

WEITERE ANREGUNGEN

☛ **Im Namen der Versammlung:** Um die Vorherrschaft der Unterwelt ringen zahlreiche *Sholingas*, wie die hiesigen Verbrecherbanden bezeichnet werden. Die meisten haben sich auf den Schmuggel verlegt oder sind in der rasant wachsenden Stadt im Baugewerbe tätig, aber nicht wenige hehlen auch mit Diebesgut. Die Helden können an eine solche Sholinga geraten, sich vielleicht gar durch eigenes Verschulden in die Situation bringen, für die Versammlung tätig zu werden, um den Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

☛ **Ein hesindianischer Ansatz:** Deriago Plantanego, der verblichene Künstler, hat einen geheimen Hinweis in sein Gemälde, auf dessen Rückseite oder im Rahmen versteckt, den die Helden benötigen. So kannst du **Die Gunst des Fuchses** in ein anderes Abenteuer einbetten. Malrizio weist die Helden aber – wie jeden anderen – zurück. Die Helden müssen nun auf Phexens Pfaden wandeln, um Hesindes Erkenntnis zu erlangen. In einer Variante heuert ein gelehrter Auftraggeber, der sich mit dem Gesuch einer genaueren Untersuchung an Malrizio den Kopf blutig gestoßen hat, die Helden als letzte Hoffnung an.

☛ **Der Vorbesitzer:** Der vormalige Besitzer bereut seinen Verkauf, ist jedoch mit allen Bemühungen gescheitert, es zurückzukaufen. Es ist zudem denkbar, dass Malrizio auf nicht ganz legalem Weg an das Gemälde gelangt ist.



IN DER STADT DER STÄNDIGEN BEWEGUNG

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

—Tarona, reisender Abenteurer, neuzeitlich

Um die Stadt Belhanka in all ihrer schillernden Pracht am Spieltisch lebendig darstellen zu können, widmen wir dieses Kapitel der Heitersten. **Die Heiterste** beschreibt die Besonderheiten der belhankanischen Republik und der einzelnen Stadtteile. Anschließend findest du unter **Sinnenfreuden, Schattenseiten und schwarzes Gold** Tipps zu der Stadt im Spiel mitsamt generischen Szenen, mit denen du das Abenteuer würzen kannst.



QUALITÄT UND PREISE

Bei Tavernen, Gasthäusern, Handwerkern und Händlern findest du Angaben zur **(Q)ualität** und zum **(P)reis**, jeweils auf einer Skala von 1 bis 7. Die Zahlen in den Klammern bei den Qualitätsstufen sind Probenmodifikatoren für Fertigkeiten, die zum Tragen kommen, wenn man ein Werkzeug oder einen Gegenstand bestimmter Qualität als Hilfsmittel für eine Probe einsetzt. So sind *hochwertige* Dietriche (Q6) beim *Schlösser knacken* ihr Gold wert, wohingegen *schlechte* Phexbestecke (Q2) die Probe erschweren statt erleichtern. Gibt es mehrere Hilfsmittel für eine Probe, werden die Modifikatoren verrechnet.

Stufe		
1	besonders schlecht (-4)	besonders günstig (25% des Listenpreises)
2	schlecht (-2)	günstig (50% des Listenpreises)
3	einfach (-1)	leicht gesenkt (75% des Listenpreises)
4	durchschnittlich (+0)	durchschnittlich (Listenpreis)
5	besser (+1)	leicht erhöht (25% Aufschlag auf den Listenpreis)
6	hochwertig (+2)	teuer (doppelter Listenpreis)
7	besonders hochwertig (+4)	luxuriös (mindestens fünffacher Listenpreis)

DIE HEITERSTE

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

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

Belhanka für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 15.000 (steigend, bis 1038 BF 20.000)

Wappen: auf Rot ein goldener Granatapfel

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

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

Tempel: Rahja, Efferd (zweimal), Nandus, Peraine, Tsa, Wandelsterne; Altäre von Aves, Ingerimm und Levthan

Lokale Fest- und Feiertage: Tag der Befreiung (9. Efferd), Weinfest und Warenmesse (12.–25. Travia), Sta. Xaviera (15. Boron), Turnier von Belhanka (19.–24. Tsa), Fest der Rosenblüte (zweite Woche im Peraine), Fest der Freuden (1.–7. Rahja, Wahl der obersten Rahjageweihten), Fahrt der *Seestute* (8.–15. Rahja, Prozession des Heiligen Kelchs der Rahja nach Teremon und zurück)

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

Wichtige Gasthäuser: Hotel Imperial (Belenora, bestes Haus am Platz; Q7/P7/S25), Weingarten Aves' Netz (Belhamèr, diskrete Lauben, Q5/P5), zahlreiche Tavernen, Gasthöfe und Freudenhäuser auf der Insel Penumbre

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

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

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

Seit über 1.900 Jahren siedeln Menschen auf den großen und kleinen Inseln im Mündungsdelta des Sikram, dessen Arme und künstlich angelegte Kanäle das Stadtbild prägen. Dabei verbinden nur wenige Brücken, vor allem im Stadtzentrum, die einzelnen Inseln. Der überwiegende Verkehr zwischen den Inseln findet mit Booten und Gondeln statt, die unentwegt unterwegs sind.

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

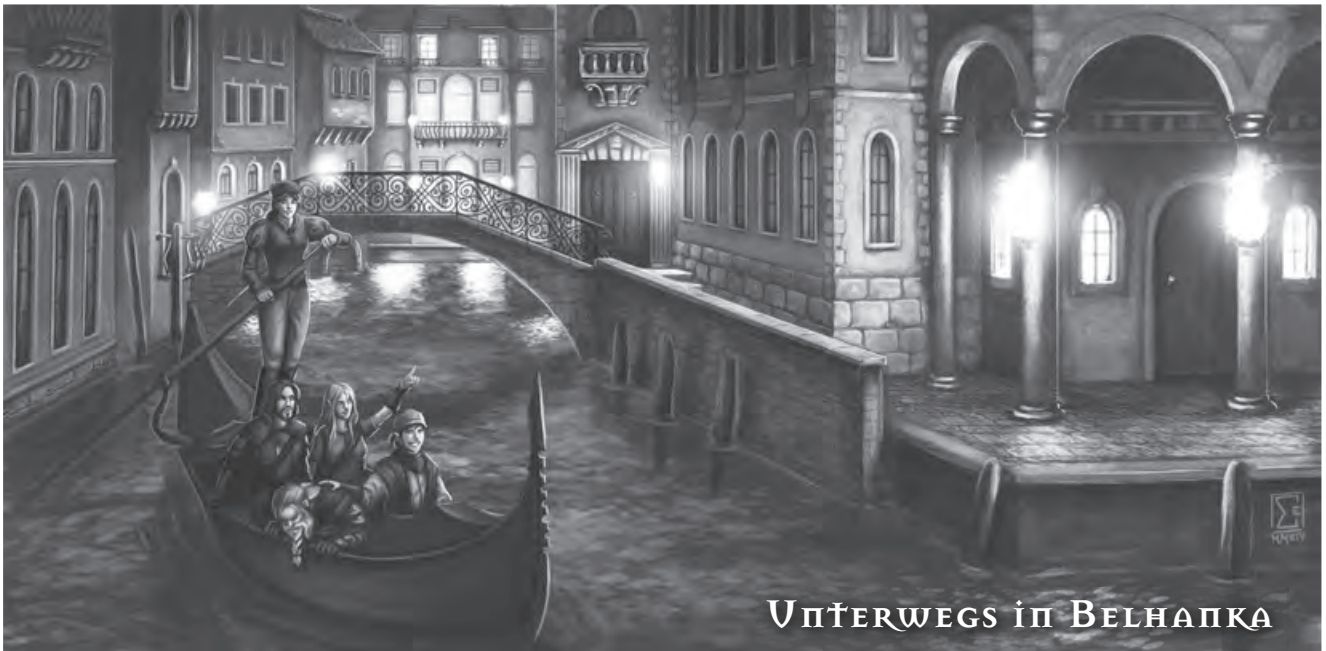
Das Selbstverständnis als Republik, der Einfluss der Rahjakirche und die merkantilen Interessen der Stadt prägen die Stimmung in Belhanka, die von Sinnenfreuden und einer großen Leichtigkeit beherrscht wird.

DIE STADT ALS REPUBLIK

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

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





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

EINE AUSWAHL AN REPUBLIKANISCHEN GESETZEN

- ☞ Wer sich als Bürger als *Comto* anreden lässt oder eine Perücke trägt, wird für zwölf Jahre aus der Stadt verbannt.
- ☞ Verschwörungen wider die Republik, Sklavenhandel und Piraterie sind mit teils drakonischen Strafen belegt, von Züchtigungen und Brandmalen über Verstümmelungen und Verbannung bis hin zur Hinrichtung.
- ☞ Sexualdelikte jeder Art werden streng geahndet.
- ☞ Betteln ist verboten. Wer dabei erwischt wird, kann im günstigsten Fall mit einer Ermahnung rechnen, wahrscheinlicher sind jedoch der Pranger und Züchtigungen.

BELHANKA IST GROß!

☛ Belhanka ist gegenwärtig eine der am schnellsten wachsenden und fortschrittlichsten Städte Aventuriens. Ein detaillierter Führer durch die Erhabenste würde eine eigene Publikation füllen. Daher beschränken wir uns im Rahmen des Abenteuers auf das Notwendigste. Fühle dich somit frei, euer Belhanka um eigene Nuancen zu bereichern, ohne zu befürchten, im Widerspruch mit anderen Publikationen zu stehen. Durch das rasante Wachstum und den Fortschritt kann jeder Besuch in Belhanka immer nur eine Momentaufnahme sein.

STADT DER ÎNSELN

Belhanka erstreckt sich über sieben größere und zwei Dutzend kleinere Inseln, von denen jedoch nicht alle bebaut sind. In den letzten Jahren, in denen die Stadt rasant angewachsen ist, hat sie zudem zu beiden Uferseiten nach dem Festland gegriffen.

Nur die Inseln Belenora, Belhamèr, Simiavilla und Penumbre, die zusammen das Stadtzentrum bilden, sind durch Brücken miteinander verbunden, zusätzlich noch die Garteninsel Jardinata über Spada mit dem Festland. Wer daneben nicht die fest eingerichteten Fähren – die zudem mitunter mit langen Wartezeiten verbunden sind – nutzen will, greift auf die Dienste der zahllosen Gondolieri zurück, die den Reisenden mit allerlei Geschichten, Klatsch und Liedern zu unterhalten wissen.

Dienstleitung und Preise der belhankanischen Wasserwege

Die Fähren sind günstiger als die Gondolieri, allerdings muss man bis zur nächsten Abfahrt 1W6 x 5 Minuten warten, entweder weil die Fähre feste Fahrzeiten hat oder der Fährmann wartet, bis sie voll besetzt ist. Um den Fährmann zu überzeugen, vorher abzulegen, muss eine *Überreden*-Probe gelingen, es wird zudem mindestens der doppelte Preis verlangt – oder die Helden bezahlen alle freien Plätze mit. Die Fähre nach Paradisela (68) legt hingegen nur zu jeder vollen Stunde ab und die Fährleute sind – außer durch einen kirchlichen Auftrag – nicht dazu zu bewegen, davon abzuweichen.

Die Gondolieri sind flexibler, aber teurer, zudem erwarten sie ein Trinkgeld in Höhe von 5 Kreuzern bis 1 Heller. Von Personen mit dem Sozialstatus Oberschicht oder Adlig erwarten sie mindestens das Doppelte. (*Etikette* oder *Gassenwissen*). Sie sind – für ein Entgelt ab 1 S aufwärts – zu Sonderdiensten bereit. Alle Gefährte legen etwa 100 Schritt in fünf Minuten zurück.

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

BELENORA, DAS HERZ VON BELHANKA

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

Gebäude auf Belenora

Nr.	Name	Anmerkungen
1	Justizpalast	Sitz der Gerichte, des Wahlausschusses, der Steuerbehörde und des Stadtarchivs
2	Süd-Aventurien-Rat	entscheidet über die Geschicke aller horasischen Südkolonien
3	Blütenbörse	Q5/P6; Umschlagbörse für Blumen und exotische Gewürze
4	Hotel <i>Imperial</i>	Q7/P7/S25; bestes Hotel Belhankas
5	Turm der Stadtgarde	verfügt über eine Uhr und ein Glockenspiel
6	Bankhaus <i>ya Strozza</i>	—
7	Sta.-Xaviera-Kapelle	der Schutzheiligen der Stadt gewidmet
8	Loggia <i>Gloriosa</i>	Ruhmeshalle der Republik
9	Hauptkontor <i>Terdilion</i>	beherbergt im Erdgeschoss einen Kolonialwarenladen (Q4/P6)
10	Gewandschneider <i>Savilo ya Rovani</i>	Q6/P6; dezente Eleganz, Leibschneider des Großsiegelbewahrs
11	Damenschneiderin <i>Ninara von Vinsalt</i>	Q5/P4; aufreizende Damenmode
12	Schuhmacher <i>Nasul Ricorsi Nachfahren</i>	Q5/P5; feines Schuhwerk
13	Gewandhandel <i>Orlan Hunggardner</i>	Q4/P3; An- und Verkauf von gebrauchten Gewändern
14	Luminoff & Morcalino kulinarische Köstlichkeiten	Q6/P6; von einem Magierehepaar betrieben
15	Parfümerie <i>ya Duridanya</i>	Q6/P6; feinstes Rosenöl
16	Parfümerie <i>ya Taranelli</i>	Q5/P5; feine Blütendüfte

Nr.	Name	Anmerkungen
17	Parfümerie <i>ya Baltari</i>	Q4/P5; kräftige Amazonenparfüms aus Einhornöl und Bittermandel
18	Parfümerie <i>ya Aranori</i>	Q5/P5; 1001 Rausch aus Malomisblüten
19	Parfümerie <i>Sybelstern</i>	Q4/P4; exotische Düfte
20	Parfümerie <i>Folbermann</i>	Q4/P4; Nelkenöl für die Küche
21	Auktionshaus <i>Commarion</i>	wöchentliche Pfandversteigerungen
22	Akademie der Geistreisen	Magierschule

BELHAMÈR, ÎNSEL DER SEEFÄHRER

Im Gegensatz zum geschäftigen Belenora kommt Belhamèr, das traditionelle Seefahrerviertel, eher bieder und bodenständig daher. Rustikale Tavernen und kleine Handwerksbetriebe prägen das Bild, aber auch viele Künstler schätzen die Atmosphäre der pittoresken Gassen und die bezahlbaren Preise. Über die *König-Dettmar-Docks* (34) wird der Seehandel mit dem restlichen Lieblichen Feld und der Zyklopersee abgewickelt.

Gebäude in Belhamèr

Nr.	Name	Anmerkungen
23	Viktualienmarkt	Q4/P4; bis zur Mittagsstunde geöffnet
24	Haus der vier Ozeane	Efferdtempel
25	Haus der Schiffergesellschaft	Loge der angesehensten Handelskapitäne Belhankas
26	Kapitänschule	—
27	Obstgarten der <i>Peraine</i>	kleiner Perainetempel mit großem Birnbaumhain, dessen Früchte an Kinder und Pilger verschenkt werden
28	Werkstatt <i>Vardari</i>	Q7/P7; Mutterhaus der berühmten Instrumentenbauerdynastie
29	Odeon	kreisrunde Halle für Rezitation, Gesang, Musik und Tanz, Schule der Künste; tagsüber Probevorstellungen
30	Wandelsterntempel	Kuppelsaal aus bosparanischer Zeit, den Wandelsternen und Halbgöttern <i>Horas, Ucuri, Simia, Kor, Nandus, Aves, Marbo</i> und <i>Levthan</i> gewidmet
31	Palazzo <i>Sphaerico</i>	Sternenwarte; markante Sonnenuhr über dem Eingang
32	Garnison der <i>Miliz</i>	—
33	Kriegshafen	ummauert
34	König-Dettmar-Docks	alter Handelshafen
35	Werft <i>Cabazzo</i>	auf Schnellseglerkaravellen und Schivonellas spezialisiert

SIMIÁVILLA

Auf der Halbinsel *Santino* liegen die *Glaswerkstätten* (36), die durch das *Gläserne Tor* nur von angesiedelten Handwerkern betreten werden dürfen. Der Rest der Insel wurde erst in den letzten zweihundert Jahren bebaut und wird eher von ärmeren Bürgern bewohnt, die sich im Hafen oder den Manufakturen verdingen. Der Süden Simiavillas wird von den *Meridianadocks* (48) dominiert, Belhankas Tor in den exotischen Süden. Hier geht es hektisch und rau zu, und in den letzten Jahrzehnten ist Simiavilla zu einem Anlaufpunkt für allerlei abenteuerliche Gestalten geworden.





Belhanka
die Serenissima
von Schmitt

Kleinseite

nach Malur

Sancta Lamea

Monte Nigro

Antiqua

Campo-santo

Levkandi

Marittima

Mercaro

Penumbre

Paradisela

Carmino

Jardinata

Tuvi

Torduc

Castell de Crys

Miseria

Belenora

Sikam

Belhamer

Elysea

Cella

Brago

Simiavilla

Kosmidion

Lidares

Bardo

Die drei Eremiten

nach Efferdas

Gebäude in Simiavilla

Nr.	Name	Anmerkungen
36	Glaswerkstätten	bei Flut nur per Brücke oder Boot zu erreichen
37	Ponte Pretiosi	Q5/P6; Markt der Edelfhandwerke
38	Tsatempel	innerhalb eines bunten Blumengartens gelegen
39	Bausch- und Linnenweberei Illsurer	Q4/P4; vor 30 Jahren von Mendena übergesiedelt, zuvorkommend gegenüber den eigenen Arbeitern
40	Webersiedlung	Tagelöhnersiedlung
41	Arcanomechanische Manufactur	Q5/P6; von Absolventen der hiesigen Magierakademie gegründet
42	Haus des Irrgartens	Nandustempel
43	Parins Taverne	Q4/P3; Abenteuertaverne
44	Spezereienmarkt	Q5/P4; feste Holzstände mit Leckereien
45	Tulamidisches Bad	Q5/P5; aus grünem Raschtulsmarmor errichtet
46	Ballhaus	—
47	Fechtschule <i>Rahjas Kavaliere</i>	bildet rahjagefällige Kämpfer und Leibwächter aus
48	Meridianadocks	horasischer Haupthafen für alle Handelswege in den Süden
49–51	Kolonialhäfen	Kontore und Sammelpunkte für Expeditionen mitsamt Wohnquartieren und Werkstätten
52	Eisengärten	Garnison der Hafengarde mitsamt Zollturm
53	Emporium	Q5/P5; dreistöckige Kaufhalle
54	Taverne <i>Tokum & Trivina</i>	Q4/P5; von einem Güldenlandheimkehrer betrieben
55	Taverne <i>Die Schwarze Galeere</i>	Q4/P4; zur Schänke umgebautes alanfanisches Prisenenschiff der <i>Seeschlacht von Phrygaios</i>

KOSMIDION, DIE FREMDENINSEL

87 v. BF wurde Belhanka vom Selemitischen Schweiß heimgesucht und nahezu entvölkert. Besonders Kosmidion war davon betroffen und wurde lange gemieden. Seitdem jedoch seit 1010 BF immer mehr Einwanderer in die Stadt strömen, wurden sie überwiegend hier angesiedelt.

Das dicht bebaute Kosmidion präsentiert sich als ein unüberschaubares Gewirr aus kleinen Gassen, in dem Fremde schnell verloren sind und in unangenehme Situationen geraten können. Denn trotz des gemeinsamen Schicksals der Bewohner,

die vor Siechen, Kriegen oder Armut aus ihrer Heimat geflohen sind, sind die Grenzen der einzelnen Nachbarschaften streng gezogen und gleichzeitig Ursache für allerlei Streitigkeiten. Als neutraler Boden gilt die *Breite Straße*, die quer über die Insel verläuft.

Die einzelnen Nachbarschaften sind Sammelbecken Gestrandeter aus verschiedenen Regionen, was sich auch in ihren Namen widerspiegelt: *Harbenia* (Windhag), *Kapkolonie* (Meridiana), *Kemiopolis* (Trahelien), *Klein Harodien* (Wilder Süden), *Neumarsch* (Albernia), *Ottaskin* (Thorwal), *Rohalshof* (zentrales Mittelreich) und *Warften* (Nostria).

Gebäude auf Kosmidion

Nr.	Name	Anmerkungen
56	Efferdtempel	unterhält eine Armenküche
57	Vielvölkermarkt	Q2/P2; schwankende, teils zweifelhafte Qualität
58	Boxhalle <i>Vier Fäuste</i>	in einem alten Amphitheater untergebracht
59	Casa Geraucis	Prunkvilla brabakischer Einwanderer
60	Palazzo Ascania	Villa der Chorhoper Familie Zeforika
61	Villa Karinor	alanfanisches Kontor
62	Hafen der Lustbarkeiten	Konglomerat aus umgebauten Hausbooten und Kähnen, das die <i>Schwimmenden Märkte</i> (Q3/P3) bildet

JARDINATA, DIE GARTENINSEL

Die Garteninsel war lange das Refugium der adligen Oberschicht Belhankas, wird nun jedoch von den Würdigen Familien dominiert, die die Palazzi am Inselufer bewohnen. Die weitläufigen *Parkanlagen* (64) sind demnach den Patriziern und ihren Gästen vorenthalten, wohingegen die Attraktionen im Westen der Insel – von der *Komischen Oper* (65) über die *Menagerie* (66) bis zur *Kuriositätenschau* (67) – zugänglicher sind. Im *Palast der Republik* haben die Primesta, die Consilieri, der Senat und das Siebengericht, das Hochverräter aufspürt und Umstürzen entgegenwirkt, ihre Amtsstuben.

Gebäude auf Jardinata

Nr.	Name	Anmerkungen
63	Palast der Republik	ehemaliges Grafenschloss, Sitz der Primesta
64	Parkanlagen	—
65	Komische Oper	—
66	Menagerie	Schau zahlreicher exotischer Tiere
67	Kuriositätenschau	seltsame Fundstücke und präparierte Tierkadaver

PENUMBRE, DIE SCHWELLE ZUM PARADIES

Penumbre ist ein berauschendes und die Sinne verwirrendes Viertel, das seinen Namen als *Schwelle des Paradieses* nicht von irgendwoher trägt. Die gesamte Insel ist der Vorhof von Paradisela und so finden sich hier allerlei rahjagefällige Vergnügungen, von frivolen Tanzdarbietungen und ausgefallenen Tavernen über Schminkkünstler, volkstümliche Zerstreungen wie Hahnenkämpfe, Schaubuden und Musikfeste bis hin zu exquisiten Hotels und dem schillernden *Nachtmarkt* (78).



Gebäude auf Penumbre

Nr.	Name	Anmerkungen
68	Fähre nach Paradisela	legt nur einmal jede Stunde ab
69–73	Höfe der Abendröte	Kurtisanenschulen
74	Taverne <i>Kristallpalast</i>	Q5/P5; eingelassene Glasplatten in Böden und Wände, Gwenn-Petryl-Licht
75	Taverne <i>Der Limbus</i>	Q4/P5; wabernde Vorhänge, schummriges Licht, verborgene Musikanten
76	Basileo Calafatis Phantastisches Cabinet	Mischung aus Spiegelkabinett und Spukhaus
77	Rondelle	Schaubuden, Trinkfeste, Kartenspiele und Tanz
78	Nachtmarkt	Q4/P5; Garküchen, Sterndeuter und Gebrauchswaren

PARADISELA, DER HAIN RAHJAS AUF DEREN

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

Gebäude auf Paradisela

Nr.	Name	Anmerkungen
79	Gästequartiere	ausgewählten Gästen der Rahjakirche vorbehalten
80	Palazzo Thaliana	Residenz der Metropolitin und der Kirchenverwaltung
81	Bugenhogsche Bäder	—
82	Palast Rahjas auf Deren	Haupttempel der Rahjakirche
83	Rosengärten	—

DIE KLEINEREN INSELN

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

Übersicht der kleineren Inseln

Name	Anmerkungen
Antiqua	Weideinsel für Phraischafe, im Schlamm versunkene Ruinen unbekannter Herkunft
Bardo	Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt
Camposanto	Toteninsel, mit Nasuleen, Grabhäusern und Gedenkplatten übersät
Castell de Crys	Gefängnisinsel
Cella	Festungsinsel zum Schutz der Hafeneinfahrt
Elyssea	Quarantäneinsel
Levkandi	hügelige Insel mit alten Ruinen
Lidares	flache, häufig überflutete und nahezu unbewohnte Fischerinsel
Maritima	abgeschiedene Fischerinsel mit bunt gestrichenen Häusern

Name	Anmerkungen
Monte Nigro	schwarzes Felseneiland
Sancta Lamea	Felseneiland
Spada	langgezogene, unbebaute Verbindungsinsel
Torduc	abgeschiedene Fischerinsel
Tuvi	Gemüseinsel, landwirtschaftlich erschlossen

Gebäude der kleineren Inseln

Nr.	Name	Anmerkungen
84	Casino	Monte Nigro / teuerste und vornehmste Spielstätte im Horasreich
85	Kloster Sancta Lamea	Sancta Lamea / Kloster des Bund des Wahren Glaubens, berühmte Bibliothek

DAS FESTLAND

Brago am rechten Sikramufer ist seit einigen Jahren als neues Arbeiterviertel ständig am Wachsen und wird längst nicht mehr von Gutsbetrieben und Bauernhöfen geprägt. Angesichts des geschäftigen und emsigen Treibens der Zugezogenen beklagen die Alteingesessenen das Schwinden der vertrauten Beschaulichkeit – und den eklig süßen Geruch der *Schokoladenmanufaktur* (86), der besonders nach Regengüssen unerträglich ist.

Kleinseite hingegen ist ein schmucker Vorort für die gehobene Klasse, die dem lauten Treiben der Stadt zwischenzeitlich entfliehen möchte. Die allgegenwärtigen Obsthaine, Rosengärten, Weizenfelder und Weinberge verheißen eine friedfertige Atmosphäre – und mit dem Uferblick auf Paradisela und *Jardinata* kann man sich selbst fast wie ein Mitglied der Würdigen Familien fühlen.

Gebäude auf dem Festland

Nr.	Name	Anmerkungen
86	Schokoladenmanufaktur	Brago
87	Hexe Targuna	Q4/P3; Brago / glatzköpfige Alte, die bei allerlei Alltagsleiden aufgesucht wird
88	Turnierwiese	Kleinseite / Austragungsort des Turniers von <i>Belhanka</i> im <i>Tsa</i>
89	Poststation	Kleinseite
90	Castello Crassacis	Kleinseite / Teil einer Kette von Wachtürmen



SIPPENFREUDEN, SCHATTENSEITEN UND SCHWARZES GOLD

„Al’Anfa mag ausschweifender sein und Fasar geheimnisvoller. Doch die raffiniertesten Zerstreuungen findest du ohne Zweifel in der Serenissima.“

—landläufige Meinung über Belhanka

Belhanka ist gleichermaßen ein Hort der Sinnenfreuden, prosperierende Handelsstadt, Ausgangspunkt abenteuerlicher Expeditionen wie als Republik ein staatspolitisches Experiment. Dieses Gemisch schlägt sich in der Atmosphäre nieder: Rahjagefällige Ausgelassenheit besteht neben strengen merkantilen Interessen, das Traditionelle neben dem Fortschritt und traumvolle Verheißungen neben Armut und Verbitterung.

Die freizügige und einfallsreiche belhankanische Mode mag andernorts für Entsetzen und Schamröte sorgen, doch den Belhankanern sind quer durch alle Schichten moralische Bedenken in der Mode fremd. Die Hosen und Mieder sind eng, die Röcke kurz, der Schnitt gewagt – und alles aus leichten Stoffen, dem warmen Klima entsprechend.

In den Gassen und auf den Plätzen begegnet man selbstbewussten Patriziern, emsigen Handwerkern, rauen Arbeitern, feinsinnigen Künstlern und leicht bekleideten Rahjageweiheten – untereinander für Außenstehende mit wenig Berührungängsten, obwohl die Grenzen zwischen den Ständen unsichtbar auch in Belhanka bestehen. Durch die zahllosen Zugezogenen aus allen Teilen Aventuriens und den Schiffen aus den Kolonien oder gar von fernen Kontinenten ist dem Belhankaner das Fremde nicht unbekannt. Auch der Exot wird mit offenen Armen empfangen, wobei sich in den Begegnungen der Hunger nach dem Unbekannten mit dem Bewusstsein mischt, Teil einer überlegenen Kultur zu sein. Man wird daher eher neugierig beäugt und im besten Gewissen belehrt als offen angefeindet.

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

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

BELHANKA IM WANDEL DES JAHRES

Für den Auswärtigen ist Belhanka zu jeder Zeit des Jahres ein berauschedes Fest, dennoch gibt es feine Unterschiede, je nachdem, wann im Götterlauf das Abenteuer angesiedelt wird. Das Weinfest und die Galanteriewarenmesse im **Travia** zieht allerlei Händler und Vergnügungssüchtige in die Stadt und mag für die Helden ein Grund sein, in Belhanka zu weilen. Die Messe verändert das Angebot der Stadt: Die Palette der angebotenen (Luxus-)Waren wird umfassender, gleichzeitig steigen die Preise, auch für Dienstleistungen.

Auch wenn zu jeder Zeit im Jahr irgendwo gewählt wird, ist vor allem der **Boron** der Wahlmonat. Die Intrigen der Kandidaten für die zahlreichen Ämter und ihrer Gönner bestimmen das Tagesgeschehen und das Stadtgespräch, so dass es für die Helden vermutlich schwieriger wird, die zahllosen Gerüchte und Halbwahrheiten von handfesten Informationen zu unterscheiden – vor allem, wenn Malrizio mal wieder entschieden hat, sich um ein politisches Amt zu bewerben. In diesem Fall ist auch die Stimmung beim Maskenball eine andere, nutzt Malrizio das gesellschaftliche Ereignis doch, um für sich zu werben – und unter den Gästen, die teilweise Konkurrenten um wichtige Ämter sind, können Spannungen herrschen, die die Helden für sich ausnutzen können.

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

BELHANKAPISCHE SZENEN

„Die neueste Moda alla Aureliana! – Die Sensation in der Menagerie: lebendige Flussfotzer! Erlebt jeden Tag zur Firunsthunde die Fütterung der Schrecken von Brabak! Für nur einen Heller pro Kopf! – Atmet den Duft von Tausendundeinem Rausch, mit den Malomiswassern ya Aranori!“

—Aufgeschnapptes aus den Gassen Belhankas

☛ Ein Ausrufer verkündet die neuesten Urteile des Siebengerichts: einem Timor di Lambóya werden die Bürgerrechte aberkannt und er wird auf zwölf Jahre verbannt, da er der Adels-tyrannie überführt wurde (er ließ sich von seinen Dienern als *Comto* anreden); eine Falschmünzerin erwartet der Pranger und die Brandzeichnung; eine Beamtin wurde der Korruption für schuldig befunden und wird die nächsten Jahre im Castell de Crys verbringen.

☛ Ein sommersprossiges Mädchen bietet sich selbstbewusst als Inselführerin an und ergießt einen Redeschwall über die Helden. Dabei will sie vor allem die Gruppe ablenken, während ihr Komplize versucht, einen Helden um seine Geldbörse zu erleichtern. Der betroffene Held legt zuerst eine direkte Vergleichsprobe *Willenskraft* gegen *Überreden* (FW 4, 11/10/12) ab. Gelingt dem Helden die Probe, erleichtert das die folgende indirekte Vergleichsprobe *Sinnesschärfe* gegen *Taschendiebstahl* (FW 3, 12/9/12) um 4 Punkte.



☛ Ein farbenprächtiger wie freizügiger Umzug, angeführt vom einem Rahjageweihnten, zieht tanzend, singend und musizierend über einen Platz und preist die rahjagefällige Ausgelassenheit.

☛ Werber schwärmen von Abenteuern, ungeahnten Schätzen und heiligen Aufgaben, die wagemutige Seefahrer in fernen Kolonien oder auf dem sagenumwobenen Kontinent Uthuria erwarten. Gerade erkennbare Spezialisten unter den Helden werden mit schmeichelnden Worten umworben.

☛ Ein leicht bekleideter Brillantzweig mit aufwändig frisiertem Bart lobt die Duft- und Pflegeöle der Parfümerie ya Taranelli.

☛ Ein Straßenhändler preist für 1 S die neueste (zweite) Auflage des vierten Doppelbandes der Abenteuer des Rapiro Floretti an. Der Oktavband mit den schwarzen Stoffbändern enthält die Geschichten *Rapiro Floretti und der Juwelendieb von Silas* sowie *Rapiro Floretti und das Orakel des Südens*. Die beliebte Reihe erzählt die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des namengebenden Protagonisten.

1036 BF: DAS JAHR, DAS AVENTURIEN VERÄNDERT

In Folge der Uthuriaexpeditionen gelangt eine wunderbare Pflanze nach Aventurien: der Kaffee. Im **Ingerimm 1036 BF** wird in Belhanka mit den *Oro Nero* das erste Kaffeehaus des Kontinents eröffnet, das der Halbtulamide *Jalif Foscani* (*990 BF, drahtig) für die Familie Montazzi führt. Mit Wandgemälden uthurischer Naturszenen und einer Mohagonieinrichtung atmet das Kaffeehaus exotisches Flair. Der Genuss des als schwarzes Gold beworbenen Gebräus ist exquisit (2 S pro Tasse) und der würzig-bittere Geschmack nicht jedermanns Sache. Doch in den nächsten Jahren wird durch phantasievolle Weiterentwicklungen, etwa den Zusatz von Milch, im Horasreich eine vielfältige Kaffeekultur entstehen – auch wenn einige Stimmen in dem schlafraubenden Gebräu einen Frevl an den Gaben Borons sehen.



HUNDERT DINGE ZU HELFEN DEM DIEB

„Phex schätzt das Wagnis, aber mit Narren, die sich ohne Verstand in die Gefahr stürzen, hat er wenig Mitleid.“

—die Phexgeweihte Arathea zu ihrem Novizen Fildorn, neuzeitlich

Neben dem eigentlichen Raub werden die Vorbereitungen dafür einen großen Teil des Abenteuers einnehmen. Die Freiheiten der Helden in der Planung und Durchführung des Diebstahls erfordern ein hohes Maß an meisterlicher Improvisation. Daher geben wir dir eine Reihe von Werkzeugen an die Hand, um auf die Ideen der Spieler reagieren zu können, auch wenn wir sicherlich nicht alle Einfälle berücksichtigen können. Es ist daher wichtig, dass du dich im Vorfeld gut mit den Informationen der anderen Kapitel vertraut gemacht hast.

Der erste Teil, **Wissen ist der Dietrich des Erfolgs**, befasst sich mit der allgemeinen Informationsrecherche. **Pläne, Fähnrisse und Gelegenheiten** skizziert verschiedene Wege, die die Helden einschlagen können, während **Das richtige Handwerkzeug für den erfolgreichen Dieb** Möglichkeiten zeigt, sich in Belhanka mit Ausrüstung einzudecken.

WISSEN IST DER DIETRICH DES ERFOLGES

„Nichts ist dem Menschen so kostbar wie seine Geheimnisse.“

—Quido Berylli, Schreiber des Belhankischen Beobachters

Die Helden können sich frei in Belhanka bewegen, um die nötigen Vorbereitungen zu treffen. *Gassenwissen* ist dabei die wichtigste Fertigkeit, um sich in der Stadt zurechtzufinden. Beachte bitte bei allen anstehenden Proben auf diese Fertigkeit die Modifikatoren für Gesellschaftstalente (**Regelwerk 144**). Helden mit dem Sozialstatus *Adlig* – vor allem aus dem Horasreich, anderen Kulturen gegenüber ist man toleranter – begeben man *abgeneigt* bis *feindselig*.

DER FAKTOR ZEIT



Schon dadurch, wieviel Zeit du den Helden für die Vorbereitungsphase gibst, kannst du es ihnen schwerer oder leichter machen. Wenn nur wenige Tage bis zum Maskenball bleiben, können viele Pläne nicht im Detail verfolgt werden und manche Ausrüstung ist auf die Schnelle nicht zu beschaffen. Da ein solches Fest, wie Malrizio es sich wünscht, allerdings nicht von heute auf morgen organisiert wird und im feierfreudigen Belhanka mit anderen gesellschaftlichen Ereignissen konkurriert, gehen die Einladungen bereits Wochen im Vorfeld heraus – und so können die Helden weit im Voraus von der günstigen Gelegenheit erfahren, ihren Diebstahl zu wagen.

QUALITÄT VON INFORMATIONEN

Wie bei Gasthäusern und Händlern sind auch Informanten eine **(Q)ualität** auf einer Skala von 1 bis 7 zugeordnet. Sie definiert, wie belastbar und umfassend die Informationen sind. Die folgende Tabelle soll als Orientierung dienen, um den Gehalt einer Qualität einschätzen zu können.

Qualität	Bedeutung
1	grobe Lüge / Gegenteil der Sachlage / wilde Spekulation
2	fehlerhafte Information / verbreitete Fehlannahme
3	überwiegend falsche Information mit einem Fünkchen Wahrheit / vorstellbares Gerücht
4	wahre, aber nicht umfassende Information / belastbares, verbreitetes Gerücht
5	Information mit hohem Detailgrad / wahres, seltenes Gerücht
6	umfassende Information / Klatsch mit erschreckend hohem Wahrheitsgehalt
7	Geheiminformation / etwas, das nur wenige Personen wissen

SCHLÜSSELINFORMATIONEN

Es gibt eine Handvoll zentrale Informationen, die den Helden das geplante Vorhaben erleichtern können und zu denen sie brauchbare Erkenntnisse vor allem von den Bewohnern des Palazzos gewinnen können. Diese Übersicht fasst zusammen, welche dieser Schlüsselinformationen bei welchem Bewohner zu finden sind. Personen, die nicht angeführt werden, haben zu dem Thema einen Kenntnisstand, der einer Qualität von 1W3 Punkten entspricht.

Information	Seite	Q4	Q5	Q6	Q7
geplanter Ablauf der Lotterie	31	Bonnaro, Galigoa	Ildebran, Karisia	Melsine	Malrizio, Siranya
geplanter Ablauf des Festes	32	Oresta, Svartjok, Diener	Galigoa, Karisia	Bonnaro, Ildebran, Siranya	Malrizio, Melsine
Sicherung der Privatsammlung	45	Galigoa, Ildebran, Melsine	—	Siranya	Malrizio
Wachpläne	46	Ildebran, Malrizio	Wachen	Melsine	Siranya

INFORMATIONSSUCHE IN BELHANKA

Nicht nur im Palazzo, auch auf den Plätzen und in den Tavernen Belhankas lassen sich nützliche Informationen gewinnen. Mögliche Quellen sind einmalige oder regelmäßige Besucher des Palazzos (Personen der Gesellschaft, Geschäftspartner, Lieferanten, Dienstboten), ehemalige oder zeitweilige Angestellte, Handwerker, die an einem der Umbauten beteiligt waren, oder gut informierte Kreise in der Unterwelt. Warte in jedem Fall zuerst das Ergebnis der Recherche ab und überlege dann, welcher Person du die Informationen in den Mund legst. Jeder Held darf sich pro Tag, an dem er sich mit nicht viel Anderem beschäftigt, in der Stadt umhören. Dazu legt er eine modifizierte Probe auf *Gassenwissen*. ab. Der Modifikator ist davon abhängig, was er herausfinden will. Hier wird zwischen *Gerüchten*, *allgemeinen Informationen* und *Detailinformationen* unterschieden, je nachdem, wie gezielt die Fragestellung der Helden ist.

ein zufälliges Gerücht aufsnappen:	+4
allgemeine Information über den Palazzo, seine Bewohner oder das Fest einholen:	+/-0
Detailinformation zu bestimmten Themen, Bereichen oder Personen einholen:	-4

Gelungene Probe: Die Qualität (Q) der Quelle entspricht 1W3 und wird für jeweils 3 FP um einen Punkt (auf max. 7) erhöht

Misslungene Probe: Der Held findet keine (neue) Quelle oder kommt an diesem Tag mit niemandem ins Gespräch, der etwas wissen könnte.

Kritischer Erfolg: Die Qualität der Quelle wird verdoppelt (max. 7).

Patzer: Der Held wendet sich an die falschen Leute und gerät in eine missliche Lage.

OPTIONAL: DAS GESPRÄCH

Nur weil eine Quelle viel weiß, bedeutet dies nicht, dass sie ihr ganzes Wissen mitteilt. Das Gespräch kann regeltechnisch durch zwei Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überreden* dargestellt werden, wobei die üblichen Modifikationen für Gesellschaftstalente greifen. Zusätzlich ist die *Überreden*-Probe wie folgt modifiziert:

Patzer bei <i>Menschenkenntnis</i> -Probe	-8
misslungene <i>Menschenkenntnis</i> -Probe	-4
gelungene <i>Menschenkenntnis</i> -Probe	+1 je 3 FP
Kritischer Erfolg bei <i>Menschenkenntnis</i> -Probe	+8
Gefälligkeiten	zwischen +1 und +4

Gelungene Probe: Die Quelle verrät, was sie weiß, wobei die tatsächliche Qualität der Informationen FP/2 entspricht (max. in Höhe der möglichen Qualität). *Beispiel:* Die *Gassenwissen*-Probe führt zu einer Quelle mit Q4. Bei der *Überreden*-Probe behält der Held 6 FP übrig. Die tatsächlichen Informationen entsprechen damit Q3. Doch selbst mit 10 oder mehr FP würde der Held keine besseren Informationen als Q4 von dieser Quelle bekommen.

Misslungene Probe: Die Quelle verweigert das Gespräch oder wimmelt die Helden ab.

Kritischer Erfolg: Die Quelle verrät alles, was sie weiß.

Patzer: Der Held bekommt Ärger mit seinem Gesprächspartner.

RECHERCHE ZWISCHEN REGELN UND ROLLENSPIEL



Die hier vorgestellte Regelabbildung der Recherche ist abstrakt und bewusst vage gehalten. Sie will dir mit der *Qualität* eine ungefähre Richtlinie geben, um den Erfolg der Informationssuche zu beurteilen. Ihr könnt jedoch ebenso auf die Würfel verzichten oder sie nur am Rande zurate ziehen und die Recherche rein rollenspielerisch ausspielen.

Die Helden werden mehr Fragen beschäftigen und mehr mögliche Informanten einfallen, die sie aufsuchen möchten, als wir hier umfassend abbilden können, ohne uns in mehrseitige Informationstabellen zu verlieren. Mache dich daher gut mit den Informationen über den Palazzo, seine Schätze und Bewohner sowie die Gäste des Maskenballs vertraut, um flexibel und souverän auf die Fragen der Helden reagieren zu können. Frische im Vorfeld der Sitzung dein Wissen auf und mache dir Notizen, was du preisgeben willst. Bedenke dabei, dass auch Informanten sich irren oder falsche Angaben machen können (gerade bei niedrigen Qualitätsstufen). Und selbst mit einem Kritischen Erfolg bei einer *Gassenwissen*-Probe +12 können die Helden nicht die geheime Zahlenfolge für das Kombinationsschloss des Tresors herausfinden, die einzig Malrizio kennt.



Die Freiheit in der Informationsvergabe ermöglicht es dir, den Schwierigkeitsgrad sowie den Umfang der Vorbereitungsphase variabel zu halten: Je geiziger du mit Informationen bist, desto schlechter sind die Helden vorbereitet und desto mehr (Spiel)Zeit kann dieses Kapitel in Anspruch nehmen.

HELDEN- UND SPIELERWISSEN

☛ Nicht immer fällt es Spielern leicht, zwischen ihrem Wissen und dem ihres Helden zu unterscheiden. Was der Held glauben würde, wird hinterfragt, weil der Spieler weiß, dass die Information Q1 hat. Wenn deine Spieler Schwierigkeiten haben, dies zu trennen, oder ihr die Sache generell spannender halten wollt, solltest du die *Gassenwissen*-Proben verdeckt würfeln.

GERÜCHTE

Fragestellung: „Ich höre mich um, was sich in der Stadt erzählt wird.“

Probe: *Gassenwissen* +4

Gerüchte umfassen den Klatsch und Tratsch, den man auf Gassen und Plätzen, in Salons und Kaschemmen oder während einer Gondelfahrt aufschnappen kann. Gerade bei niedriger Qualität kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen und die Helden mit den wildesten Spekulationen versorgen. Eine hohe Qualität kannst du nutzen, um die Helden auf eine bestimmte Fährte zu setzen.

Mögliche Themen: Klatsch über die Oberschicht und die Bewohner des Palazzos, Malrizios Sammelleidenschaft, Malrizios exzentrische Umbauten, die anstehende Lotterie, Gäste des Festes

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Fragestellung: „Ich suche jemanden, der mir etwas über den Palazzo / seine Bewohner / den anstehenden Maskenball erzählen kann.“

Probe: *Gassenwissen* +0

Wenn die Helden nicht nur Gerüchten lauschen wollen, sondern sich gezielt über den Palazzo und seine Bewohner erkundigen, wird dies als Suche nach allgemeinen Informationen behandelt.

Mögliche Themen: fehlerhafte oder zutreffende Beschreibungen einzelner Räume oder Stockwerke, Kunstwerke der Sammlung, Details über die Bewohner

DETAILLINFORMATIONEN

Fragestellung: „Welche Kunstwerke befinden sich in der Galerie des Mezzanins? Wo kann man den Schelm Bonnarò in seiner Freizeit antreffen? Auf welchen Märkten geht Svartjok einkaufen?“

Probe: *Gassenwissen* –4

Anhand der Qualität kannst du entscheiden, welche Informationen du den Helden aus den jeweiligen Kapiteln zugänglich machst. Je mehr du es ihnen erlaubst, gut vorbereitet zu sein, desto einfacher machst du es ihnen letztlich.

Mögliche Themen: Tagesabläufe und Biographisches eines bestimmten Bewohners, Details zu einem bestimmten Kunstwerk

INFORMATIONEN HINTERFRAGEN

☛ Ist der Held sich nicht sicher, ob sein Gegenüber die Wahrheit sagt, wird die *Menschenkenntnis* geprüft. Bedenke dabei, dass dadurch alleine eine Information nicht auf ihre Richtigkeit überprüft werden kann, solange das Gegenüber nicht gezielt lügt. Die Quelle kann den größten Unfug verbreiten – solange sie selbst daran glaubt, wird die *Menschenkenntnis* die Fehlinformation nicht als solche erkennen.

EXEMPLARISCHE INFORMATIONEN

☛ Der Schreiber *Quido Berylli* (*1008 BF, 1,91 Schritt, feine Garderobe, bei Aufregung überschlägt sich seine Stimme) schwingt die Feder für den *Belhankanischen Beobachter*, neigt jedoch zu Übertreibungen und Spekulationen.

☛ *Klevi Sartor* (*985 BF, grauschwarzer Dutt, kleinwüchsig, zynisch) ist städtische Archivarin im Justizpalast. Pläne des mehrfach umgebauten Palazzos sind hier nicht zu finden, wohl aber Dokumente über die Geschichte Jardinatas, Schmugglerverstecke und eine Karte der Kanalisation.

☛ *Zada* (22 Jahre, blonde Haare, leicht abstehende Ohren, raffigierig) arbeitete bis zu ihrem Traviabund und der bald folgenden Schwangerschaft vor einem Jahr als Küchenmagd im Palazzo.

☛ Der Söldnerveteran und meisterliche Armbrustschütze *Parin Khonchones* (*976 BF, barhäuptig, schwarzer Bart, Brillantohrring, brüllendes Lachen) ist Wirt von *Parins Taverne*, schnappt allerlei Gerüchte auf und kann gegen einen Obolus verschiedene Kontakte herstellen.

☛ *Cedio Sardahylos* (*1000 BF, dunkelbraune Locken, güldenländische Tunika und Oberschenkellange Weste) betreibt die Taverne *Tokum & Trivina*. Der Güldenlandheimkehrer kann auf Abenteurer spezialisierte Händler empfehlen.



ПЛАНЕ, ФАХРИСЕ ВПД ГЕЛЕГЕНХЕИТЕП

Da die Helden freie Hand haben, ihr Gaunerstück vorzubereiten, solltest du dich auf die abenteuerlichsten Einfälle vorbereiten. Längst nicht alle davon werden sich umsetzen lassen. Hier solltest du mit dem nötigen Fingerspitzengefühl für die Möglichkeiten der Helden und dem aventurischen Hintergrund entscheiden, wobei wie stets gilt: Es ist erlaubt, was eurer Spielrunde Spaß bereitet! Damit du den Einfällen der Spieler nicht hilflos ausgeliefert bist, werden im Folgenden wahrscheinliche Pläne und deren Umsetzung skizziert.

ZUGANG ZUM PALAZZO ERSCHLEICHEN


Das beste Bild kann man sich vor Ort machen und während des Raubs kann es nicht schaden, wenn sich ein Gefährte ganz offiziell – als angeheuertes Aushilfskraft oder mit einer ergaunerten Einladung – im Palazzo aufhält. Zudem ergeben sich daraus Gelegenheiten, schon im Vorfeld einzelne Ausrüstungsgegenstände im Palazzo zu verstecken.

IM PALAZZO ANHEUEREN

Für den Maskenball werden zusätzliche Bedienstete zur Bewirtung der Gäste, Künstler zur Unterhaltung sowie sechs weitere Wachen angeheuert. Die Einstellung der Diener und Künstler übernimmt Haushofmeister Ildebran (Seite 39), für die Wachen ist Hauptfrau Siranya (Seite 40) zuständig, die auch ein Auge auf das weitere zusätzliche Personal wirft. Die Einstellungen finden in der Woche vor dem Fest statt. Helden mit einem entsprechenden Hintergrund – etwa Kämpfer, Gaukler oder Musiker – oder einer überzeugenden Verkleidung können vorstellig werden und müssen sich gegen Mitbewerber durchsetzen.

Um sich für die Aufgabe als würdig zu erweisen, muss man sich verschiedenen Fragen des zuständigen Prüfers stellen und sein Geschick beweisen. Dazu muss je nach Tätigkeit in einer Sammelprobe ein bestimmtes Finalergebnis erreicht werden. Der Held hat dafür FW/2 Versuche.

Tätigkeit	Prüfer	Fertigkeit	Final- ergebnis	Sold
Diener	Ildebran	Etikette	15	5 S / Tag
Küchenhilfe	Svartjok	Kochen & Backen	10	5 S / Tag
Unterhalter	Ildebran	Gaukeleien, Singen oder Tanzen	25	20+FW S
Wache	Siranya	Menschenkenntnis	25	1 D / Tag

 Senke / erhöhe das Finalergebnis um 5 Punkte.

Anschließend wird Siranya dem erfolgreichen Anwärter auf den Zahn fühlen – und sollte sie nur den leisesten Zweifel an der Rechtschaffenheit haben, wird sie ihn ablehnen. Du solltest dieses Gespräch ausspielen, um die Hauptfrau als zähe wie fähige Gegenspielerin der Helden einzuführen. Am Ende steht eine indirekte Vergleichsprobe zwischen Siranyas *Menschenkenntnis* und dem *Überreden* des Helden. Alternativ können auch *Einschüchtern* und *Willenskraft* verglichen werden.

Vorteile: offizieller Zugang zum Maskenball, Informationen über den Palazzo, seine Bewohner und die Gäste durch die Einarbeitung im Vorfeld


Risiken: Siranya ist misstrauisch und behält den abgewiesenen Anwärter im Auge

Varianten: Indem sie reguläres oder angeheuertes Personal ausschalten (angehexte Gebrechen, Verletzungen bei einer inszenierten Tavernenschlägerei, etc.), können die Helden dafür sorgen, dass kurzfristig Ersatz eingestellt wird. Der Einspringer wird weniger streng geprüft (das zu erzielende Finalergebnis ist um 5 FP gesenkt) und auch Siranya ist nachlässiger (Probe des Helden in der Vergleichsprobe +4).

EINLADUNG ERGAUNERN

Nur geladene Gäste nehmen am Fest teil, doch die Natur des Maskenballs birgt die Gelegenheit, sich unerkannt unter die Gäste zu mischen. Findige Helden können einem geladenen Gast dessen Einladung abnehmen und sich als dieser ausgeben. Oder sie fälschen eine Einladung, wofür sie natürlich eine zu Gesicht bekommen müssen. Was sich bei den herausragendsten Gästen schwierig gestaltet, ist bei manch anderem Honoratioren der Republik einfacher.

Malrizio hat die Advokaten des Volkes ebenfalls eingeladen hat. Diese fünf gewählten Amtsträger fungieren innerhalb der Republik als Mahner und Schlichter. Sie gehen demonstrativ schutzlos durch die Stadt und lassen die Türen ihrer Wohnungen unverschlossen. Das macht es einfach, bei ihnen einzudringen und die Einladung zu stehlen oder zu „leihen“.

Für einen Volksadvokaten spricht zudem, dass sie zu den eher unwichtigen Gästen zählen und den Bediensteten Malrizios nicht gut bekannt sind. Außerdem haben nicht alle vor, das Fest zu besuchen. Exemplarisch ist die Volksadvokatin *Pamina Sartor* (29 Jahre, 1,79 Schritt, braune Locken, Muttermal an der Wange; ), die dafür bekannt ist, dass sie wenig von extravaganten Festlichkeiten hält, und zudem für ihre leichte Schusseligkeit berüchtigt ist: Sollte sie ihre Einladung verlegt haben, würde es nicht einmal sie selbst wundern.

Die Volksadvokatin ist natürlich nur ein Beispiel und die Helden können ebenso versuchen, an die Einladung eines anderen Gastes (ein Mitglied einer Würdigen Familie, ein anderer Amtsträger der Republik, Freunde Malrizios) zu kommen, nur wird es dann ungleich schwieriger.

☛ **Ein leichter Bruch:** Paminas Türen sind nicht verschlossen und es gibt keine Wächter. Es ist daher für die Helden ein Leichtes, bei ihr einzudringen. Wollt ihr den Einstieg nicht ausspielen, kannst du vereinfacht eine Sammelprobe (25 FP *Verbergen*, Zeitintervall: 10 Minuten) verlangen.

☛ **Eine Fälschung erstellen:** Um eine Einladung so zu fälschen, dass sie mehr als einem oberflächlichen Blick standhält, müssen in einer Sammelprobe 25 FP in *Malen & Zeichnen* (Zeitintervall: 15 Minuten) erzielt werden.

☛ **Das Geschenk der Advokatin:** Wenn die Helden Pamina mit den richtigen Argumenten überzeugen (*Überreden*) oder ihr bei der Schlichtung eines Streits zwischen einem Händler und einem sich betrogen fühlenden Kunden beistehen (*Rechtskunde*), kann sie einem Helden ihre Einladung, für die sie keine Verwendung hat, schenken.

Vorteile: offizielle Teilnahme am Maskenball

Risiken: Werden die Helden bei der Beschaffung einer Einladung ertappt, drohen Strafen, die vor allem bei einem Volksadvokaten schwer ausfallen, da diese unter besonderem Schutz stehen. Wird der Diebstahl bemerkt, drohen die Helden aufzufliegen, ebenso bei einer doppelten Einladung, die Malrizios Bedienstete misstrauisch macht und Siranya auf den Plan ruft.

Varianten: Abgebrühte Helden können versuchen, einem Gast die Einladung abzukaufen. Dazu müssen sie nicht nur einen geeigneten Kandidaten finden (Sammelprobe, 50 FP *Gassenwissen*, Zeitintervall: 1 Tag), sondern auch überzeugend auftreten (*Überreden* -4 bis -12, abhängig von der Geschichte, die sie auftischen). Noch dreister und gefährlicher ist es, einem Gast auf dem Weg zum Fest aufzulauern, ihn auszuschalten und in seine Rolle zu schlüpfen.

KUNSTSAMMLER UND GELEHRTE

Ein kunstinteressierter Held – oder einer, der sich als ein solcher ausgibt – kann im Vorfeld Malrizio um eine Audienz bitten, um sich die Sammlung zu besehen oder Interesse am Kauf eines bestimmten Kunstwerks zu äußern. Ebenso ist es denkbar, dass ein Held sich als Kunsthändler ausgibt, der Malrizios Ruf gefolgt ist und ihm ein Kunstwerk verkaufen will (das sich natürlich noch nicht in Belhanka befindet). Der Weg zu einer Audienz führt stets über Ildebran (Vergleichsprobe *Überreden* gegen *Menschenkenntnis*).

Malrizio ist zugänglich für Schmeicheleien und gibt gerne mit seinem Besitz an, so dass der Held eine Führung durch den Palazzo bekommt. Nur in die private Sammlung lässt der Hausherr nicht leichtfertig Fremde – hier muss er schon nachhaltig von der Geschichte beeindruckt sein, die ihm aufgetischt wird. Der Mäzen wird zudem mit seinem Gast fachsimpeln – Helden, die keine Ahnung haben, werden freundlich, aber bestimmt vor die Tür gesetzt. Du kannst dies über eine Sammelprobe *Geschichtswissen* (25 FP, 5 Proben, Zeitintervall: 1 Minute) abhandeln oder Malrizio das Fachwissen des Gastes anhand einzelner Kunstwerke prüfen lassen. Die Probenmodifikatoren dazu findest du auf Seite 50. Malrizio wird den Helden nicht bei der ersten Unkenntnis für einen Stümper halten, jedoch sollte der Held bei der Mehrheit der Kunstwerke und Künstler Sachkenntnis zeigen.


☛ **Eine Einladung bekommen:** Sollte Malrizio von seinem Gast begeistert sein – eine herausragende Demonstration künstlerischen Sachverstands gepaart mit einer Sammelprobe *Überreden* (bei Heldinnen auch *Betören*) gegen seinen dreifachen Wert *Willenskraft* (bei Heldinnen alternativ *Betören* gegen die doppelte *Willenskraft*) –, kann er ihn spontan zum Maskenball einladen (Zeitintervall: 30 Minuten).

Vorteile: (eingeschränkte) Führung durch den Palazzo, ggf. eine Einladung zum Maskenball

Risiken: Der Held hinterlässt einen schlechten Eindruck, sein Gesicht ist bekannt, Siranya wird unter Umständen misstrauisch

ALS HANDWERKER EINSCHLEICHEN

Malrizios Modernisierungen seines Palazzo sind ebenso Stadtgespräch wie die anhaltenden Unzuverlässigkeiten seiner Dampf- und Wasseranlagen. Um sich die Blamage zu ersparen, dass ein Gast – wie schon häufiger geschehen – durch eine Fehlfunktion des Wasserklosetts beschmutzt wird, will Malrizio die Anlage vorher prüfen lassen.

☛ **Der verzweifelte Mechanikus:** Die Anlage wurde von Meister *Cereborn Herolet* (63 Jahre, 1,88 Schritt, wirres Weißhaar, schlaksig, stottert leicht; ) entworfen, dessen Ruf zunehmend auf dem Spiel steht. Um sein Gesicht zu wahren, hat er kurzerhand einige seiner Gesellen und Arbeiter vor die Tür gesetzt, worauf die anderen aus Protest streiken. Er ist somit auf Hilfe angewiesen und wenn die Helden überzeugend auftreten (Sammelprobe, 25 FP *Mechanik*), wird er sie anheuern. Cereborns Werkstätten befinden sich auf Belhamèr.

☛ **„Wir können Euer Problem lösen!“:** Die Helden können selbst bei Malrizio (respektive Ildebran) vorstellig werden und sich als Experten anpreisen, die von den Problemen mit der Anlage gehört haben und sie lösen können. Um überzeugend aufzutreten, muss eine *Verkleiden*-Probe gelingen, die je nach Verkleidung und Hintergrund der Helden modifiziert ist: Einem zwergischen Bastler oder einer gelehrten Dame nimmt man Kenntnisse über die Geheimnisse der Mechanik eher ab als einer dahergelaufenen Abenteurerin oder einem Weidener Ritter.



Vorteile: (eingeschränkter) Zugang zum Palazzo, vor allem zu den Kellerräumen

Risiken: Siranya wird ein Auge auf die Handwerker haben, vor allem, wenn sie Grund zum Misstrauen hat (Vergleichsprobe *Menschenkenntnis* gegen passende Fertigkeiten der Helden). Vielleicht wird eine Arbeitsprobe verlangt (*Mechanik*).

Varianten: Die Helden können sich auch als Zulieferer einschleichen. Für das Fest werden große Mengen an Zutaten und Getränken benötigt. Sie können als Träger bei einem der Händler anheuern (Lohn: 5 H) oder eigene Waren anpreisen, um so mit Bewohnern des Palazzos ins Gespräch zu kommen.

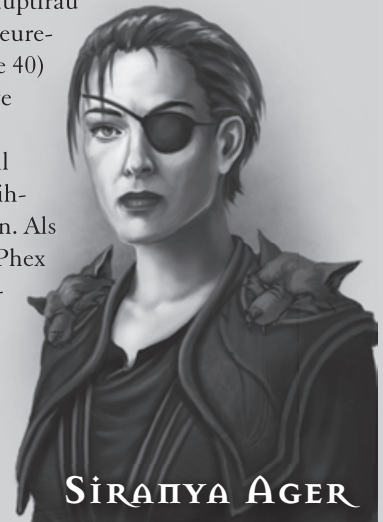
OPTIONAL: DIE GESCHEITERTE DIEBIN

Vor zwei Jahren versuchte die Fassadenkletterin *Minerva Lufanate* (34 Jahre, 1,61 Schritt, abgemagert, zynisch; 🗡️), etwas aus dem Palazzo zu stehlen, wurde gefasst und verbringt seitdem ihre Zeit auf Castell de Crys. Wenn es den Helden in der richtigen Verkleidung oder mit gefälschten Papieren gelingt, bis zu Minerva vorzudringen (eine Befreiung von der Gefängnisinsel wäre ein ganz eigenes Abenteuer), können sie mit einer Informantin reden, die den Palazzo als Diebin kennt und beurteilen kann. Alternativ können sie Minervas alten Komplizen *Tego* (41 Jahre, 1,73 Schritt, tätowiert, faulende Zähne, einhändig, glückloser, aber notorischer Dieb; 🗡️) ausfindig machen, der damals entkam und noch Minervas (sehr grobe) Planzeichnungen besitzt.

Bedenke, dass die Informationen zwei Jahre alt sind und die Diebe scheiterten. Heute bestehende Sicherungen gab es noch nicht, alte sind verschwunden oder wurden ausgetauscht. Mancher Raum kann verkleinert oder mit einem anderen zusammengelegt worden sein.

OPTIONAL: DIE WIDERSACHERIN

Die misstrauische Hauptfrau und ehemalige Abenteurerin *Siranya Ager* (Seite 40) wittert, dass subversive Elemente den bevorstehenden Maskenball nutzen könnten, um ihrem Herrn zu schaden. Als einstige Novizin des Phex ist sie mit den Methoden der Gegenseite vertraut und stellt Nachforschungen an, ob es Hinweise auf eine bevorstehende Unternehmung gibt. Wenn die Helden zu leichtfertig in ihren



SIRANYA AGER

Vorbereitungen sind, können sie Siranys Aufmerksamkeit auf sich lenken. Sie wird jedoch nicht umgehend gegen die Helden vorgehen, sondern sie im Auge behalten und zeitgleich die Sicherheitsvorkehrungen verschärfen, um die Helden auf frischer Tat zu ertappen. In diesem Fall solltest du später bei den Herausforderungen der Helden nach eigenem Ermessen die schwierigere, mit dem *Totenkopf* (👤) gekennzeichnete Variante wählen.

Du kannst die Würfel entscheiden lassen, ob Siranya den Helden auf die Schliche kommt. Lege jeden Tag, an dem die Helden etwas potentiell Verdächtiges unternehmen (Bewohner beschatten, gezielte Informationen einholen, etc.) für Siranya eine Probe -4 auf *Gassenwissen* ab. Wenn sie gelingt, schöpft die Hauptfrau Verdacht. Gehen die Helden explizit heimlich vor, ist Siranys Probe um den Fertigkeitwert *Gassenwissen* des führenden Helden erschwert.

Sollten die Helden ihrerseits wissen wollen, ob jemand von der Gegenseite aktiv ist, muss ihnen eine direkte Vergleichsprobe *Gassenwissen* gegen *Gassenwissen* gelingen.

SCHWÄCHEN DER BEWOHNER AUSNUTZEN

Im Kapitel *Gestalten der Macht und des Rausches* findest du zu den wichtigen Palazzobewohnern die Schwachstellen genannt. Sobald die Helden diese herausgefunden haben, können sie sie – wie die folgenden Beispiele zeigen – ausnutzen.

WÄCHTERLEID UND PARRENFURST

Der Wächter *Noldo ya Macato* (Seite 42) ist ein gescheiterter Rahjakavalier, der seinem Lebensfrust mit Liebschaften, Glücksspiel und Wein zu entfliehen versucht und in einschlägigen Kreisen als Unruhestifter berüchtigt ist. Die Helden können von seinen Eskapaden hören, wenn sie Informationen über die Bewohner des Palazzos einholen, oder zufällig auf ihn stoßen, weil er in einer der weniger exquisiten Tavernen in einen Streit gerät oder ihm die Schläger einer Sholinga auflauern, um Schulden einzutreiben.

👁️ **Noldo ausnutzen:** Noldo ist leicht zu übertölpeln – vor allem durch eine ansehnliche Heldin, die den selbsterklärten Frauenhelden mühelos um den Finger wickeln kann (indirekte Vergleichsprobe *Betören* gegen *Willenskraft*). Ebenso ist es



möglich, den spielsüchtigen Noldo beim Glücksspiel in eine für ihn prekäre Lage zu bringen (FW *Brett- & Glücksspiel* 6). Schwieriger ist es schon, ihn unter den Tisch zu trinken (FW *Zechen* 12), um mit dem betrunkenen Wächter einen Vorwand zu haben, den Palazzo näher zu inspizieren.

☛ **Noldos Vertrauen gewinnen:** Noldo ist anfällig für Zuspuch und Schmeicheleien (*Überreden*). Wenn die Helden ihm in einer – vielleicht gar inszenierten – Notsituation beistehen, wird er sie schnell seine Freunde nennen. Noldo ist verschuldet, Sholingas sind hinter ihm her, mit den Frauen läuft es nicht und seine Beschäftigung hängt am seidenen Faden, kurzum: Er ist verzweifelt und lässt sich von den Helden einspannen, vor allem, wenn etwas für ihn monetär dabei herauspringt.

Vorteile: Informationen, möglicher Verbündeter

Risiken: Noldo ist unzuverlässig. Er kann Absprachen durcheinander bringen, bricht unter Siranyas Druck zusammen, wenn sie Verdacht schöpft, oder hintergeht die Helden, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht.

Variante: Der Schelm

Statt Noldo kannst du den trinkfesten wie spielsüchtigen *Bonnaro Glitzerglanz* (Seite 41) verwenden. Er lässt sich zwar nicht leicht um den Finger wickeln, steht aber bei verschiedenen Schuldnern in der Kreide. Jüngst konnte er nur knapp mit dem BLENDWERK (ein Illusionszauber, der eine kurze Täuschung hervorruft) eines Edelsteins seinen Kopf aus der Schlinge ziehen. Der Zauber flog natürlich auf, doch obwohl Schläger (Seite 27) hinter ihm her sind, kann er vom Glücksspiel nicht lassen.

Die Helden können ihm gegen die Schläger beistehen, mit Dukaten aushelfen oder eine Beteiligung an der Beute in Aussicht stellen. Es besteht jedoch immer die Gefahr, dass er aus einer schelmischen Laune heraus die Helden auffliegen lässt.

DIE VERSCHWUNDENE TOCHTER

Beiläufig kannst du eine Begegnung mit dem Ehepaar *Ralhia* (43 Jahre, 1,54 Schritt, untersetzt, weinerlich, zum zweiten Mal verheiratet) und *Fider Kinzka* (39 Jahre, 1,71 Schritt, Halbglatze, korpulent, schielt, kurzatmig; ■) einflechten, vor allem, wenn es die Helden nach Brago verschlägt. Seit nun schon einem Jahr suchen die beiden Arbeiter der Schokoladenmanufaktur ihre Tochter Karis und haben die Hoffnung immer

noch nicht aufgegeben. Einmal die Woche, wenn die Arbeit es zulässt, fährt einer von ihnen zu den Inseln im Stadtzentrum, hält Ausschau nach dem vermissten Blondschoopf und zeigt Bürgern wie Fremden eine Zeichnung von Karis. Wenn die Helden Interesse zeigen, können sie erfahren, dass Karis immer von der Bühne träumte, weshalb ihre Eltern fürchten, dass sie vom fahrenden Volk fortgelockt wurde oder in einem Vergnügungsetablisement gelandet ist – auch wenn sie schon sämtliche Einrichtungen mehrmals aufgesucht haben und nicht glauben wollen, dass die geliebte Tochter ohne eine Wort des Abschieds verschwunden ist.

Genau hier irren die Eltern: Karis nennt sich Karisia Hyncice und lebt mit einer erfundenen Lebensgeschichte als Malrizios Schützling im Palazzo Duridanya (Seite 39). Anhand der Beschreibung der Eltern und der Zeichnung können die Helden sie später gegebenenfalls erkennen.

Vorteile: Informationen, Manipulation der Lotterie

Risiken: Karisia hält sich für gerissen und versucht, die Helden zu hintergehen. Dabei versucht sie sich als Opfer darzustellen.

DER WEG DURCH DEN UNTERGRUND

Gleichermaßen einen möglichen Einstieg wie einen potentiellen Fluchtweg bieten die Kanalisation unter Jardinata und der geheime Keller des Palazzos (Seite 51). Es gibt verschiedene Wege, die Helden darauf aufmerksam zu machen.

AUS EIGENEM ANTRIEB

Die Helden kommen von sich aus auf die Idee, nach unterirdischen Wegen zu suchen. Mögliche Quellen sind das Stadtarchiv im Justizpalast (Karte der Kanalisation, Berichte über Schmuggleraktivitäten im Unabhängigkeitskampf), Angehörige einer Sholinga oder unabhängige Hehler (die ihre Informationen nur mit viel Überzeugungsarbeit und gegen klingende Münzen preisgeben), die Gondolieri (Halbwahrheiten über Schmuggler) oder Kanalarbeiter. In der Magierakademie gibt es zudem einen knappen Bericht darüber, wie die Magierin Adaque Ambareth die Okkultistin Karlissa de las Flores in einer unterirdischen Stätte auf Jardinata stellte (Seite 44). Im Stadtarchiv lässt sich herausfinden, dass der Palazzo de las Flores von der Familie ya Duridanya gekauft wurde.

DER RATTENFÄNGER

Der gebürtige Nostrier *Pol Harmlyner* (*998 BF, 1,63 Schritt, schmutzig, entzündete Hautunreinheiten, stottert, führt Selbstgespräche; ■) zählt zu Belhankas Rattenfängern. Die Rahjakirche zahlt für jeden Rattenschwanz einen Heller und ermöglicht vielen Armen so ein Zubrot. Pol ist einer der besten, was nicht zuletzt an seiner magischen Flöte liegt, die er vor zwei Jahren in den Kanälen fand. Ihr Spiel zieht Nagetiere magisch an, die Fähigkeit lässt sich jedoch nur einmal pro Mond einsetzen. Um dieses Geheimnis zu hüten, fängt er einmalig einen großen Schwung Ratten und gibt seine Beute nach und nach ab.



Bei dem letzten Besuch in der Kanalisation wurde er unfreiwillig Zeuge des Mordes an einer Grundstücksbesitzerin durch Angehörige der *Sho Tacása*, einer Feme albernischer Verbrecher. Seitdem ist Pol auf der Flucht. Die Mörder holen Pol ein, just als dieser den Helden begegnet. Diese Begegnung kann in Kosmidion stattfinden, sich am Rande einer Gondelfahrt ereignen und eingeflochten werden, wenn die Helden selbst bereits in der Kanalisation unterwegs sind.

Stehen die Helden dem Rattenfänger bei, kann er sich zum Dank als Führer durch die Kanalisation anbieten. Gewinnen sie gar die Freundschaft des kauzigen Nostriers, erzählt er ihnen von seiner Zaubерflöte und ist gegen eine monetäre Aufmerksamkeit bereit, sie den Helden zu leihen.

DIE ABWASSER DER GARTENINSEL

Die Abwasserkanäle unter der Garteninsel sind verzweigt und besitzen mehrere Abflüsse im Westen und Osten Jardinas. Dass hier nicht der einfache Weg gewählt wurde, liegt daran, dass kein Palazzobesitzer ein Abwasserrohr vor seinem Grundstück haben wollte. Wenn die Helden keinen kundigen Führer an ihrer Seite haben und nicht aufpassen, können sie sich schnell verlaufen (*Orientierung*).

Die Kanäle sind ein lebendigerer Ort, als man annehmen könnte. Überall gluckst und blubbert es, kleine Tiere fliehen vor den Schritten der Helden in Ritzen und auch manch zwielichtige Gestalt treibt hier ihr Unwesen. Neben *Ratten* (Seite 61) können die Helden auf Schmuggler, Hehler oder Schläger einer Sholinga treffen. Vielleicht geht man sich bloß aus dem Weg oder einigt sich gütig – oder die Helden müssen sich ihrer Haut erwehren, weil die aufgeschreckten Unterweltsgestalten fürchten, dass ihre Geschäfte auffliegen.

EXEMPLARISCHER SCHLÄGER

MU 13	KL 11	IN 13	CH 12
FF 13	GE 13	KO 13	KK 12
LeP 28	INI 13		
MR 3	GS 9	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	14	10	1W6+1	kurz
Keule	12	10	1W6+2	mittel
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Wurfdolch	14	2	1W6+1	1/2/4/8/16

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Aktionen: 1
Vorteile: Flink 1
Nachteile: Goldgier 8, Neugier 8
Sonderfertigkeiten: Finte
Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 7, Wurf Waffen 6
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 4
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Sie greifen gerne gemeinsam einen Helden an und nutzen dabei ihre Wurfdolche aus der Entfernung sowie im Nahkampf Angriffe mit <i>Finten</i> .
Flucht: nach dem Verlust von 25% der LeP

Vorteile: verborgener Zugang zum Palazzo, potentieller Fluchtweg

Risiken: Auch wenn sie selbst nicht durch das Abwasser waten müssen, da steinerne Stege das Vorankommen angenehm machen, werden sie danach wie eine Kloake riechen. Ohne entsprechende Duftwasser oder Zauber, die den Geruch überdecken, wird dies auf dem Maskenball auffallen.

DAS RICHTIGE HANDWERKZEUG FÜR DEN ERFOLGREICHEN DIEB

Den richtigen Händler für die gesuchte Ware zu finden, wird ebenfalls über die Fertigkeit *Gassenwissen* ermittelt. Die Qualität (Q) des gefundenen Händlers entspricht 1W3, der Preis (P) 1W3+1. Misslingt die Probe, wiederholt der Meister beide Würfe und wählt das jeweils ungünstigere Ergebnis (in der Regel ein hoher Preis bei niedriger Qualität). Bei einer gelungenen Probe darf der Spieler für jeweils 3 FP Qualität oder Preis um einen Punkt verändern.

ALLERLEI PÜTZLICHES

Als reiche Handelsstadt und Kolonialhafen gibt es nur wenig, was sich in Belhanka nicht erwerben lässt – zumal auch die Geschäfte der Schmuggler und Hehler sehr gut laufen. Die nachfolgenden Listen können daher nur einen kleinen Ausschnitt dessen zeigen, was die Helden erwerben können. Es sind vor allem die wahrscheinlichsten Güter, die den Helden für ihre Unternehmung nützlich sind.

Das **Gewicht** ist stets in Stein angegeben. Der **einfache Preis** entspricht der Preisstufe 4. Unter **Fertigkeiten** findest du jene Fertigkeiten angeführt, bei denen die Ware als Hilfsmittel bei guter Qualität zu Erleichterungen und bei schlechter Qualität zu Erschwernissen führt.



HANDWERKSZEUG

Gerade auf Belhamèr und Simiavilla finden sich viele Krämer, die Werkzeuge verkaufen, auch ein Besuch bei den zahlreichen Märkten lohnt sich. Offensichtliches Diebeswerkzeug wie Dietriche findet man hingegen nicht überall und häufig unter der Ladentheke.

Name	einfacher		
	Gewicht	Preis	Fertigkeit
Beil/Handaxt	1,75	20 S	—
Brecheisen	2	10 S	—
Dietrich, Sortiment	15	50 S	Schlösserknackern
Feile für Metall	0,5	25 S	—
Fesselseil, Schritt	0,25	1 S	Fesseln
gezinkte Karten	0,25	5 S	Brett- & Glücksspiel
gezinkte Würfel	—	4 S	Brett- & Glücksspiel
Kerzen, 10 Stück	0,5	1 S	—
Kletterseil, Hanf, Schritt	0,1	1 S	Klettern
Leim	1	8 S	—
Nadel- und Zwirnset	0,1	8 S	Stoffbearbeitung
Strickleiter, Schritt	0,5	2,5 S	Klettern
Stundenglas	0,5	30 S	—
Stundenkerze, 10 Stunden	0,1	8 S	—
Sturmlaterne, Öl, abblendbar	0,75	12 S	—
Wurfhaken	0,25	5 S	—

GARDEROBE UND KOSTÜME

Es mag sein, dass die Helden sich über Bekannte beim Maskenball einschleichen, sich selbst auf die Gästeliste setzen oder bloß vorbereitet sein wollen, falls sie in der feiernden Menge untertauchen wollen – in allen Fällen fällt auf, wer keine Verkleidung hat.

Erschwerend kommt hinzu, dass es sich nicht um irgendeinen Maskenball handelt, sondern um eine Veranstaltung der gehobenen belhankanischen Gesellschaft, ausgerichtet von einem Gastgeber mit einem Hang zur Extravaganz. Es bedarf einer gelungenen Probe –4 auf *Etikette*, um bei der Garderobe stilvoller eine geschmackvolle Entscheidung zu treffen, wollen die Helden sich später nicht blamieren.

Name	einfacher		
	Gewicht	Preis	Fertigkeit
Ballkleid	1,5	50 S	Betören, Tanzen, Verkleiden
Belhankaner Röckchen	0,5	4 S	Betören, Verkleiden
Kapuzenumhang	2	4 S	Verbergen, Verkleiden
Korsett aus Fischbein und Seide	1	60 S	Betören, Verkleiden
Lederschuhe	1	2 S	Tanzen
Lippenrot	0,05	2 S	Betören
Maske aus Tuch	1	3 S	Verkleiden
Parfüm	0,05	3 D	Betören
Schleier, feinste Seide	0,05	20 S	Verkleiden
Schminke	0,05	10 S	Verkleiden

KRÄUTER UND ALCHIMISTISCHES

Von einzelnen, unabhängigen Alchimisten abgesehen, sind alchimistische Erzeugnisse vor allem auf der Ponte Pretiosi (37) zu erwerben, dort allerdings meist zu gehobenen Preisen. Für einfache Erzeugnisse wie Wirselsalbe und Wundpulver empfiehlt es sich, auf einen der zahlreichen Kräuterhändler zurückzugreifen.

Name	einfacher	
	Preis	Wirkung
1001 Rausch (Duftwasser)	60 D	60 Anwendungen, Betören +8 für 1W3+3 Stunden
Atmonbrei	18 D	für 5 Stunden Proben +2 auf Körpertalente (außer Schwimmen, Singen und Zechen)
Carlogessenz	4 D	Dämmerungssicht II für 1W6+12 x 5 Minuten
Einbeerentrank	20 D	enthält 40+2W6 LeP (max. 1W6/Std.), Suchtgefahr ab 12 LeP/Tag
Eulentränen	1 S	Dämmerungssicht I für 1W6+6 x Minuten
Gulmondtee	6 D	+2 KO, +2 LeP für 8 Stunden
Heiltrank	10 D	+2W6+4 LeP
Orazalkleber	5 D	schnell trocknender Klebstoff
Schwadenbeutel	2 D	erzeugt dichten, grauen Qualm (AT/PA je –5)
Tärnelensalbe	2 S	nächtliche Regeneration +1 LeP
Wirselsalbe	5 D	+1W6+4 LeP innerhalb eines Tages, stoppt Blutungen
Wirseltrank	5 D	+2W6 LeP innerhalb einer Stunde
Wundpulver	5 S	stoppt Blutungen, heilt Verletzungen bis 3 SP
Zaubertrank	60 D	+3W6+6 AsP
Zwölftee	2 D	zwei Tage Schutz vor Ansteckungen



AUSGESUCHTE KRÄMER UND HANDWERKER

Die nachfolgenden Krämer und Handwerker können die Helden aufsuchen oder zur Inspiration dienen, wenn du ein Geschäft improvisieren musst. Du kannst auf diese Übersicht auch zurückgreifen, wenn die Helden mittels *Gassenwissen* nach Händlern suchen.

Name	Standort	Angebot	Q	P	Gassenwissen
Campaniles Campagnenbedarf	Simiavilla	Krämerwaren	3	5	—
Gemischtwaren ui Penardunn	Kosmidion / Neumarsch	Krämerwaren	2	3	günstige Heiltränke (5 D, allerdings nur 1W6 LeP und für 1 Stunde KL und GE -1)
Hexe Targuna	Brago (87)	Kräuter, Elixiere	4	3	—
Nasul Ricorsi Nachfahren	Belenora (12)	feines Schuhwerk	5	5	—
Ninara von Vinsalt	Belenora (11)	aufreizende Damenkleider	5	4	wer Ninara in ihren Gewändern gefällt (Betören), bekommt Preisnachlass (entsprechend P3)
Orlan Hunggardner	Belenora (13)	gebrauchte Gewänder	4	3	—
Savilo ya Rován	Belenora (10)	elegante Gewänder	6	6	anfällig für Schmeicheleien (FP/2 <i>Überreden</i> erleichtern <i>Handel</i>)
Stipenbrinks Eisenwaren	Simiavilla	Eisenwaren	3	3	verkauft unter der Theke Dietriche (Q4/P5)

MÄRKTE IN BELHANKA

Belhanka kennt eine ganze Reihe von Märkten, die sich den unterschiedlichen Bedürfnissen der einzelnen Nachbarschaften angepasst haben. Das Angebot reicht von der teuren *Ponte Pretiosi*, an der die Erzeugnisse der Glaswerkstätten, Goldschmiede und Alchimisten verkauft werden, über das auf Expeditionen spezialisierte *Emporium* und den geheimnisvollen *Nachtmarkt* bis zum Ramsch der *Schwimmenden Märkte*. Die Angaben zu Qualität und Preis sind Durchschnittswerte und können innerhalb des Marktes schwanken.

Während der Marktzeiten herrscht der Marktfriede, der Raufereien und Ehrenhändel verbietet. Über die Einhaltung wachen Gardisten – sofern es welche gibt. Gerade auf den *Schwimmenden Märkten* und dem *Vielvölkermarkt* setzen angeheuerte Schläger die Interessen der Händler durch.

Markt	Standort	Angebot	Q	P	Anmerkungen
Emporium	Simivilla (53)	Krämerwaren, Abenteurerbedarf	5	5	dreistöckige Kaufhalle
Nachtmarkt	Penumbra (78)	Lebensmittel, Genussmittel, Bedarfsgüter	4	5	nur nachts geöffnet
Ponte Pretiosi	Simivilla (37)	Edelhandwerk, alchemistische Erzeugnisse	5	6	hohe Gardepräsenz
Schwimmende Märkte	Kosmidion (62)	Meeresfrüchte, Treibgut, Rauschmittel	3	3	Schlägerbanden, keine Garde
Spezereienmarkt	Simiavilla (44)	Süßwaren, Genussmittel	5	4	—
Vielvölkermarkt	Kosmidion (57)	Lebensmittel, Handwerkerzeugnisse	2	2	oft Pfuscherware
Viktualienmarkt	Belhamèr (23)	Lebensmittel	4	4	bis zur Mittagsstunde geöffnet

WER SOLL DAS BEZAHLEN?

🐾 Vielleicht sind eure Helden vermögend. Dann können sie sich nach Herzenslust eindecken. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen sie auf ihre Fertigkeiten vertrauen – oder greifen auf folgende Kniffe zurück:

🐾 Entsprechend der üblichen Regeln (**Regelwerk 137**) können die Helden mit ihren Fertigkeiten Geld verdienen.

🐾 **Der Auftraggeber** kann den Helden einen Vorschuss geben, damit sie sich ausrüsten können. Die Höhe des Vorschusses hängt vom Auftraggeber, dem Status und Verhandlungsgeschick der Helden ab sowie davon, wie leicht oder schwer du es ihnen machen willst.

🐾 Angesichts des zu erwartenden Gewinns bei einem erfolgreichen Bruch können die Helden – etwa beim Bankhaus ya Strozza oder bei einem privaten Geldverleiher – einen **Kredit** aufnehmen. Abhängig vom Sozialstatus liegt die maximale Höhe des gewährten Kredits bei 3 D (Unterschicht), 30 D (Mittelschicht), 3.000 D (Oberschicht und Adlig), der jährliche Zinssatz bei 30 %. Jede Stufe des Vorteils *Reich* erhöht den Kredit noch mal um ein Drittel.

🐾 Die Helden können ihre Ausrüstung mit **Hehlerware** zusammenstellen. Um einen geeigneten Hehler zu fin-

den, muss eine *Gassenwissen*-Probe gelingen, die bei dem Sozialstatus Oberschicht und Adlig um 8 Punkte, bei Mittelschicht um 4 Punkte erschwert ist. Der Preis beträgt nur ein Viertel des Listenpreises (bei einer Preisstufe entsprechend der Qualität), die anfängliche Qualität liegt bei 1 und kann pro 3 FP um eine Stufe erhöht werden.



RAHJAS LUST UND PHEXENS GUNST

„Rahjas Lehren sind die Lehren des Lebens, und der rauschhafte Reigen eines ihr gefälligen Festes ist so vielseitig und überraschend wie das Leben selbst.“

—Llabaduin, Tempelvorsteher der Gareth Halle der Ekstase und dreimaliger Geliebter der Göttin, Gareth, 1014 BF

Auch für dieses Kapitel, das sich mit dem Fest sowie dem Diebstahl befasst, gilt: Die Helden haben alle Freiheiten und längst nicht alle Einfälle der Spieler lassen sich im Vorfeld erahnen. Auf Vieles wirst du spontan reagieren müssen, doch lass dich dadurch nicht aus der Ruhe bringen. So wie die Spieler sich Zeit nehmen, sich untereinander abzustimmen, hast du Zeit, die Heldenaktionen und ihre Folgen zu überdenken.

Ein RAUSCHENDES FEST – OHNE HELDEN

„Der lebhafteste Gast ist der ungebetene.“

—Eorlariel Zirillion Silbersee, Hofzeremonienmeister am reisenden Hof der Kaiserin Rohaja von Gareth, Pfalz Donnerschalck, 1031 BF

Malrizio richtet den Maskenball nicht bloß aus, weil ihm nach einem Fest ist und die belhankanische Gesellschaft solche Feierlichkeiten von dem Lebemann erwartet. Er möchte zusätzlich einigen ausgesuchten Gästen seine neueste Errungenschaft, *Das Mädchen mit den goldenen Augen*, präsentieren – und hat sich dafür einen besonders raffinierten Spaß einfallen lassen: eine phexgefällige Lotterie (siehe unten).

Bei allen Vorbereitungen liegt es in der Natur der Sache, das ein Maskenfest für die Beteiligten einige Überraschungen parat hält. Und die Helden sind nicht die einzige. Nachfolgend präsentieren wir, wie das Fest im Palazzo Duridanya ablaufen

DAS FEST ALS LEBENDIGER KOSMOS

Die Helden erkunden weder ein verlassenes Gebäude, noch schleichen sie sich durch einen schlummernden Palast. Die Kulisse des Abenteuers ist ein lauter und glitzernder Maskenball, mit all seinen Vor- und Nachteilen für die Unternehmung der Helden. Vor allem aber erfordert dieses Szenario von dir, die Spieler nie vergessen zu lassen, was um sie herum und in dem Gebäude geschieht. Von überall her tönen Klänge und Stimmen, vernommene Schritte können ebenso einer alarmierten Wache wie einem betrunkenen Gast gehören, unerwartet tauchen maskierte Personen auf oder die Helden stolpern unverhofft in eine peinliche Szene. Denn der Maskenball findet auch ohne sie statt. Aus dem Wechselspiel von Heldenaktionen und den Erlebnissen der Gäste und Bewohner ergibt sich das besondere Flair des Abenteuers.

würde, wenn die Helden sich *nicht* anschicken würden, das Gemälde zu stehlen. Dies gibt die Kulisse vor, vor der die Helden agieren, und kann dir helfen, das Umfeld des Abenteuers lebendig auszugestalten. Natürlich ist dieser Ablauf nicht in Stein gemeißelt, denn die Helden können und werden ihn maßgeblich beeinflussen. Dadurch mag vieles anders kommen, als es hätte geschehen können. Wie sich die Nacht genau entwickelt, wirst du gemeinsam mit deiner Spielrunde erfahren.

MASKEN UND VERKLEIDUNGEN

Belhankas Festkultur hat eine eigene Maskentradition hervorgebracht, die in ganz Aventurien berühmt ist. *Die* belhankanische Maske gibt es nicht, dennoch weiß jeder, was damit gemeint ist: eine phantasievolle wie geheimnisvolle Gesichtslarve. Ob nun als Halb- oder Vollmaske, vor das Gesicht gebunden oder als Stabmaske, das Spiel mit der Identität gehört zum guten Ton des Festes – und wer zu früh preisgibt, wer er ist, nimmt dem Spiel seinen Reiz.

Die Masken kommen in allen Ausführungen und Farben daher: Man sieht Pestmasken mit langen Nasen, federgeschmückte Vogelmasken, Narrengesichter mit Glockenkranz, Dryadenmasken mit duftenden Blüten, schillernde Schmetterlingsmasken, gar teure Exemplare mit Edelsteinen und Glaslinsen sowie neuerdings exotische uthurisch anmutende Masken. Ebenso variantenreich sind die Gewänder, die von weiten, die Gestalt verhehlenden Mänteln und Umhängen über Korsetts und körperbetonende Schnitte bis hin zu ausgefallenen Kreationen reichen, die ihre Träger zu phantastischen Kreaturen machen.

Nur wenige Teilnehmer sind auch trotz ihrer Verkleidung schnell ausgemacht, etwa Primesta Pervalia in ihrer Traube aus Leibwächtern und Malrizio als offen auftretender Gastgeber.





Um eine bekannte Person in ihrer Maskerade zu erkennen, muss eine direkte Vergleichsprobe *Sinnesschärfe* gegen *Verkleiden* gelingen. Du kannst die FP einer verkleideten Meisterperson pauschal mit $1W6+4$ annehmen.

DIE AUFMACHUNG DER DIENER

Auch die Diener und Wachen sind verkleidet. Während die Wachen schwarze Mantel und Hüte zu weißen Pestmasken tragen, setzen sich die anderen Diener zur üblichen schwarzgoldenen Livree Halbmasken in Form stilisierter Tiergesichter auf.

DIE CHORHOPER LOTTERIE

Seitdem sich die Neuigkeit in Belhanka verbreitete, dass Malrizio das berühmte Gemälde erworben hat, wird er geradezu von Kunstfreunden und Neidern bedrängt, die einen Blick darauf erhaschen wollen. Mit einer Chorhoper Lotterie, wie er es nennt, hat der Mäzen nun einen phexgefälligen Weg gefunden, die Gemüter zu beruhigen. Jedem Gast steht es frei, für 10 Dukaten ein Los bei Melsine Durenald im Salon der vergangenen Zeit (E18) zu erwerben – wobei es keine Beschränkung gibt, wie viele Lose eine einzelne Person erwirbt. Allerdings sind nur 100 Losnummern vorbereitet. Diese sind in doppelter Ausführung auf kleine Holzplaketten gemalt, von denen jeweils eine Melsine herausgibt und die andere sich in der Urne im Spiegelsaal (E6) befindet. Bis zur Rahjastunde (23:00 Uhr) können Lose gekauft werden, eine halbe Stunde vor Mitternacht findet die Ziehung statt, bei der drei Lose gezogen werden. Die Gewinner wird Malrizio selbst zu dem *Mädchen mit den goldenen Augen* führen.

Mit der Lotterie wirtschaftet Malrizio übrigens nicht in seine eigene Tasche: Der Erlös der Lotterie soll dem Efferdtempel auf Kosmidion gespendet werden, der eine Armenküche unterhält.



MALRIZIO

Auf Seite 35 findest du Informationen, wie die Helden an der Lotterie teilnehmen und sie manipulieren können.

MUSIK, DARBIETUNGEN UND ZERSTREUUNGEN

Der Ballsaal gehört den Musikern. Neben einer gefälligen Kapelle, die zum Tanze aufspielt, krönt Malrizio den Abend mit einem Auftritt des Hexengeigers Vermis Lezzolo (Seite 42). Dazu sind einzelne Musiker in den anderen Räumen unterwegs, um mit leisen Klängen für eine wohlige Atmosphäre zu sorgen.

Im Innenhof treten allerlei Artisten auf: Jongleure, Feuerspucker, Gaukler, gar eine Schleiertänzerin. Zwischen allen tappst Bonnaro umher, bedenkt Gäste mit zynischen Scherzen und lässt sich mit Wein volllaufen.





WIE DIE NACHT VERLAUFEN KÖNNTE

Diese Übersicht soll dir helfen, die Ereignisse des Abends einzuordnen. All dies geschieht so und zu den angegebenen Zeiten, wenn der Ablauf von den Helden nicht beeinflusst wird.

Tsastunde (19:00 Uhr)

ab 19:00 Uhr: Ankunft der Gäste, die sich im Erdgeschoss verteilen und zu kleinen Grüppchen zusammenfinden. Im Innenhof (E15) finden erste Darbietungen von Gauklern und Possenreißern statt, Musiker leiten im Spiegelsaal (E6) mit leichten Klängen den Abend ein.

19:45 Uhr: Malrizio begrüßt die bereits anwesenden Gäste, erläutert die Regeln der Lotterie und erklärt das Buffet für eröffnet. Anschließend eröffnet er mit Galigoa den ersten Tanz. (E6)

Phexstunde (20:00 Uhr)

Großer Ansturm am Buffet (E17), daneben Tanz im Spiegelsaal (E6) und Darbietungen im Innenhof (E15).

Perainestunde (21:00 Uhr)

21:15 Uhr: Noldo ya Macato stößt auf dem Rundgang mit Tedeo ya Aranori zusammen, der ihn nicht erkennt, aber sich zu einer spöttischen Bemerkung über die Tölpelhaftigkeit des Wächters hinreißen lässt. Siranya, die in der Nähe weilt, ermahnt Noldo zur Ruhe.

21:45 Uhr: Oresta schleicht sich vom Fest und trifft sich mit Alborn in der Remise.

Ingerimmstunde (22:00 Uhr)

22:00 Uhr: Auftritt der Hexengeigers Vermis Lezzolo, der für eine halbe Stunde mit den Klängen seiner Vardari die Gäste verzaubert (E6).

Rahjastunde (23:00 Uhr)

23:00 Uhr: Melsine schließt den Losverkauf (E18). Mit Hilfe zweier Diener bringt sie die Einnahmen in den Salon der Ruhe und schließt sie dort ein (E11). Malrizio gibt die baldige Losziehung bekannt (E6), anschließend begibt er sich mit Siranya in die Privatsammlung (O13).

23.15 Uhr: Malrizio holt das Gemälde aus dem Tresor und stellt es in der Privatsammlung auf. Er begibt sich wieder nach unten, Siranya bleibt zurück, um das Bild zu bewachen (O13).

23:30 Uhr: Karisia zieht vor den Augen der Gäste die drei Gewinnerlose: Kronbeamter Ascanio Numataupo, Tedeo Rahjalieb ya Aranori (der sein Los verschenkt) und Magistra Vittoria Kanbassa (E6).

Praiosstunde / Mitternacht (0:00 Uhr)

0:00 Uhr: Malrizio führt die Gewinner in die Privatsammlung (O13).

0:30 Uhr: Die Gewinner kehren zum Maskenball zurück und werden von neugierigen Gästen bestürmt. Malrizio verschließt das Gemälde wieder im Tresor (O14) und begibt sich mit Siranya nach unten.

0:45 Uhr: Primesta Pervalia verlässt den Maskenball.

Rondrastunde (1:00 Uhr)

1:00 Uhr: Bonnaro erbricht sich sturzbetrunken in den Springbrunnen und wird von Siranya und Svartjok auf sein Zimmer im Dachgeschoss getragen.

1:30 Uhr: Noldo versucht einen Streit mit Tedeo zu provozieren. Siranya entbindet ihn von seinen Aufgaben. Als er protestiert, wird er von zwei anderen Wachen vor die Tür gesetzt

1:45 Uhr: Der große Aufbruch beginnt.

Efferdstunde (2:00 Uhr)

2:30 Uhr: Die meisten Gäste haben das Fest verlassen. Die Künstler werden von Melsine ausgezahlt und Malrizio lässt das Fest im Kreise enger Freunde im Kaminzimmer (E7) ausklingen.



DRAMATURGIE EINES DIEBSTAHLS

„Wenn dir die Zeit gewogen ist, musst du dir keine Gedanken um Gelegenheiten machen. Leider hat die Zeit ihren eigenen Willen und nicht immer ist sie dir gewogen.“

—Thargelion von den Nebelwassern, Temporalmagier, neuzeitlich

Es gibt zahllose Möglichkeiten, das Mädchen mit den goldenen Augen erfolgreich aus dem Palazzo zu entwenden, abhängig von euren Vorlieben und den Fertigkeiten der einzelnen Helden. Mit der Beschreibung des Palazzos, seiner Bewohner und des Festes kennst du die Rahmenbedingungen – alles Weitere ergibt sich aus dem Zusammenspiel zwischen dir und deinen Spielern. Um dich mit der Aufgabe nicht ganz alleine zu lassen, findest du im Folgenden ein paar Hinweise.

EINEN PLAN ENTWICKELN

Es ist zu hoffen, dass die Helden nicht blind in den Palast eindringen, sondern sich gut vorbereitet und einen Plan zurechtgelegt haben. Lasse dir diesen Plan von den Spielern erklären und mache dir Notizen, an welchen Stellen das Vorhaben angreifbar ist. In einem Film wäre dies die Szene, in der die Protagonisten ein letztes Mal ihr Vorgehen durchsprechen.

Wenn du gnädig bist, kannst du bei offensichtlichen Fehlüberlegungen eine verdeckte KL-Probe würfeln und bei Gelingen die Helden darauf hinweisen.

ZUSAMMEN ODER GETRENNT?

Die wichtigste Frage ist, ob die Helden als geschlossene Gruppe agieren oder sich aufteilen. Eine Gruppe kann durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Personen flexibler auf plötzliche Herausforderungen reagieren, kann allerdings immer nur an einem Ort sein.

Wenn die Helden getrennt vorgehen, sich also ebenso unter die Gäste wie Diener mischen und heimlich in den Palazzo vordringen, hat dies den Vorteil, dass Helden, die sich freier bewegen können, für notwendige Ablenkungen sorgen können. Die Kommunikation unter den Helden wird jedoch schwieriger und sie müssen sich darauf verlassen, dass die jeweils anderen wie verabredet vorankommen. Notiere dir genau die Absprachen, die die Helden treffen, und bedenke, dass ein Uhrenvergleich in Aventurien so gut wie unmöglich ist, da mechanisch gefertigte Uhren wie ein Vinsalter Ei unsagbar teuer und selten sind. Die Helden müssen daher ihr Handeln an bestimmten Ereignissen festmachen (zum Beispiel während des Auftritts des Hexengeigers, wenn vom Garten aus Lichtzeichen mit einer Blendlaterne gegeben werden, u.Ä.).

Damit Spieler, deren Helden gerade nicht am Zug sind, sich nicht langweilen, solltest du dynamisch zwischen den einzelnen Schauplätzen wechseln. Dies kann die Spannung erhöhen, wenn du mitten in einer vertrackten Situation die Szenerie wechselst und dich erstmal den Aktionen anderer Helden zuwendest. Dem betroffenen Spieler gibt es zudem Gelegenheit, in Ruhe sein weiteres Vorgehen zu überdenken.

Ein PLAN TRIFFT AUF DIE WIRKLICHKEIT

Kein Plan überlebt die Begegnung mit der Wirklichkeit – dies gilt auch für das Vorhaben der Helden. Soviel man sich absichert und was man alles bedenkt, der Zufall folgt eigenen Re-

geln, gerade bei einem Maskenball mit 200 Gästen und in einem Spiel, in dem der Würfel über Erfolg und Scheitern entscheidet. Die nachfolgenden Anregungen sollen vor allem dazu dienen, die Spannung zu erhöhen, nicht um die Helden scheitern zu lassen. Für jedes Hindernis, das du einbaust, sollte es einen Ausweg geben, der den Helden dank ihrer Fähigkeit offensteht. Manches kann zudem eher für eine humoristische Note sorgen.

Umgekehrt kannst du Zufälle nutzen, um den Helden zuzuspielen. So kann der Gast, der sich verlaufen hat, die Wachen genau in dem Moment ansprechen, wenn sie kurz davor sind, einen sich nur unzureichend verbergenden Helden zu entdecken.

KLEINERE HINDERNISSE

Ein formidabler Tänzer oder eine virtuose Jongleurin hinterlässt einen solchen Eindruck, dass ihm oder ihr fortan ein anhänglicher Verehrer folgt. Diesen muss man nun geschickt loswerden (*Einschüchtern* +4).

Ein Gast verwechselt einen maskierten Helden mit einem Bekannten und verwickelt ihn in ein längeres Gespräch. Er lässt sich nur schwer überzeugen, dass der Held nicht der Freund ist, vermutet er in den Beteuerungen des Maskierten doch eine spaßige Scharade (*Einschüchtern* oder *Überreden* +4).

Ein angestellter Held wird für eine überraschende Aufgabe herangezogen: ein Streit unter Gästen bindet ihn als Wache, ein Diener soll einen betrunkenen Gast zu seiner Gondel begleiten, in der Küche werden zusätzliche Hände benötigt, etc.. Je nach Situation sind unterschiedliche Fertigkeiten gefragt, um sich aus der Affäre zu ziehen oder die Aufgabe möglichst schnell zu lösen.

Eine verabredete Verständigung geht schief: Ein Lichtzeichen wird nicht gesehen, weil der Empfänger unaufmerksam ist (mislungene *Sinnesschärfe*-Probe) oder just in dem Moment in ein Gespräch verwickelt wird, ein besprochener Zauber misslingt im ersten Versuch oder eine Meisterperson befindet sich nicht dort, wo man sie erwartet hat.

GRÖßERE MISSGESCHICKE UND HINDERNISSE

Die Helden sind im Vorfeld falschen oder unvollständigen Informationen aufgefressen. So wussten sie etwa zwar von dem Kombinationsschloss des Tresors, aber nicht von der Falle, oder Wachen patrouillieren auf anderen Wegen, da Siranya kurzfristig die Wachpläne geändert hat.





☛ In manch verfängliche Situation können die Helden sich durch misslungene Proben selbst bringen, etwa weil Dietriche abrechen und sich im Schloss verkeilen (*Patzer*), ein Held im Aufzugsschacht stecken bleibt oder von einem Balkon fällt.

DAS EIGENLEBEN DER MEISTERPERSONEN

Die Bewohner des Palazzos und die Gäste des Festes führen ihr eigenes Leben. Dies kann die Helden unerwartet vor Herausforderungen stellen.

☛ Ein Liebespaar zieht sich zum Stelldichein genau dorthin zurück, wo ein Held sich versteckt oder im Vorfeld Ausrüstungsgegenstände platziert wurden.

☛ Ein Eklat sorgt dafür, dass die Wachen sich genau dort befinden, wo sie gerade bestenfalls nicht sein sollten. Oder der Rundgang verzögert sich aufgrund eines Zwischenfalls mit einem Gast, der genau dort geklärt wird, wo die Helden eigentlich entlang müssen.

☛ Ein Bewohner ist müde oder betrunken und zieht sich vor der Zeit auf sein Zimmer zurück.

☛ Ein neugieriger Gast schaut sich im Palazzo um oder hat sich verlaufen.

☛ Genauso kann ein Verbündeter der Helden, etwa ein bestochener Wächter oder ein erpresster Bewohner, sich nicht so verhalten wie besprochen. Er vergisst eine Verabredung, übersieht ein Zeichen oder ist nicht zur richtigen Zeit am verabredeten Ort, weil er aufgehalten wird, oder überlegt es sich anders und hintergeht die Helden.

Für zufällige Begegnungen kannst du die folgende Tabelle zurate ziehen:

3W6	Begegnung
3	Bekannter der Helden
4	Liebespaar
5	anzüglicher Gast
6	kunstinteressierter Gast
7	betrunkenen / berauschten Gast
8	Gast in misslicher Lage (verlaufen, gestürzt, Liebhaber ist ohnmächtig geworden)
9	Gäste im vertraulichen Gespräch
10	erschöpfter Gast
11	in Tränen aufgelöster Gast
12	streitende Gäste / Diener
13	Diener mit Sonderauftrag
14	Diener, drückt sich vor Arbeit
15	angeheuerter Diener auf der Suche nach einem Versteck für kleines Diebesgut
16	Musiker
17	Gaukler
18	hochgestellte Persönlichkeit mit Gefolge



SCHICKSALSPUNKTE

☛ *Schicksalspunkte* (Regelwerk 248) bieten sich als erzählerisches Regelement an, eine missliche Lage durch eine glückliche Fügung zum Guten zu wenden. So fasst der Dietrich doch noch, kurz bevor die näherkommenen Schritte in den Gang einbiegen, im letzten Moment wird ein gutes Versteck entdeckt oder der Gefährte blickt schließlich doch in die richtige Richtung.

ABLENKUNGEN

Je mehr die Helden für Ablenkungen sorgen, desto besser können sie ihr eigentliches Vorhaben verschleiern. Dabei darfst du gerade misstrauischen Meisterpersonen wie Siranya Proben zugestehen, um ein Verwirrspiel zu durchschauen.

- ☛ Geschickt gestreute Gerüchte (*Überreden*) können einen Streit zwischen zwei Gästen auslösen. Vielleicht will ein Held auch gezielt eine bestimmte Person beleidigen (*Einschüchtern*, nach Person -4 bis +4) und eine handfeste Auseinandersetzung provozieren, die die Aufmerksamkeit der Wachen fesselt.
- ☛ Ein guter Tänzer kann jemand anderen stürzen lassen (*Körperbeherrschung* für ein geschickt gestelltes Bein, *Tanzen*, um selbst nicht aus dem Schritt zu kommen).
- ☛ Verschüttete Getränke eines ungeschickten Dieners (*Körperbeherrschung* +4) auf die Garderobe von Oresta, Galigoa oder Karisia lösen empörte Szenen aus. Die betroffene Dame zieht sich beleidigt bis aufgelöst zurück. Gerade bei Galigoa und Karisia ist Malrizio bemüht, die Dame zu beruhigen.
- ☛ Eine Küchenhilfe kann Abfuhrmittel unters Essen mischen oder sorgt für einen kleinen Küchenbrand (*Kochen & Backen*).
- ☛ Illusionen werden schnell für spontane oder raffiniert geplante Darbietungen gehalten, fesseln aber die Aufmerksamkeit der anwesenden Personen. Zu aggressive Ablenkungen (etwa ein Brand der Remise) lösen Panik aus und lassen Siranya Lunte wittern.

WEITERES VORGEHEN

Der beste Zeitpunkt, des Gemäldes habhaft zu werden, ist unmittelbar vor der Lotterie, nachdem Malrizio das Bild aus dem Tresor geholt hat und es nur von Siranya bewacht wird – wobei die Helden in diesem Fall immer noch die Hauptfrau überwältigen müssen und zwei weitere Wachen nicht fern sind. Ebenso können sie vorher zuschlagen, wenn sie eine Möglichkeit besitzen, den Tresor zu knacken (die Überraschung und Blamage von Malrizio ist dann umso größer), oder später, nachdem sie den Mäzen beobachtet haben, wie er den Tresor öffnet.

DIE HELDEN ALS GÄSTE UND BEDIENSTETE

So die Helden Teil des Festes sind – ob nun als Gäste, Bedienstete oder angeheuerte Unterhalter – müssen sie ihren Rollen gerecht werden. Versagen sie bei den entsprechenden Proben, fallen sie ebenso auf wie bei sehr gut gelungenen Proben. Das kann den Helden in die Hände spielen oder geplante Aktionen behindern. Misslungene Proben führen nicht gleich zum Ausschluss vom Fest – man hat sich vielmehr zum Gespött gemacht. Wer sehr negativ auffällt, weckt Siranyas Misstrauen.

korrektes Verhalten auf dem Ball	<i>Etikette</i>
Tanz auf dem Maskenball	<i>Tanzen</i> -4
an einer Diskussion teilnehmen	<i>Etikette</i> oder <i>Überreden (Lügen)</i> -4
sich zu einem bestimmten Thema äußern	passende Fertigkeit
unterhaltsame Darbietung	passende Fertigkeit
gemäßigtes Trinken	<i>Zechen</i> +4
übermäßiges Trinken	<i>Zechen</i> -4
Jemanden betrunken machen	Vergleichsprobe <i>Zechen</i> gegen <i>Zechen</i>
einen Verehrer loswerden	<i>Einschüchtern</i> +4

TEILNAHME AN DER LOTTERIE

Auch die Helden können an der Lotterie teilnehmen. Als Meister trifft du die Entscheidung, ob das Los der Helden gezogen wird. Du kannst aber auch den Zufall entscheiden lassen.

- ☛ **Zufall:** Es gibt 100 Lose. Der Meister notiert sich die drei Gewinnzahlen und teilnehmende Spieler dürfen sich für jedes Los eine Nummer aussuchen (gleiche Nummern dürfen natürlich nicht ausgesucht werden). Hat einer der Spieler eine Gewinnnummer getippt, hat er gewonnen.
- ☛ **Manipulation:** Karisia zieht die Lose und verkündet die gezogenen Zahlen. Haben die Helden sie durch ihre erlogene Geschichte in der Hand, können sie so die Ziehung beeinflussen. Schwieriger ist es, mittels einer Illusion die Zahlen auf den Plaketten (in Karisias Wahrnehmung) zu verändern. Die Plaketten auszutauschen ist nahezu unmöglich, da die Urne für jedermann sichtbar auf der Bühne im Spiegelsaal steht. Um während des Balls zusätzliche Plaketten in die Urne zu schmuggeln, muss eine *Taschendiebstahl*-Probe -8 gelingen – und die Plaketten müssen natürlich so aussehen wie die Originale, was nur möglich ist, wenn die Helden dies im Vorfeld herausgefunden haben.

BEUTE! UND NUN?

An das Gemälde zu gelangen, ist nur eine Hürde – mit ihm zu entkommen, eine ganz andere. Wirklich gelungen ist der Coup, wenn das *Mädchen mit den goldenen Augen* Jardinata schon längst verlassen hat, bevor sein Verschwinden bemerkt wird. Nachfolgend findest du ein paar mögliche Varianten, von denen du dich inspirieren lassen kannst:



☛ **Das Gemälde transportieren:** Mit seinen 45 auf 40 Halbfingern ist das Gemälde nicht übergroß, aber dennoch nicht einfach zu verstecken. Zudem sollten die Helden sich Gedanken machen, wie sie es schützen – denn wenn es bei der Flucht beschädigt wird, ist es weniger wert. Vielleicht tarnen sie es mit einem AURIS NASUS oder transportieren es mittels MOTO-RICUS hinter dem Rücken einer abgelenkten Wache vorbei.

☛ **Heillose Flucht:** Wenn die Helden heillos fliehen, werden ihnen die Wachen nachsetzen. Du kannst eine spannende Verfolgungsjagd in Kutschen und auf Pferderücken über Jardinata und Spada bzw. in Gondeln über den Sikram inszenieren. Vorbereitete Helden halten ein Fluchtgefährt bereit.

☛ **Durch die Kanalisation:** Eine – im besten Fall gut vorbereitete – Flucht durch den geheimen Keller und die Kanalisation birgt bei all dem Unrat die Gefahr, dass das Gemälde

beschädigt wird, jedoch sind Siranya diese Wege nicht bekannt. Wenn sie den Helden dicht auf den Fersen ist, kann es zum Showdown im Untergrund kommen.

☛ **Die mehrfache Scharade:** Die Helden können damit spielen, dass das Gemälde den Palazzo verlässt, es in Wahrheit jedoch *im* Palazzo verstecken (zum Beispiel im Keller, in einem der ungenutzten Räume oder unter den verstaubten Kunstwerken des Dachbodens). Ebenso können sie ihre Flucht bloß inszenieren: Während die Wachen sich mit eingeschlagenen Fenstern und verdächtigen Spuren im Garten beschäftigen sowie einem (zur verabredeten Stunde) eilig die Insel verlassenden (bezahlten) Gondoliero nachjagen, haben sich die Helden mit vorbereiteten Masken und Verkleidungen bereits unter die Gäste gemischt.

AUSKLANG

Die Belohnung der Helden ist abhängig vom gewählten Einstieg. Waren sie erfolgreich, bekommen sie den Lohn, den sie mit ihrem Auftraggeber vereinbart haben, vielleicht sogar eine kleine Prämie obendrauf. Waren sie auf eigene Rechnung unterwegs, besitzen sie nun das Bild und dürfen sich mit der Frage beschäftigen, wie sie es am besten verkaufen. Kunstsammler und Interessenten lassen sich in vielen Teilen Aventuriens finden, und wenn die Helden nicht wollen, dass man ihnen schnell auf die Schliche kommt, bringen sie das Gemälde besser in Punin oder Zorgan an den Mann als in Methumis. Vielleicht wollen sie es auch selbst behalten oder es war ohnehin geplant, dass es später zu Malrizio zurückkehrt. *Das Mädchen mit den goldenen Augen* wird von zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen werden. Sein Schicksal liegt in euren Händen.

Je spektakulärer der Raub vonstatten geht, desto mehr wird er in aller Munde sein. Die Helden können so den Grundstein ihrer eigenen Diebeslegende legen. In einschlägigen Kreisen wird dies ihren Ruf mehren, doch solcher Ruhm hat immer auch seine Schattenseiten.

Malrizio wird – so es sich nicht um eine Wette handelte, bei der er die Niederlage sportlich hinnehmen kann – eine Belohnung für die Wiederbeschaffung des Gemäldes aussetzen. Und

es mag Siranya sein, die den ehrgeizigen Entschluss fasst, die Diebe persönlich ausfindig zu machen. Mit Siranya hast du so eine Meisterperson zur Hand, die du langfristig zu einer Gegenspielerin der Helden aufbauen kannst.

In jedem Fall haben die Helden sich bei einem erfolgreichen Unterfangen **30 Abenteuerpunkte** verdient.

GESCHEITERTE HELDEN

Die Option des Scheiterns ist gegeben. Dabei ist entscheidend, ob die Helden entkommen können oder (einzelne) festgesetzt werden. Aus der Befreiung des Gefährten, der gemeinsamen Flucht aus dem Gefängnis oder schon der Gerichtsverhandlung mag sich ein ganz eigenes Abenteuer ergeben. Flüchtige Helden, deren Identität bekannt ist, werden fortan in der Republik Belhanka gesucht. In der Verurteilung von Straftätern ist die Republik wenig zimperlich, aber du kannst die Richter milde stimmen, so dass sie nicht gleich zu einem Todesurteil oder Verstümmelungen greifen. Dennoch droht den Helden eine lange Kerkerhaft auf Castell de Crys oder zumindest eine Verbannung für mehrere Jahre.



GESTALTEN DER MACHT UND DES RAUSCHES

In diesem Kapitel findest du die Bewohner des Palazzos und die Gäste des Festes. Neben einer Beschreibung und Hinweisen zur Darstellung werden unter *Schwachstellen* Schwächen der Person beschrieben, die die Helden für ihre Zwecke ausnutzen können, wenn sie sie in Erfahrung bringen. So können sie etwa Malrizios Gemahlin Oresta mit ihrer geheimen Leidenschaft erpressen oder mit (erfundenen) Geschichten über das Leben der Nivesen die Freundschaft des Kochs Svartjok gewinnen. Die *Informationen* beziehen sich auf bestimmte Schlüsselinformationen, die auf Seite 21 beschrieben werden. Die Zahl in Klammern steht für die Qualität.

Der bei manchen Meisterpersonen angeführte *Vorhang* (☒) bedeutet, dass das Schicksal dieser Figur in zukünftigen Publikationen nicht weiter verfolgt wird und es ganz in den Händen eurer Spielrunde liegt.

Daneben wird dir auffallen, dass bei einigen Meisterpersonen ein Geburtsjahr angegeben ist, bei anderen ein festes Alter. Dies ist der zeitlich flexiblen Einordnung des Abenteurers geschuldet und abhängig von der jeweiligen Meisterperson. Siedelst du das Abenteuer 1037 BF an, ist Malrizio 38 Jahre alt, im

Jahre 1033 BF erst 34 Jahre – die angehende Jungschauspielerin Karisia jedoch stets 17 Jahre (auch wenn sie sich in jedem Jahr als älter ausgibt).

DER REIGEN DER MEISTERPERSONEN

☛ Die ansehnliche Zahl an Meisterpersonen soll dich nicht abschrecken. Niemand verpflichtet dich, sämtliche Figuren einzubinden. Betrachte diese Sammlung viel eher als Angebot, aus dem du dich bedienen *kannst*, aber nicht *musst*. Zudem werden deine Spieler dem Reigen der Meisterpersonen eine ganz eigene Dynamik verleihen, etwa, weil sie sich besonders für Karisia interessieren, dafür aber den verschuldeten Schelm Bonnaro links liegen lassen. Gib ihnen die Freiheit, reagiere gelassen auf die Interessen deiner Spieler und zwinge ihnen keine Meisterpersonen auf – und setze dich selbst gleichermaßen nicht unter Druck, jede einzelne Figur bis ins Detail darzustellen.

DIE BEWOHNER DES PALAZZOS

Wie es sich für einen extravaganten Lebemann gehört, bewohnt Malrizio seinen Palast nicht alleine. Neben den wichtigsten Personen aus seinem Umfeld, die hier vorgestellt werden, bleibt Platz für eigene Figuren, die du als zeitweilige Gäste des Edelmanns oder weitere Diener im Palazzo unterbringen kannst.

MALRIZIO YA DURIDAPYA, BARON VON CASPOLETH

„Der Geschmack ist es, der uns Edelleute vom Popolo abhebt. Ob in der Kunst, der Mode oder dem Gebaren – Geschmack ist entscheidend. Und wer Geschmack besitzt, wird Anstand nicht missen lassen.“

Kurzcharakteristik: feinsinniger Lebemann, der Herausforderungen schätzt

Hintergrund: Der Hausherr (*999 BF, schwarzer Lockenkopf, gutaussehend, großzügig, prunkliebend) ist in ganz Belhanka und darüber hinaus als Mäzen und Lebemann bekannt. Durch seine Ehe und den eigenen Familienbesitz ist er äußerst reich und zeigt dies gerne. Es ist ein offenes Geheimnis, dass nicht alle Künstlerinnen, die er fördert, vorrangig aufgrund ihres Talents seine Gunst empfangen.

Malrizio schätzt den Wettstreit unter Ehrenleuten, ob nun bei Turnieren, Pferderennen, Regatten oder um politische Ämter. Da er es sich erlauben kann, zu verlieren, ist er nicht nachtragend – tritt aber stets an, um zu gewinnen.



Seelentier: Pfau

Funktion: Malrizio wird nur aktiv, wenn er von einer Unternehmung gegen ihn ahnt (etwa, weil es sich um eine Wette mit der Phexkirche handelt). Dann reizt ihn die Herausforderung, er wird jedoch stets mit den Mitteln eines Edelmanns agieren.

Sollten die Diebe am Ende erfolgreich sein, wird er ihnen den Sieg gar gönnen.

Informationen: Festablauf (7), Lotterie (7), Privatsammlung (7), Wachpläne (4)

Schwachstellen: Malrizios Schwäche ist die Leidenschaft. Schönen, noch dazu geistreichen Frauen kann er sich nicht entziehen, einem Wettstreit ebenso wenig. Dreiste Helden können beides für sich ausnutzen.



MALRIZIO YA DURIDANIYA

MU 13	KL 13	IN 14	CH 15
FF 14	GE 13	KO 13	KK 11
LeP 28	INI 14		
MR 3	GS 11	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Langdolch	15	12	IW6+2	kurz
Degen	15	13	IW6+3	mittel

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Adlig, Gutaussehend I, Reich III, Vertrauenerweckend
Nachteile: Eitelkeit 6, Spielsucht 4, Verschwendungssucht 7
Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade
Kampftechniken: Dolche 11, Fechtwaffen 12
Wichtige Talente: Reiten 10, Tanzen 13, Zechen 11, Betören 14, Etikette 12, Überreden 11, Willenskraft 12, Geschichtswissen (Kunstgeschichte) 15 (17)
Kampfverhalten: Wenn Malrizio sich verteidigen muss, erweist er sich als kompetenter Fechter und kann sich auch mit dem Dolch seiner Haut erwehren. Er bevorzugt einen eleganten Fechtstil mit allerlei Raffinessen, um den Gegner vorzuführen.

SIGNORA ORESTA YA CORCOLLIS, MALRIZIOS GEMAHLIN

„Es gibt ein Wort, das der belhankanische Dialekt gegenüber dem Horathi nicht kennt. Es heißt Genügsamkeit.“

Kurzcharakteristik: biedere Edeldame, die den perfekten Schein zu wahren weiß

Hintergrund: Oresta (*997 BF, 1,71 Schritt, dunkelbraune Steckfrisur, längliches Gesicht, zugeknöpfte Kleider, bieder und selbstgefällig) stammt aus Malur und wurde als älteste Tochter ihres Vaters mit Malrizio verheiratet. Seiner Extravaganz kann sie ebenso wenig abgewinnen wie der belhankanischen Lebensart. Das ausschweifende Treiben langweilt sie. Sie sehnt sich nach der Beschaulichkeit Malurs, weiß aufgrund ihrer Erziehung jedoch ihre Rolle der duldsamen Gattin zu spielen.

Seelentier: Kröte

Funktion: Als biedere Hausherrin, die im Korsett ihrer Erziehung gefangen ist, konterkariert Oresta das freizügige Lebensgefühl Belhankas.

Informationen: Festablauf (4), Lotterie (1W3), Privatsammlung (1W3), Wachpläne (1W3)

Schwachstellen: Oresta erträgt die Demütigung durch Malrizios Liebschaften, weil es sich so geziemt. Wer dies durchschaut, kann mit viel Fingerspitzengefühl Oresta gegen ihren Gatten ausspielen. Vor Kurzem verfiel sie dem Knecht Alborn (Seite 42). Obwohl Malrizio selbst seine Gesellschafterinnen hat und man es in Belhanka nicht so eng sieht, fürchtet Oresta um ihren Ruf, sollte die Liebschaft bekannt werden. Das macht sie erpressbar.

ORESTA YA CORCOLLIS

MU 12	KL 12	IN 13	CH 12
FF 13	GE 11	KO 12	KK 10
LeP 27	INI 13		
MR 2	GS 9	WS 6	

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Adelskind, Schwer zu verzaubern
Nachteile: Arroganz 7, Heimwehkrank 8, Stubenhocker
Sonderfertigkeiten: keine
Wichtige Talente: Tanzen 7, Zechen 8, Etikette 10, Überreden 11, Willenskraft 11
Kampfverhalten: Oresta kämpft nicht.

GALIGOA GHAMOTTA, GESELLSCHAFTERIN

„Musik ist die Sprache der Seele und somit des Göttlichen in uns.“

Kurzcharakteristik: kompetente Gesellschafterin, begnadete Sängerin und Musikerin

Hintergrund: Galigoa (24 Jahre, 1,69 Schritt, goldblonde Haare, meerblaue Augen) wurde im Lyceum Azizel ausgebildet, eine der Kurtisanenschulen der legendären Höfe der Abendröte. Als Gesellschafterin versüßt die Malrizio die Abende mit Gesang und Musik, weist weitere Avancen jedoch zurück. Der Edelmann weiß dies an ihr ebenso zu schätzen wie ihren Kunstverstand.

Seelentier: Lerche

Funktion: Die Kurtisane ist Malrizios engste Vertraute und kennt viele seiner Geheimnisse. (■)

Informationen: Festablauf (5), Lotterie (4), Privatsammlung (4), Wachpläne (1W3)

Schwachstellen: Galigoa hegt ein Misstrauen gegenüber Karisia, kann der Jungschauspielerin aber nichts nachweisen. Dennoch würde sie sie lieber heute als morgen verschwunden sehen, da sie in Galigoas Augen Malrizios Verstand trübt. Haben die Helden etwas gegen Karisia in der Hand, können sie einen Handel mit Galigoa schließen.

GALIGOA GHAMOTTA

MU 12	KL 12	IN 14	CH 15
FF 14	GE 13	KO 13	KK 11
LeP 28	INI 14		
MR 2	GS 10	WS ?	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Langdolch	14	11	IW6+2	kurz



RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Begabung (Musizieren), Gutaussehend II, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Nachteile: Eitelkeit 7, Höhenangst 6, Verpflichtungen I
Sonderfertigkeiten: Finte
Kampftechniken: Dolche 9, Raufen 10
Wichtige Talente: Singen 13, Tanzen 10, Zechen 9, Betören 13, Etikette 11, Überreden 10, Willenskraft 11, Geschichtswissen (Kunstgeschichte) 9, Musizieren 12
Kampfverhalten: Galigoa versucht Kämpfe argumentativ zu vermeiden. Muss sie sich ihre Haut erwehren, versucht sie, sich so zu positionieren, dass sie fliehen kann. Sie wird um Hilfe rufen.

KARISIA ΗΥΠCICE, ANGEHEΠDE HOFSCHAUSPIELERIN

„Manchmal, in meinen Träumen, sehe ich mich auf der Bühne des Kusliker Residenztheaters. Könnt Ihr Euch das vorstellen: ich auf der großen Bühne ...?“

Kurzcharakteristik: mäßig begabte, aber zielstrebige Jungschauspielerin, die ihren mädchenhaften Charme für ihre Zwecke einzusetzen weiß

Hintergrund: Die junge Schauspielerin Karisia (17 Jahre, 1,68 Schritt, blonde Haare, große, blaue Augen) wird von Malrizio gleichermaßen protegiert wie umworben. Um dem stadtbekannteren Mäzen zu gefallen, gibt sich Karisia drei Jahre älter aus, als sie eigentlich ist. Zudem gibt sie sich betont unschuldig und naiv, weiß aber ihren Charme kokett und gezielt einzusetzen. Ihre Zielstrebigkeit brachte sie in Malrizios Haus, der ihren Unterricht finanziert. Dabei ist sie allerdings nur mäßig begabt.

Seelentier: Schmetterling

Informationen: Festablauf (5), Lotterie (5), Privatsammlung (1W3), Wachpläne (1W3)

Funktion: Karisia kann gleichermaßen ein Ansatzpunkt für Helden sein, um mehr über die Villa zu erfahren, wie eine Gefahr für den geplanten Coup. Denn sie ist nicht so unschuldig, wie sie aussieht – und wenn die Helden auf sie hereinfallen, kann sie sie auflaufen lassen, um sich gegenüber Malrizio zu profilieren. (■)

Schwachstellen: Karisia heißt eigentlich Karis Hinzka und kommt aus dem Arbeiterviertel Brago, wo sie seit einem Jahr vermisst und von ihren Eltern gesucht wird. Sie hat mit allen alten Bekanntschaften gebrochen und fürchtet, dass Malrizio sie fallen lässt, wenn ihr Lügengespinnst auffliegt.

KARISIA ΗΥΠCICE

MU 12	KL 10	IN 12	CH 13
FF 12	GE 12	KO 12	KK 10
LeP 27	INI 12		
MR 2	GS 10	WS 6	

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Begabung (Überreden), Flexible Eigenschaft (Bauernschläue), Gutaussehend I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend
Nachteile: Eitelkeit 8, Größenwahn 7, Verwöhnt 6
Sonderfertigkeiten: keine
Wichtige Talente: Tanzen 7, Betören 8, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Überreden (Lügen) 9 (I I), Verkleiden 6, Willenskraft 6
Kampfverhalten: Wenn die bedroht wird, täuscht Karisia übertrieben eine Ohnmacht vor.

İLDEBRAN REGOTIS, HAUSHOFMEISTER

„Ein Dutzend tollwütiger Zyklopen davon abzuhalten, vorbeifahrende Schiffe mit Felsen zu bewerfen, ist einfacher, als diesen tobischen Tölpeln die Etikette der Speisefolge beizubringen! Und hat irgendwer daran gedacht, genügend Bosparanjer für Signor Ascanio zu bestellen?!“

Kurzcharakteristik: altgedienter, doch mittlerweile überfordertes Hofmeister

Hintergrund: Ildebran (62 Jahre, 1,74 Schritt, schütteres Haupthaar und weißer Bart, akkurate Erscheinung, zitternde rechte Hand) dient der Familie ya Duridanya seit über vier Jahrzehnten. Das Zittern seiner rechten Hand macht es ihm mittlerweile unmöglich zu schreiben, zudem wird er zunehmend vergesslich, wodurch er stark auf seine Sekretärin angewiesen ist. Er weiß um seine Unzulänglichkeiten, die ihn selbst am meisten ärgern. Seit einiger Zeit neigt er dazu, seinen Unmut darüber an Untergebenen auszulassen, die sich hinter seinem Rücken über ihn lustig machen.

Seelentier: Hund

Funktion: Bei Ildebran laufen alle Fäden zusammen – und immer wieder drohen sie ihm aus den Fingern zu gleiten. Dennoch kennt niemand den Palazzo so gut wie er. (■)

Informationen: Festablauf (6), Lotterie (5), Privatsammlung (4), Wachpläne (4)

Schwachstellen: Ildebran ist mit der Organisation des Festes überfordert, auch sonst unterlaufen ihm immer mehr Fehler, die er zu vertuschen sucht, indem er anderen die Schuld zuweist. Einige Diener des Hauses nehmen ihm dies übel und hoffen auf eine Gelegenheit, ihn bloßzustellen. Wenn die Helden ihn davor bewahren, wird er sich erkenntlich zeigen.

İLDEBRAN REGOTIS

MU 11	KL 15	IN 14	CH 12
FF 10	GE 11	KO 9	KK 10
LeP 20	INI 14		
MR 5	GS 9	WS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	7	7	1W6+1	kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Unauffällig, Zeitgefühl
Nachteile: Niedrige Lebenskraft I, Stubenhocker, Vergesslichkeit, Verpflichtungen I, Zerbrechlich
Sonderfertigkeiten: Hauswirtschaft
Kampftechniken: Dolche 2
Wichtige Talente: Betören (Festgestaltung) 12 (14), Etikette 14, Überreden 13, Willenskraft 12, Rechnen 12
Kampfverhalten: Bei einem Angriff auf seine Person zeigt sich Ildebran pikiert und wird den Angreifer darauf hinweisen, wie unangemessen dieses Verhalten ist. Erst danach wird er sich um Hilfe bemühen, selbst aber nicht kämpfen.

MELSINE DVREPALD, ἸΛΔΕΒΡΑΠΣ ΣΕΚΡΕΤΑΡΙΠ

„Das ist bereits erledigt, Maestro Ildebran.“

Kurzcharakteristik: erfahrene und aufmerksame Assistentin, im Privaten träumerisch

Hintergrund: Die junge Schreiberin (25 Jahre, 1,72 Schritt, braune Lockenmähne, Binokel, schmaler Oberkörper und breite Hüften) ist Ildebrans aufgeweckte Sekretärin, die seine Marotten duldsam und mit Witz erträgt.

Seelentier: Smaragdnanter

Funktion: Was Ildebran weiß, weiß auch Melsine – und mehr. Niemand kennt die Abläufe und kleinen Geheimnisse besser als die aufmerksame Schreiberin. (■)

Informationen: Festablauf (7), Lotterie (6), Privatsammlung (4), Wachpläne (6)

Schwachstellen: Melsine träumt von Abenteuern in der Ferne, genährt durch die Reiseberichte und Hellerheftchen, die sie in großer Zahl verschlingt. So professionell sie ihrer Aufgabe nachgeht, so naiv und unerfahren ist sie in Liebesdingen. Beides zusammen macht sie empfänglich für das Werben eines weitgereisten Abenteurers, der sie leicht um den Finger wickeln kann.

MELSINE DVREPALD

MU 12	KL 14	IN 13	CH 11
FF 13	GE 11	KO 10	KK 10
LeP 25	INI 13		
MR 4	GS 9	WS 5	

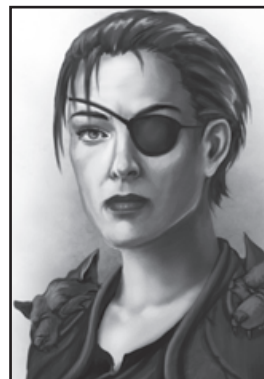
RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Gutes Gedächtnis, Vertrauenerweckend
Nachteile: Eingeschränkter Sinn (Sicht), Neugier 8, Verpflichtungen I
Sonderfertigkeiten: Hauswirtschaft
Kampftechniken: Raufen 3
Wichtige Talente: Betören (Festgestaltung) 8 (10), Etikette 9, Überreden 10, Willenskraft 8, Rechnen 9
Kampfverhalten: Melsine ist unbewaffnet und vermeidet Kämpfe. Wird sie bedroht, wird sie sich ergeben – und auf den verwegenen Helden hoffen, der sie befreit oder sich in die Gefangene verliebt.

SIRANYA AGER, HAUPTFRAU DER WACHE

„Diese Eindringlinge haben bereits ihren ersten Fehler begangen, als sie sich diese Villa für ihr Schurkenstück ausgesucht haben.“

Kurzcharakteristik: kompetente Söldnerin und ehemalige Abenteurerin

Hintergrund: Siranya (*998 BF, 1,80 Schritt, braunes Kurzhaar, Augenklappe über dem linken Auge) stammt aus armen Verhältnissen und wuchs in den Gassen Vinsalts auf. Als Heranwachsende verdingte sie sich bei verschiedenen Banden, später begann sie ein Noviziat bei der Phexkirche, das sie jedoch abbrach, als sie sich mit ihrem Mentor überwarf. In den Jahren danach bestritt sie ihr Leben als Mercenaria und tat sich bei der Verteidigung der jungen Republik Belhanka hervor. Seit einigen Jahren steht sie nun schon im Dienste Malrizios.



Seelentier: Fuchs

Funktion: Siranya ist für die Sicherheit von Malrizios Gästen und Kunstschätzen zuständig. Das macht sie zu einer wichtigen Antagonistin der Helden, die zudem aufgrund ihrer Biographie mit deren Tricks vertraut ist. (■)

Informationen: Festablauf (6), Lotterie (7), Privatsammlung (6), Wachpläne (7)

Schwachstellen: Siranya ist sehr von sich überzeugt – und bisher hat ihr keiner beweisen können, dass er besser ist als sie. Doch mitunter kann ihr Selbstbewusstsein in Selbstgefälligkeit umschlagen – und dann können ihr Fehler unterlaufen.

SIRANYA AGER

MU 16	KL 13	IN 14	CH 13
FF 15	GE 15	KO 14	KK 13
LeP 29	INI 14		
MR 6	GS 13	WS 9	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Degen	17	15	IW6+3	mittel

RS/BE 0/0 (feste Kleidung)
Vorteile: Balance, Eisern II, Gefahreninstinkt 5, Unauffällig, Zeitgefühl
Nachteile: Arroganz 5, Verpflichtungen I, Verstümmelt (Einäugig)
Sonderfertigkeiten: Finte, Kreuzblock, Meisterparade
Kampftechniken: Fechtwaffen 12
Wichtige Talente: Körperbeherrschung (Balance) 11, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Einschüchtern 10, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 12, Kriegskunst 10
Kampfverhalten: Sie ist ehrgeizig und scheut auch den direkten Kampf nicht. Allerdings wird sie nicht bis zum Tod kämpfen, sondern nach dem Verlust der Hälfte ihrer Lebenspunkte oder von zwei Wunden nach Alternativen suchen.



SIRANYA MASKEPÄNZ

Während des Maskenballs wird Siranya mehrmals ihre Verkleidung wechseln. Dazu hat sie im südlichen Gästezimmer (M2) eine Garderobe für sich eingerichtet. Insgesamt wechselt sie dreimal ihre Gewandung, um 21:00, 23:00 und 1:00 Uhr.

- ☞ weiße Pestmaske, schwarzer Umhang und Hut (entsprechend der Aufmachung der Wachen)
- ☞ goldlackierte Halbmaske, rotes Kopftuch und rote Korsarengewandung
- ☞ schwarze Schmetterlingsmaske, rotschwarze Jacke mit weißer Spitze
- ☞ grüne Halbmaske, schwarze Weste über grüner Bluse

БОННАРО ГЛІТЗЕРГЛАНЗ, SCHELM UND SPAßMACHER

„Ich könnte mir einen Kartoffelsack über den Kopf ziehen und dabei furzen wie ein tobrischer Schafhirte – die Meute würde trotzdem lachen. Warum mir also Mühe geben?“

Kurzcharakteristik: kompetenter Schelm, der seine besten Zeiten hinter sich hat

Hintergrund: Der alternde Schelm (63 Jahre, 1,74 Schritt, rot gefärbte Locken mit grauem Haaransatz, grell geschminktes, verlebtes Gesicht) findet seine eigenen Späße nicht mehr lustig, weswegen er sich kaum noch Mühe gibt. Dass die hohen Herrschaften dennoch darüber lachen, deprimiert ihn noch mehr.

Seelentier: Geier

Funktion: Bonnaro ist das Zerrbild des belhankanischen Lebensgefühls, ein Spaßmacher, der die Lust am Witz und sich selbst in den Verheißungen der Serenissima verloren hat. (■)

Informationen: Festablauf (6), Lotterie (4), Privatsammlung (1W3), Wachpläne (1W3)

Schwachstellen: Bonnaro ist spielsüchtig, doch nicht mit Glück gesegnet. Er hat mittlerweile keinen Überblick mehr über seine Schulden.

БОННАРО ГЛІТЗЕРГЛАНЗ

MU 12	KL 12	IN 13	CH 13
FF 14	GE 14	KO 13	KK 12
LeP 28	AsP 33	INI 13	
MR 2	GS 12	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	14	12	1W6+1	kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Schwer zu verzaubern, Verbundenheit (Kobolde), Zauberer III
Nachteile: Neugier 4, Pechmagnet, Spielsucht 11, Taktlos, Weltfremd 6, Zaubereschränkung (Spaß)
Sonderfertigkeiten: Tradition Schelm
Kampftechniken: Dolche 8
Wichtige Talente: Gaukeleien (Bauchreden) 12 (14), Körperbeherrschung (Akrobatik) 11 (13), Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen (Schleichen) 10 (12), Einschüchtern (Beleidigen) 11 (13), Etikette 6, Überreden 10, Willenskraft 4

Wichtige Zauber: Auris Nasus 12, Axxeleratus 9, außerdem verfügt er über Zaubertricks wie Bauchreden und einige weitere Schelmenzauber, die Leute plötzlich nackt dastehen lassen oder unnütze Gegenstände in wertvolle Kleinodien verwandelt

Kampfverhalten: Bonnaro wird zuerst versuchen, mit seinen Zaubern Verwirrung zu stiften, um dann – möglichst mit Hilfe eines AXXELERATUS – die Flucht anzutreten.

SVARTJOK, KOCH UND KÜCHENMEISTER

„Alleine, wenn Ihr Euer feines Näschen über diese Suppe haltet – deren Rezept durch die Schülerin des großen Schamanen Kylänjak überliefert wurde –, atmet ihr die Freiheit der nivesischen Steppe.“

Kurzcharakteristik: exotischer und leichtgläubiger Koch

Hintergrund: Der Koch des Hauses (30 Jahre, nivesisches Halbblut mit rötlichen Haaren, füllig, folkloristische Nivesentracht) entstammt der flüchtigen Liebschaft eines nivesischen Abenteurers mit einer belhankanischen Bürgerin. Obwohl er in seinem Leben nie weiter als bis in die Vororte Belhankas gekommen ist, gibt er sich nivesischer als mancher Nivese. Seine ausgefallenen Speisen – die auf „wahrhaftig überlieferten Rezepten des Nivesenvolkes“ basieren – haben ihn in den Dienst Malrizios gebracht.

Seelentier: Lemming

Funktion: Svartjok erfüllt die Sehnsucht nach Exotik und Fremde, die den Belhankanern zu eigen ist, obwohl er selbst davon kaum Ahnung hat. (■)

Informationen: Festablauf (4), Lotterie (1W3), Privatsammlung (1W3), Wachpläne (1W3)

Schwachstellen: Svartjoks Schwärmereien für die ihm fremde Kultur, der sein unbekannter Vater entstammt, machen ihn empfänglich für Helden, die aus dem aventurischen Norden kommen oder etwas von dort zu berichten wissen. Sie müssen dafür nicht einmal Nivesen sein, ihre Berichte können sogar erfunden sein. Generell ist Svartjok leichtgläubig und schließt schnell Freundschaften.

SVARTJOK

MU 11	KL 9	IN 14	CH 11
FF 14	GE 12	KO 14	KK 12
LeP 29	INI 14		
MR 1	GS 8	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	9	9	1W6+1	kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: Flexible Eigenschaft (Bauernschläue), Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack)
Nachteile: Behäbig 11
Sonderfertigkeiten: keine
Kampftechniken: Dolche 4
Wichtige Talente: Sinnesschärfe (Riechen/Schmecken) 12 (14), Willenskraft 2, Sagen & Legenden (Nivesen) 7 (9), Kochen & Backen (Braten/Sieden) 13 (15)

WEITERE AUSGEWÄHLTE DIENER DES HAUSES

☛ Der Knecht **Alborn** (21 Jahre, 1,88 Schritt, stattlich, bauernschlau; ■) hat nicht nur ein Händchen für Malrizios Pferde, sondern auch für dessen Gemahlin. Er weiß, dass ihn dies die Stellung kosten könnte, kann von der gefährlichen Liebschaft aber nicht lassen.

☛ **Tsarella** (*995 BF, 1,70 Schritt, braune Haare, leidet unter schlechtem Atem, seufzt häufig; ■) ist Orestas Leibzofe und stammt ebenso wie ihre Herrin aus dem verschlafenen Malur. Belhanka mit seiner Lebensart ist ihr fremd geblieben und sie flieht häufig in Tagträume.

☛ **Noldo ya Macato** (43 Jahre, 1,84 Schritt, dunkler Schnauzbart, Trinkernase; ■), Spross einer Patrizierfamilie, war in jungen Jahren ein Draufgänger und lernte an der Fechtschule *Rahjas Kavaliers* – bis er aufgrund unbotmäßigen Verhaltens vor die Tür gesetzt wurde. Dies trägt er Tedeo, dem Leiter der Fechtschule (Seite 42), bis heute nach. Seit einigen Jahren verdingt er sich im Palazzo als Wächter. Aufgrund wiederholten Fehlverhaltens wurde er schon mehrmals verwahrt und Sira-nya macht ihm deutlich, dass er beim nächsten Fehler fliegt. Dennoch kann er nicht von seinen Lastern – dem Glücksspiel und dem Wein – lassen.

☛ **Iunivera** (41 Jahre, 1,76 Schritt, lange blonde Haare, spitzer Mund; ■) ist als Gondoliera angestellt und bewohnt eine Kammer im Bootshaus.

AUSGESUCHTE GÄSTE DES FESTES

Malrizio erwartet zu seinem Maskenball an die 200 Gäste. Diese vorzustellen würde den Rahmen dieses Bandes sprengen, zudem sind bei Weitem nicht alle geladenen Persönlichkeiten Belhankas so interessant, wie sie selbst von sich denken. Wir konzentrieren uns daher auf die wichtigsten Gäste. Von den nachfolgenden Personen können die Helden im Vorfeld erfahren, dass sie das Fest besuchen, sie können teils vorher Zugang zu ihnen haben, Einfluss auf sie nehmen oder Informationen von ihnen gewinnen. Einige von ihnen können die Helden vielleicht aus einem anderen Zusammenhang kennen. Fühle dich frei, die Gästeliste um eigene Meisterpersonen und alte Bekannte der Helden zu erweitern. Ein wohlgesonnener Bekannter der Helden kann als Joker dienen, um die bevorstehende Aufgabe zu erleichtern, ein alter Gegenspieler stellt eine zusätzliche Herausforderung dar. Bedenke in beiden Fällen, dass eine den Helden bekannte Person immer das Risiko birgt, eine Verkleidung aufzulegen zu lassen.

☛ **Pervalia ya Terdilion, Primesta der Republik:** Die gerisene und dickfellige Politikerin (*969 BF, grauhaarig, strenge Züge) diente lange als Admiralin der horasischen Südmeerflotte und später als Richterin der Stadt. Als Primesta führte sie Belhanka in die Freiheit und verteidigte diese in der *Schlacht auf den Rosenfeldern*. Die Bürger respektieren sie, doch ihre größte Beliebtheit genießt sie unter den Kapitänen und Seesoldaten der Republik. Sie ist stets von einer Traube Diener und Leibwächter umgeben.

☛ **Ascanio Numataupo, Kronbeamter:** Der Moha des Reiches (*980 BF, 1,64 Schritt, kupferfarbene Haut, mandelförmige Augen, glattes, blauschwarzes Haar mit leichtem Grauschimmer, stattliches Schmerbäuchlein) wurde als Numapataupo-numutapoto und Sohn der Miniwatu-Fürstin von Token geboren. Halb als Gast, halb als Geisel wuchs er am Vinsalter Hof auf und fand Gefallen an der horasischen Lebensart. Als erfahrener Diplomat sitzt er nach diversen anderen Staatsämtern heute dem Süd-Aventurien-Rat vor. Als Feinschmecker sammelt der Kosmopolit Liköre und Flaschenweine aus aller Welt.

☛ **Magister Magnus Lessandro ya Taranelli, Regens der Magierakademie:** Der Spross der belhankanischen Parfumeursfamilie (*978 BF, blond gefärbte Haare, große Nase, auffälliges Binokel) ist ein Meister der Verwaltung und stand bereits wiederholt der hiesigen Akademie vor, unterlag bei der letzten Wahl jedoch (wieder einmal) dem Nivesen Kiamu Vennerim. Der eitle Lessandro hat ehrgeizige Pläne mit der Akademie, die er gerne enger mit den Geschicken der Republik verwoben sähe. Er umgibt sich mit einem exklusiven Klüngel ihm ergebener Schüler und Absolventen, die seine Vision teilen.

☛ **Tedeo Rahjalieb ya Aranori, Leiter der Fechtschule Rahjas Kavaliers:** Der alternde Edelmann und Galant (*981 BF, graumeliertes Haar und Bart, elegante Bewegungen, körperbetonte Prunkrüstung) leitet die Fechtschule *Rahjas Kavaliers*, die kultivierte Leibwächter ausbildet und in den Dienst der Rahjakirche stellt. Wie seine Schüler ist der galante Tedeo auf allen Festen und Empfängen ein gern gesehener Gast.

☛ **Palmyra Tartuffo da Belhanka, Meisterin der Animaten:** Die in Sylla geborene und in Belhanka ausgebildete Magierin (*990 BF, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll) gilt als größte lebende Koryphäe der Arcanomechanik. 1015 BF gründete Palmyra die *Arcanomechanische Manufactur* und werkelt seitdem mit ihren Schülern an allerlei durch Magie belebte Konstrukten.

☛ **Vermis Lezzolo, der Hexengeiger:** Der Violinist (*1011 BF, 1,89 Schritt, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen) ist einer der begehrtesten Künstler des Horasreiches und entlockt seiner Vardari in niederhöllischem Tempo fehlerfrei die brillantesten Töne.



WEITERE GÄSTE

☛ Der Bildhauer **Leuo Albarti** (*990 BF, wild abstehendes, grauschwarzes Haar, bis zum Bauchnabel geöffnetes Hemd) hält Ausschau nach Modellen für seine Statuen.

☛ Die Avesgeweihte **Avessandra Casella** (*1000 BF, 1,64 Schritt, jugendhafter Körper, helle Haut, Sonnenschirm aus Pfauenfedern) ist berühmt für ihre naturalistischen Südseegemälde und erhofft sich von Malrizio die Förderung einer künstlerischen Expedition.

☛ **Lessandro Rosentreu** (*1002 BF, 1,93 Schritt, angegrautes Braunhaar, gepflegter Dreitagebart, muskulös, impulsiv und neugierig), Rahjageweiheter aus Drôl, hat einen Hang zu sportlichen Herausforderungen und fachsimpelt gerne über das Immanspiel.

☛ **Vittoria Kanbassa** (*974 BF, 1,65 Schritt, schwarz gefärbte Haare, beliebt, mengbillanischer Akzent, weltfremd), Magistra der Fakultät für Malkunst an der Universität von Methumis, setzt auf die Lotterie, um *Das Mädchen mit den goldenen Augen* studieren zu können.

MEISTERPERSONEN AUS DEM HANPGELEPK

Wenn du eine Meisterperson improvisieren musst, um einer Händlerin, einem Informanten oder einem Gast ein Gesicht und einen Namen zu geben, kannst du auf diese Übersicht zurückgreifen, frei aus ihr auswählen oder die Würfel zurate ziehen. Sollten sich die ausgewürfelten Eigenheiten dabei stark widersprechen, würfle erneut. Im Anschluss findest du eine Sammlung horasischer Namen.

Alter: 20+2W20+2W6

Größe: 160+2W20 Halbfinger

Haarfarbe (1W20): schwarz (1–3) / braun (4–7) / dunkelblond (8–12) / blond (13–16) / weißblond (17–18) / rot (19–20)

Augenfarbe (1W20): dunkelbraun (1–2) / braun (3–9) / grün (10–11) / blau (12–17) / grau (18–19) / schwarz (20)

Erfahrungsgang (1W6): unerfahren (1) / durchschnittlich (2–3) / erfahren (4) / kompetent (5) / meisterlich (6)

1W3 Charaktereigenschaften (2W20): griesgrämig (2) / chauvinistisch (3) / angeberisch (4) / gehässig (5) / korrupt (6) / neugierig (7) / depressiv (8) / einnehmend (9) / großzügig (10) / tatkräftig (11) / kontaktfreudig (12) / humorvoll (13) / gefühlvoll (14) / gutherzig (15) / vornehm (16) / schmeichelhaft (17) / gebildet (18) / eitel (19) / taktvoll (20) / lebhaft (21) / zaghaft (22) / leichtgläubig (23) / moralisch (24) / aufrichtig (25) / idealistisch (26) / verschoben (27) / unnahbar (28) / stilsicher (29) / ungeschickt (30) / misstrauisch (31) / schlau (32) / cholerisch (33) / geizig (34) / streitsüchtig (35) / loyal (36) / opportunistisch (37) / verfressen (38) / unzuverlässig (39) / zynisch (40)

1W3 äußere Merkmale (2W20): lahm (2) / stark behaart (3) / makellose Zähne (4) / Stupsnase (5) / gebrochene Nase (6) / schwerhörig (7) / stinkt (8) / riecht angenehm (9) / exzentrische Gewandung (10) / abgekaute Fingernägel (11) / Pockennarben (12) / zusammengewachsene Augenbrauen (13) / abstehende Ohren (14) / Klumpfuß (15) / lange Beine oder Arme (16) / athletisch (17) / abgemagert (18) / fettleibig (19) / kurzsichtig (20) / ungewöhnliche Augenfarbe (21) / lichtetes Haar (22) / faulige Zahnruinen (23) / Bart (24) / Mondgesicht (25) / nah beieinan-

der stehende Augen (26) / Warze (27) / Narbe (28) / stottert (29) / feuchte Aussprache (30) / gewagte Frisur (31) / ausgefallene Kopfbedeckung (32) / Brille oder Monokel (33) / Pfeifenraucher (34) / Farb- oder Ätzflecken an den Händen (35) / leicht zitternde Hände (36) / Pferdegesicht (37) / auffällige Nase (38) / verschiedenfarbige Augen (39) / Hexensträhne (40)

HORASISCHE NAMEN

Weiblich: Alvene, Amaryllis, Arsella, Belenike, Bende, Bernike, Carimina, Cedare, Comari, Datames, Desideria, Doriana, Elaria, Elfis, Eolane, Fardenin, Fiaga, Florina, Geronita, Gorchenna, Gylvana, Hauca, Hejena, Hitta, Iloria, Ingalfa, Ismena, Jarona, Jeliner, Jowinna, Kiliana, Kundrud, Kyrill, Lamirina, Lucca, Lutrea, Madalea, Mazarina, Merlia, Naima, Nella, Nita, Oleana, Oswinia, Pagola, Phejanka, Pranja, Quenia, Quilia, Racalla, Rahnanja, Rudora, Saria, Shira, Solatia, Thalia, Tinnea, Tsaphilia, Udora, Usvina, Valeria, Vascinia, Viviona, Wytria, Xelena, Yaquiria, Yasinde, Zedare, Zisia

Männlich: Adalrik, Andras, Argeliorian, Bartolo, Bolpert, Bram, Carion, Coruno, Croenar, Daryan, Donato, Dorsamo, Elavus, Engerd, Esto, Faldor, Fernan, Flarion, Gabrino, Giavan, Goran, Harsen, Hesindior, Horan, Ignatio, Ilsandor, Irizion, Jago, Jarras, Julfo, Kedor, Kharim, Korrago, Leandro, Loris, Lucrann, Maratan, Mazarino, Midor, Nandorian, Nawilf, Niccolo, Olbrich, Oro, Otravio, Padrigo, Phrenyo, Praiovan, Quantan, Rauthelm, Romur, Ronnebar, Salman, Sendian, Silvolo, Tsafarello, Thisdan, Timon, Ucurion, Umbario, Urras, Valeran, Veggo, Volpan, Xalos, Yarbosco, Ylario, Zadalon, Zechin

Bürgerliche Familiennamen: Agtstein, Cornamusa, Fock, Kalamal, Orciette, Triforika, Sionta

Adlige Familiennamen: Andima (aldyrisches Adelsgeschlecht), da Casaverde (rondrianischer Landadel), de Falcona (Landadel aus dem Aurelat), di Matienna (alteingesessenes Rittergeschlecht), dello Piroccoli (Methumiser Patriziergeschlecht), ze Westherfolden (chababisches Adelsgeschlecht), di Yaladan (Methumiser Stadtadel)

HORT DER KUNST UND DER SINNLICHKEIT

Als Hort der Kunst und der Sinnlichkeit wird in diesem Kapitel der Palazzo Duridanya beschrieben. Die Beschreibung des Gebäudes ist mit allerlei Details angereichert und nimmt Bezug auf feste Sicherheitsvorkehrungen (etwa installierte Fallen oder knifflige Schlösser), mehr zu den Möglichkeiten der Helden und den Aktivitäten des Festes findest du im Kapitel **Rahjas Lust und Phexens Gunst**.

DIE RESIDENZ YA DURIDANYA

„Malrizio ya Duridanya ist wie ein Drache der Kunst: Er hortet seine Schätze. Doch während man den Drachen für ihre Sammel Leidenschaft mystische Gründe zuschreibt, scheint Malrizio seine Kunstwerke nur um ihrer Selbst willen zu sammeln. Ich bin mir sicher, dass er selbst nicht mehr weiß, welche Preziosen er besitzt.“
—Polyana dil Cordoni, Patrizierin und Kunstsammlerin, Vinsalt, neuzeitlich

Der Palazzo Duridanya befindet sich am nördlichen Ufer der Garteninsel Jardinata, die durch den Hauptarm des Sikram vom Stadtzentrum getrennt wird. Im Gegensatz zu anderen Patriziergeschlechtern, die erst nach der Gründung der Republik hierherzogen, gehören die ya Duridanya schon länger zu den Bewohnern Jardinatas.

AUS DER VERGANGENHEIT DES PALAZZOS

In seiner grundlegenden Form wurde der Palazzo im dritten Jahrhundert nach Bosparans Fall errichtet und seitdem mehrmals umgebaut und erweitert, ganz den Bedürfnissen seiner wechselnden Besitzer entsprechend. Er befindet sich in dritter Generation im Besitz der Familie ya Duridanya, blickt aber auf eine bewegte Vergangenheit zurück.

Unter der mittelreichischen Protektion nach Bosparans Fall blühte der Schmuggel in Belhanka, an dem sich auch einige Bewohner Jardinatas beteiligten, die aufgrund ihrer Position über ausgezeichnete Kontakte verfügten. So entstand unter dem heutigen Palazzo ein Schmugglerversteck, das über einen Tunnel mit der Kanalisation verbunden wurde.

Nach der Unabhängigkeit 751 BF geriet es in Vergessenheit, bis es vor über hundert Jahren durch die adlige Magierin und Hausherrin *Karlissa de las Flores* wiederentdeckt wurde. Sie baute den verborgenen Keller um, um sich dort in Ruhe ihren okkulten Praktiken widmen zu können. Später verfiel Karlissa der Erzdämonin Thargunitoth und schloss einen Pakt mit der Herrin über Untod und Nichtleben, um ihrem eigenen Tod zu entfliehen. In ihrem Versteck ging sie grausamen Experimenten nach, bis sie um 930 BF von der Magierin *Adaque Ambareth* gestellt und getötet wurde.

Der Keller wurde daraufhin vergessen. Über ein Dutzend Jahre war der als verflucht geltende Palast verwaist, bevor ihn die ya Duridanya erwarben.

AUßERANSICHT

Der Palazzo hat eine Grundfläche von ca. 25 auf ca. 30 Schritt und besitzt einen Innenhof (E16) mit Arkadenumgang. Er besitzt umlaufend elf Balkone im Obergeschoss (O2 sowie bei den Räumen O4, O8, O12, O14, O16, O20, O22 und O23). Auf seiner nordwestlichen Seite befindet sich ein Vordach, das die Loggia (M9) und nördlichen Räume im Mezzanin, dem Zwischengeschoss, überspannt. Umläufig verfügt er in jedem Geschoss über Fenster, die gerade im Erdgeschoss groß und hoch sind.

Das gesamte Gebäude wurde aus weißem Eternenmarmor errichtet, in dessen Außenwände Segmente aus rosa Marmor eingelassen sind, die Motive der Rahjamythologie nachzeichnen. Darüber hinaus sind alle Wände mit aufwendigen Fassadenbildern in Form von Fresken, Statuen und Figuren aus schwarzem Marmor geschmückt.

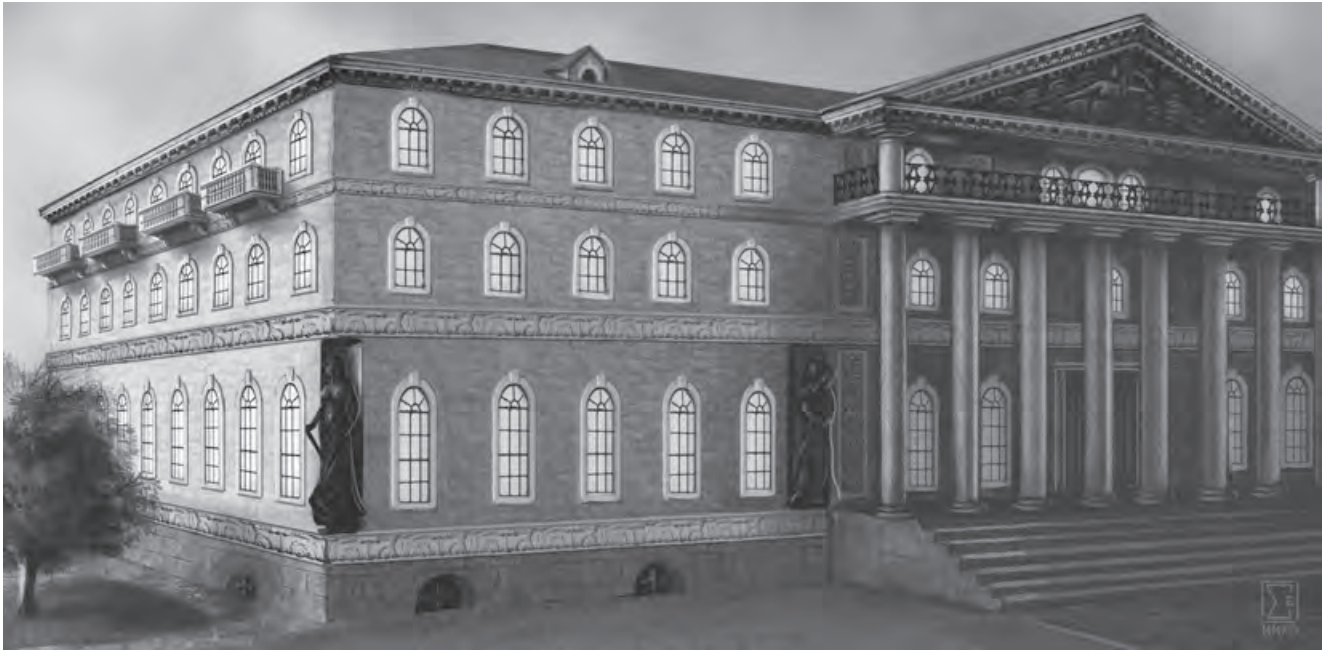
Eine breite Treppe führt über sechs niedrige Stufen hinauf zum Eingangsportale (E1).

MALRIZIOS UMBAUTEN

Seitdem er den Palazzo bezogen hat, hat Malrizio ihn immer wieder nach seinen extravaganten Wünschen umbauen und erweitern lassen – und er sieht die Arbeiten noch lange nicht als abgeschlossen an. So ließ er in den letzten Jahren eine Dampfheizung einbauen und Wasserleitungen legen, durch die unter anderem ein Wasserklosett und der Springbrunnen im Innenhof gespeist werden. Leider funktionieren diese modernen Neuerungen zu Malrizios Ärger nicht einwandfrei.

Weitere Umbauten betreffen umgesetzte Wände, Durchbrüche, Ausschmückungen und natürlich die nachträglich eingebauten Sicherungen für seine Sammlung. Als dies hat Malrizio von verschiedenen Handwerkern der Stadt verrichten lassen, so dass die Helden bei diesen ansetzen können, um im Vorfeld mehr über den Palazzo und seine Besonderheiten zu erfahren.





HINDERNISSE UND SICHERUNGEN

Die Beschreibung des Palazzos legt den Fokus auf die Umstände während des Maskenballs. Zu jedem Raum findest du Angaben zu **Hindernissen**, die den Helden begegnen können.

MAUERN, BALKONE UND FENSTER

👁️ **Mauern:** Um die Außenmauern des Palazzos zu erklimmen, muss pro Stockwerk eine *Klettern*-Probe gelingen. Die eigentliche Herausforderung liegt darin, dabei von Gästen und Wachen im Park nicht gesehen zu werden.

🧠 Neben den Parkmauern können auch einzelne Segmente der Palastmauern mit Efeu bewachsen sein (*Klettern* -8, bei *Misslingen* 1 SP).

👁️ **Von Balkon zu Balkon:** Um sich von einem Balkon zu einem anderen zu hangeln, muss eine *Klettern*-Probe gelingen. Hängen die Balkone an angrenzenden Räumen, ist die Probe um 4 Punkte erleichtert, muss eine Hausecke überwunden werden, um 4 Punkte erschwert. Ein Seil (bestenfalls mit Wurfhaken) kann als Hilfsmittel dienen.

👁️ **Das Vordach:** Von den Balkonen der privaten Kunstsammlung (O12) und Malrizios Schlafraum (O16) kann man sich auf das Vordach herablassen (*Klettern* +12). Wer sich auf diesem jedoch ungeschickt bewegt (*Körperbeherrschungs*-Probe), rutscht aus und droht hinunterzustürzen – von losgetretenen Schindeln ganz zu schweigen, die ungewollte Aufmerksamkeit erzeugen können.

👁️ **Fenster und Balkontüren:** Um die (in der Regel verschlossenen) Fenster und Balkontüren der oberen Stockwerke von außen zu öffnen, benötigt man einen Draht und ähnliches Werkzeug (*Schlösser knacken*-Probe -2 bei sicherem Stand, sonst -4). Dabei sind zwei Ausnahmen zu beachten: Die hohen Fenster im Erdgeschoss lassen sich nicht zur Gänze öffnen; um die Räume zu lüften, können die Oberfenster gekippt werden. Hier ist kein Einstieg möglich (außer die Fenster werden eingeschlagen). Die Fenster der privaten Kunstsammlung (O12) sind vergittert, ihnen ist nur mit dem entsprechenden Werkzeug (z.B. Metallsäge) oder passenden Zaubern beizukommen. Die Balkontüren sind zudem nicht mit einem Haken, sondern einem *komplizierten Schloss* (siehe unten) gesichert.

TÜREN

Der Zugang wird zwischen *geschlossen* (problemlos zu öffnen) sowie *verschlossen* unterschieden. Bei verschlossenen Türen gibt es die Abstufungen *einfach* (10 / 🧠 7 / 🧠 15 FP *Schlösser knacken*, Zeitintervall: 10 Sekunden), *kompliziert* (25 / 🧠 18 / 🧠 30 FP *Schlösser knacken*, Zeitintervall: 10 Sekunden) und *speziell* (gesonderte Angaben). Findet sich bei einem Raum keine Angabe, gibt es keine oder offenstehende Türen.

FALLEN, ALARME UND SICHERUNGEN

👁️ **Fallen und Sicherungen**, zu denen auch Alarmanlagen gehören, werden in zwei Kategorien – **(T)arnung** und **(S)icherung** – auf einer Skala von 1 bis 7 bewertet. Der erste Wert gibt an, wie schwer oder leicht eine Falle zu entdecken ist, in der Regel durch die Fertigkeit *Sinneschärfe*. Um die Falle zu entschärfen, ohne sie auszulösen, muss eine Probe auf *Schlösser knacken* gelingen. Eine Falle mit den Werten T3/S6 ist leicht zu entdecken, kann den Helden aber ganz schön ins Schwitzen bringen, wenn er sie entschärfen will.

🧠 Bei den Fallen und Sicherungen kannst du die angegebenen Stufen um einen Punkt senken bzw. erhöhen, um es den Helden einfacher oder schwerer zu machen.

Qualität	Tarnung	Sicherung
1	+12	1 FP
2	+8	5 FP
3	+4	10 FP
4	0	25 FP
5	-4	50 FP
6	-8	100 FP
7	-12	150 FP

GÄSTE, BEWOHNER UND BEDIENTESTE

Während des Maskenballs quillt der Palazzo über vor Personen. Um dir die allgemeine Einschätzung zu erleichtern, wie stark ein Raum während des Maskenballs durchschnittlich frequentiert wird, findest du in Klammern eine Angabe von 1 (selten, vereinzelt) bis 7 (durchgängig, sehr viele Personen). Um so wissen, ob sich zu einem bestimmten Moment Personen in dem Raum aufhalten, kannst du diesen Wert mit IW6 prüfen.

Findest du keine Angabe, ist nicht vorgesehen, dass Gäste oder Diener den Raum aufsuchen. Bei bestimmten Ereignissen – etwa der feierlichen Eröffnung des Balls, bei der sich fast alle Gäste im Spiegelsaal aufhalten – kannst du die Werte um 1 bis 2 Punkte anheben oder senken.

Diener

Unter den Dienern findet sich junges Personal ebenso wie ältere Angestellte, die zum Inventar gezählt werden. Orientiere dich an den Durchschnittswerten (**Regelwerk 19**), wobei du je nach Alter des Dieners einen Erfahrungsgrad von *durchschnittlich* bis *kompetent* annehmen kannst.

Kampfverhalten: Die in der Regel unbewaffneten Angestellten versuchen Kämpfe zu vermeiden, ergeben sich, ergreifen die Flucht oder rufen um Hilfe.

Eigenheit (2W6): schweigsam (2) / unzufrieden (3) / geschwätzig (4) / gründlich bis pedantisch (5) / nachlässig (6) / würdevoll (7) / frivol (8) / fröhlich (9) / einfältig (10) / aufmerksam (11) / streitsüchtig (12)

WACHEN

Normalerweise beschäftigt Malrizio zum Schutz des Palazzos sechs Wachen, für das Fest hat er durch Siranya sechs weitere Personen angeheuert – darunter möglicherweise auch Helden (Seite 23). Die Wachen sind in Zweiergruppen eingeteilt, bei denen immer eine angestellte Wache eine angeheuerte begleitet.

Wache

MU 13	KL 11	IN 11	CH 10
FF 11	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 28	INI 10		
MR 3	GS 10	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hellebarde	13	11	IW6+6	lang

RS/BE 4/2 (Kürass)
Sonderfertigkeiten: Behinderungsgewöhnung 1, Wuchtschlag
Kampftechniken: Stangenwaffen 10
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Menschenkenntnis 6, Willenskraft 7
Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie zwei Wunden erlitten oder die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben.
Eigenheit (2W6): anfällig für Magie (2) / Tollpatsch (3) / besondere Angst, etwa vor einer Tierart, Feuer oder Dunkelheit (4) / abergläubisch (5) / leichtgläubig (6) / misstrauisch (7) / ehrenhaft (8) / korrupt (9) / nicht aus der Ruhe zu bringen (10) / übermüdet (11) / jähzornig (12)

Während sich eine Zweiergruppe stets in der Wachstube (M8) aufhält, sind die anderen fünf für verschiedene Bereiche eingeteilt. Zu jeder vollen Stunde findet ein **Wachwechsel** nach Rotationsprinzip statt, bei dem zuerst die ausgeruhte Mannschaft die Wachen im Mezzanin ablöst, diese die nächste, usw. Die Rotation funktioniert nach folgendem Muster: Wachstube – Mezzanin – Obergeschoss – Erdgeschoss – Empfangsbereich – Park – Wachstube.

Jeder Bereich hat eine *Basis*, bei der sich die Wachen überwiegend aufhalten. Unregelmäßig brechen sie zu einem Rundgang auf. Mit folgender Tabelle kannst du durch Zufall ermitteln, wo sich gerade eine Wachgruppe aufhält. Alternativ kannst du einen W6 vor dich legen und in regelmäßigen Abständen um eine Augenzahl weiterdrehen.

Tabelle: Rundgänge der Wachen

IW6	Park	Empfang	Erdgeschoss	Mezzanin	Obergeschoss
1 (Basis)	Tor	E1	E14	M3 (Treppe)	O11 (Treppe)
2	Stall	E6	E16	M3 (Ostgalerie)	O11 (Ostgalerie)
3	Anleger	E16	E7	M18	O11 (Treppe)
4	Ufer/Teich	E17	E9	M1	O11 (Westgalerie)
5	Kapelle	E18	E16	M3 (Westgalerie)	O11 (Treppe)
6	Remise	E1	E15	M3 (Treppe)	O11 (Treppe)

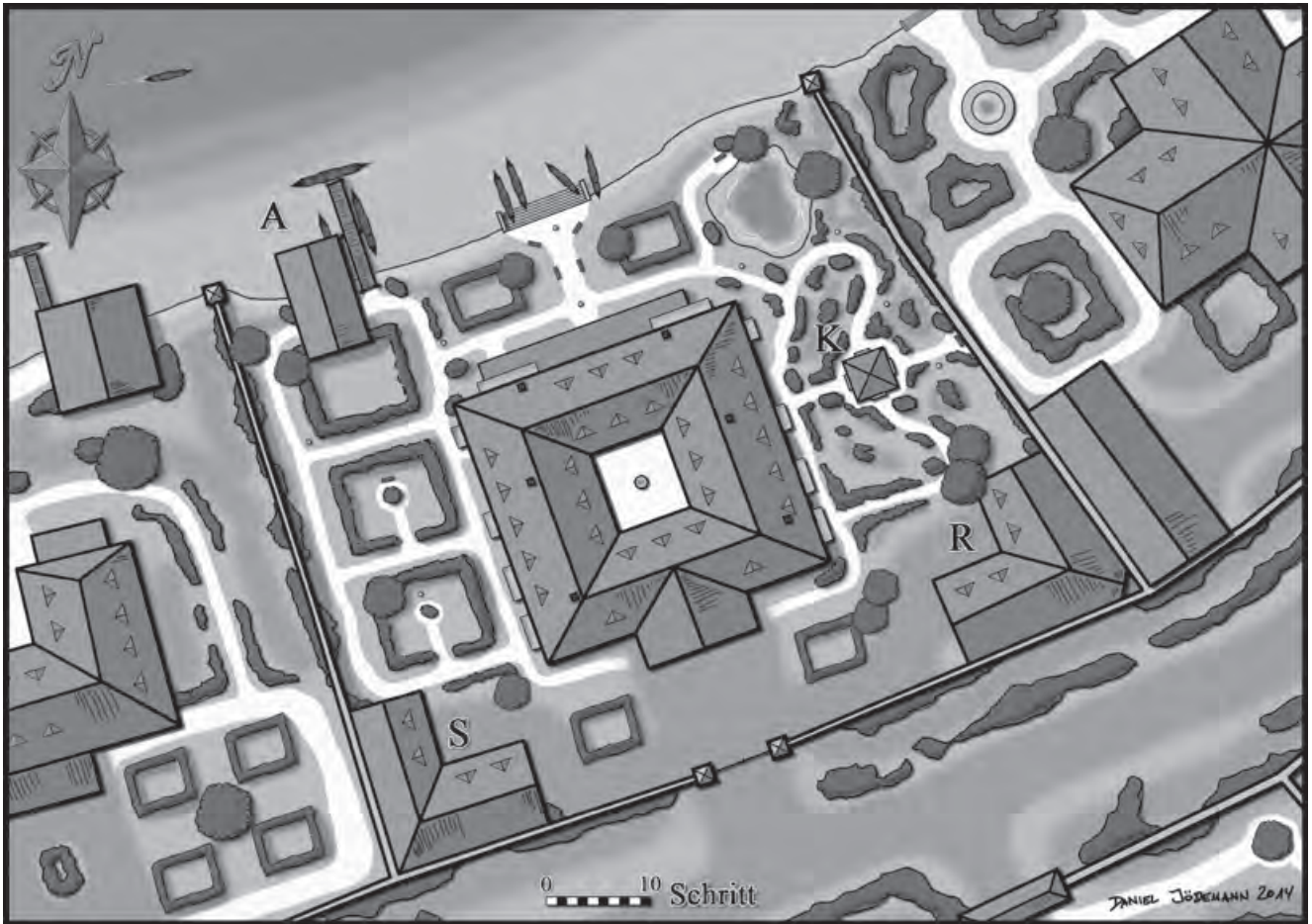
Ziehe den Gebäudeplan zurate, um einzuschätzen, ob die Wachen von ihrem Standpunkt die Helden bemerken können. Wenn sie gerade auf der Ostgalerie des Mezzanins patrouillieren, können verdächtige Lichter auf der Westgalerie ihre Neugier wecken. Durch die Fenster und aufgrund der Musik und Gespräche im Innenhof werden sie aber kaum jedes Geräusch vernehmen.

AUCH WACHEN SIND PUR MENSCHEN

Die Wachen sind keine unfehlbaren Maschinen, sondern Menschen mit all ihren Eigenheiten und Fehlern. Bedenke dies, wenn du beurteilst, wie die Wachen auf Aktionen der Helden reagieren. Manche mögen besonders misstrauisch sein, andere sind nachlässig, schlicht zuvorkommend oder gerade einem maskierten Gast gegenüber vorsichtig – wer weiß schon, welche wichtige Persönlichkeit sich hinter der Maske verbirgt? Du musst die Helden nicht bei jedem Fehltritt auflaufen lassen.

Dies kann dir auch als narratives Spannungselement dienen: Eine Wache, die einem Helden nachläuft, der sich in einem Stockwerk aufhält, wo er eigentlich nichts zu suchen hat, mag ihn festsetzen wollen – oder ihm freundlich helfen, den Weg zurück zum Maskenball zu finden.





DER PARK

Hindernisse: Wachen / Gäste (3) / Diener (4) / Efeu (Außenmauern; *Klettern* –8, bei *Misslingen* 1 SP)

Der Palazzo ist zu allen Seiten von einer Parkanlage umgeben, die wiederum zu drei Seiten von drei Schritt hohen, mit Efeu bewachsenen Mauern umgeben sind. Nur zum nördlichen Inselufer hin ist das Gelände offen. Im Süden befindet sich ein großes, gusseisernes Tor, das neben dem Bootsanleger der einzige (offiziellen) Zugang zu dem Gelände ist.

Der Park ist liebevoll gestaltet und gepflegt. Weiße Kiesbeete laden zum Flanieren zwischen bunten Blumenbeeten ein, zahlreiche Hecken bieten Schutz vor neugierigen Blicken. In einem von weißen Seerosen umsäumten **Teich** tummeln sich allerlei Zierfische.

In dem Park patrouilliert eine Zweiergruppe Wachen, die vor allem das Tor und den Anleger im Auge behält. Einige Gäste nutzen den Park, um sich für vertrauliche Gespräche oder intime Ruhe vom Fest zurückzuziehen. Um vielleicht wichtige Gäste nicht zu verärgern, haben die Wachen die Anweisung, Diskretion zu wahren.

ПЕВЕНГБÄВДЕ

Die Maße der Gebäude können auf dem Außenplan ersehen werden. Die Beschreibungen beschränken sich auf das Notwendigste, so dass die detaillierte Ausgestaltung offen ist. Bedenke, dass auch die Nebengebäude den Reichtum der ya Duridanyas widerspiegeln. Zum Bau wurden (teils betörend duftende) Edelhölzer verwendet, die von kunstfertiger Hand mit Schnitzereien verziert wurden.

A – Anleger und Bootshaus

Hindernisse: Wachen / Gäste (4; bei An- und Abreise) / Diener (5)

Fast jeder Palazzo Jardinatas verfügt über einen eigenen Anleger, doch schon die ersten ya Duridanyas haben eine Flusstreppe aus weißem Marmor anlegen lassen, die regelmäßig von Bediensteten von Ablagerungen befreit wird. Im Bootshaus ist Malrizios private Gondel vertäut, ein prächtiges Exemplar mit Schwanenbug und überdachtem Heck, doppelt so groß wie eine gewöhnliche Gondel. In dem Gebäude finden sich zudem allerlei Werkzeuge zur Bootsinstandhaltung. Unter dem Dach befindet sich eine kleine, über eine Leiter zu erreichende Kammer, die von der Gondolliera *Iunivera* (Seite 42) bewohnt wird.

Einige hochrangige Gäste kommen mit ihrer eigenen Gondel, so dass am Anleger und der Flusstreppe gut ein Dutzend Boote vertäut sind. Die Gondollieri haben sich zusammen mit Iuniviera, die sich zur besonderen Verfügung bereithalten muss, im Schatten des Bootshauses eingerichtet und vertreiben sich die Zeit mit Kartenspielen und Geschichten über ihre Herrschaften. Manche Wachmannschaft verweilt hier länger, als sie dürfte.

K – Kapelle

Hindernisse: Wachen / Gäste (2)

Inmitten von Rosenhecken liegt ein offener Pavillon, der die Familienkapelle beherbergt. Rund um eine Statue der Hausheiligen *Sancta Desatinava* gruppieren sich Marmorbänke.

Von heimlichen Liebespaaren abgesehen, ist die Kapelle während des Balls verwaist. Auch die Wachen würdigen sie während ihrer Rundgänge nur eines flüchtigen Blickes, um niemanden zu stören. Zusammen mit den sie umgebenden Hecken bietet die Kapelle daher ein gutes Versteck.

R – Remise

Hindernisse: verschlossen (einfach) / Wachen / Ereignis

Das einstöckige Holzgebäude im Schatten der Mauer beherbergt allerlei Werkzeuge, Gartengeräte, Saatgut und derglei-

chen mehr, vor allem aber die drei Kutschen Malrizios, die er sich für alle Wetterlagen und Launen angeschafft hat. Die Helden können hier nach Meisterentscheid einfache Handwerkzeuge finden.

Die Remise ist verschlossen. Sofern nichts ihren Verdacht erregt (ein offenes Tor, Licht im Inneren), behalten die Wachen sie nur von außen im Auge. Die Kutschen bieten sich ebenso wie allerlei Kisten, Düngesäcke und Verschlüge als Versteck an. Zur späten Perainestunde (21:45 Uhr) trifft sich Oresta hier mit Alborn zum heimlichen Stelldichein.

S – Stall

Hindernisse: Wachen / Diener (5)

Kutschen und Reittiere von Gästen finden hier Unterstand, im hinteren Teil befinden sich weitere Pferdeverschlüge für Malrizios Tiere. Von dort führt eine Leiter hinauf zum Heuboden, auf dem in Säcken Kraftfutter für die Pferde gelagert wird.

Einige Gäste – vor allem jene, die von Kleinseite über Spada angereist sind, aber auch manche andere Bewohner Jardintatas – reisen standesgemäß mit der Kutsche an. Ihre Fahrzeuge und Tiere werden im Stall sowie später auf dem Platz davor abgestellt. Im Eingangsbereich richten sich die Kutscher ein und warten auf die Stunde, in der ihre Dienste wieder gebraucht werden.

DAS ERDGESCHOSS

Allgemeines: Die Deckenhöhe liegt bei 3,5 Schritt, in den südlichen Räumen E1 bis E6 sowie E17 bis E18 bei 6 Schritt. Die Türen sind repräsentativ, meist doppelflügelig und reichen in den hohen Räumen bis zu 4 Schritt hoch. Die Fenster sind groß und hoch.

Das Fest spielt sich vor allem im Erdgeschoss ab. Im Spiegelsaal (E6) wird getanzt, im Speisesaal (E17) diniert, während im Innenhof (E16) Akrobaten, Gaukler und andere Künstler auftreten. Die unterschiedlichen Salons (E7, E9 und E18) werden zur Erholung genutzt, während interessierte Gäste durch die zugänglichen Sammlungen flanieren.

DIE REPRÄSENTATIVEN RÄUME

E1 – Eingangshalle

Hindernisse: Wachen / Gäste (5) / Diener (5)

In der weitläufigen Eingangshalle fällt der Blick des Besuchers zuerst auf die breite Freitreppe gegenüber dem Eingang. In der Mitte reicht die Halle nahezu 10 Schritt bis zu der eindrucksvollen Decke auf, die ein aufwändiges Gemälde von Rahjas Hain des verstorbenen Meistermalers Miolag Korden ziert. Darunter steht die drei Schritt große Statue der tanzenden Rahja. Die Wände geben mit einigen für Malrizio entbehrlichen – aber dennoch teuren – Gemälden und Statuen einen Vorgeschmack auf das Kunstverständnis des Hausherrn.

Sinnesschärfe +4: Neben der Eingangstür ist eine Klingelschnur zur Küche (E19) angebracht, mit der sich Besucher ankündigen können.

Vor allem während der Ankunft der meisten Gäste zur Tsastunde (19:00 Uhr) und zum Ende des Festes (2:30 Uhr) ist die Eingangshalle überfüllt, dazwischen halten sich hier einzelne Gäste auf, die die Eingangshalle passieren, um zu einem anderen Teil des Festes zu kommen oder sich im Anblick der Kunstwerke verlieren.

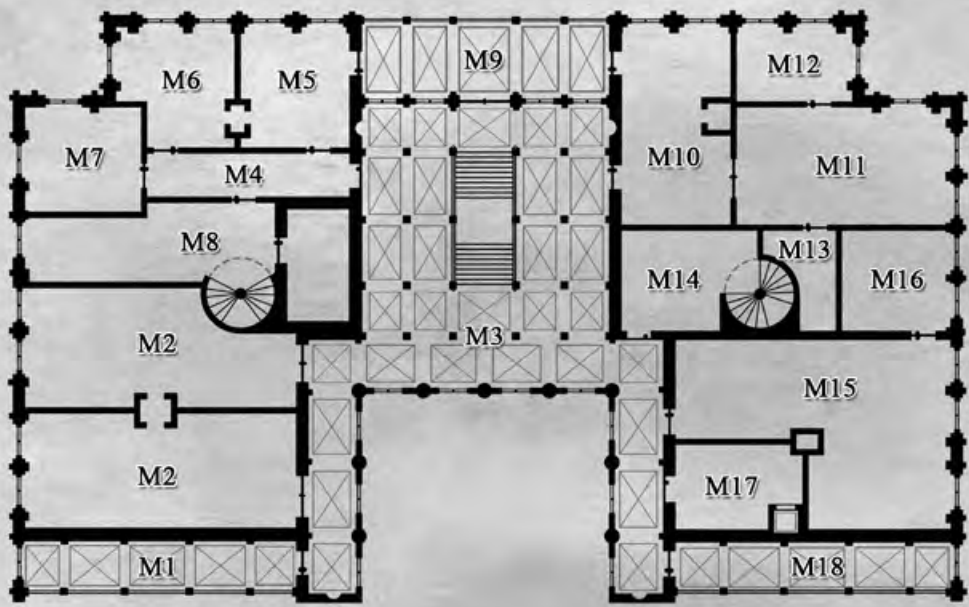
Ausgewählte Kunstwerke der Eingangshalle

• *Bildnis der tanzenden Rahja* (lebensgroße Statue, Herzstück der Eingangshalle, laut Malrizio um 50 v.BF von dem Rahjaheiligen Ascandear von Baburin angefertigt; allerdings ist es strittig, wann der Heilige lebte und wirkte. Die hohe Kunstfertigkeit der Statue lässt sich jedoch nicht leugnen.)

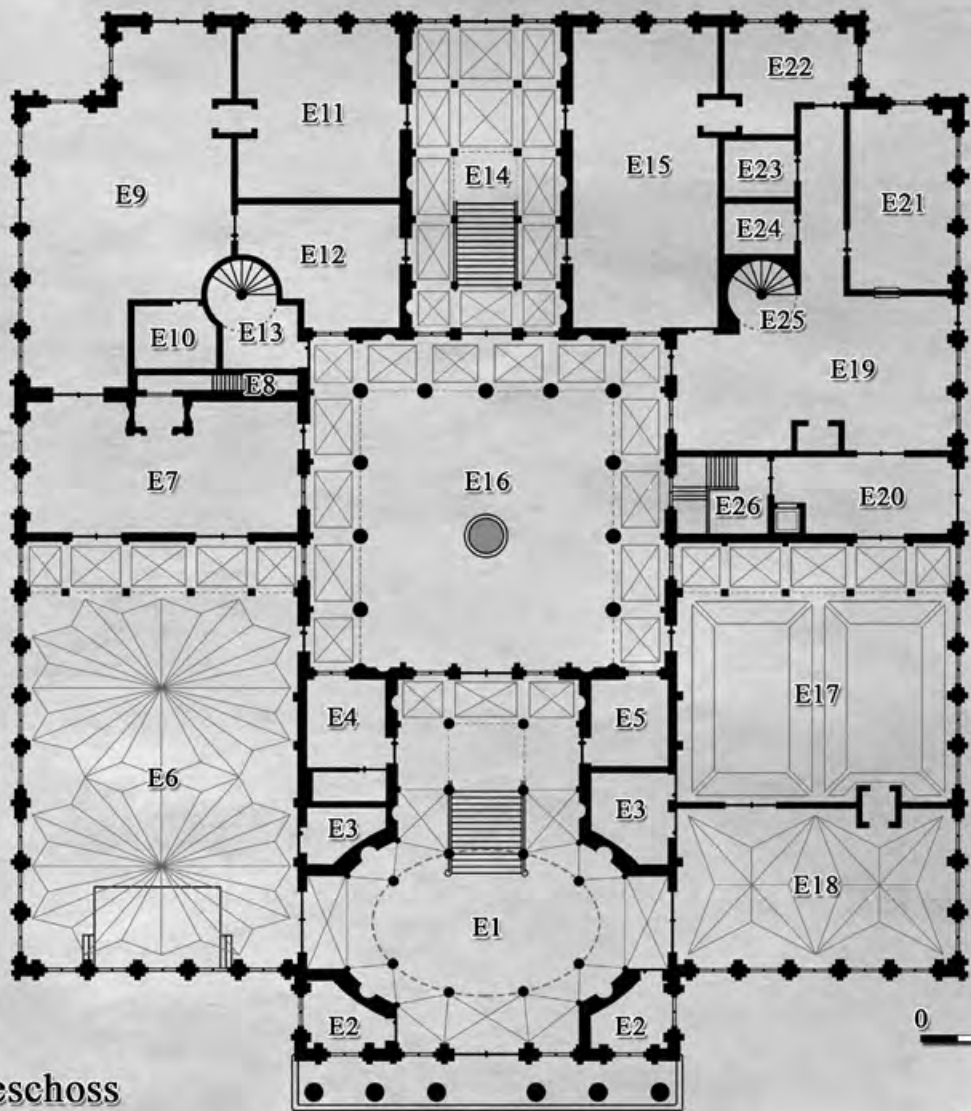
• *Die schöne Gräfin* (großformatiges Nacktgemälde der Gräfin Thesia von Ilmenstein, Clarilion di Clastumeia, langjähriger liebfeldischer Gesandter im Bornland, Festum, 1011 BF)

• *Sternenfall* (Gemälde eines Nachthimmels voller fallender Sterne, Xeledona von Tiefhusen, Hesindegeweichte und Abgängerin der berühmten svelltschen Malschule, Tiefhusen, 1032 BF)





Mezzanin



Erdgeschoss



- Tür
- Doppel-flügelige Tür
- Tapetentür
- Geheimtür

0 3 Schritt

DANIEL JOSEPH 2014

KUNSTVERSTAND

Die Kunstwerke sind nicht wie in einem Museum mit Plaketten versehen, die Auskunft über Namen, Künstler und Hintergründe geben. Wenn die Helden ihr Wissen über ein Kunstwerk vertiefen oder mit Sachverstand glänzen wollen, ist eine Probe auf *Geschichtswissen* fällig, die je nach Entstehungsperiode modifiziert ist. Je höher die FP ausfallen, desto detaillierte Angaben kann der Held machen.

jüngere Zeit (ca. 750 BF bis Gegenwart)	+4
nach Bosparans Fall (ca. 0 bis 750 BF)	+/-0
spätes Bosparanisches Reich (ca. 160 bis 0 v.BF)	-4
Dunkle Zeiten (ca. 565 bis 160 v.BF)	-8
Gründerzeit (vor 565 v.BF)	-12

E2 – Abstellkammern

Hindernisse: geschlossen

Die beiden Kammern neben dem Eingang werden für allerlei Zwecke genutzt, bleiben während des Festes jedoch ungenutzt.

E3 – Geschirrkammern

Hindernisse: geschlossen / Diener (2)

In verschiedenen Regalen und Schränken, die bis zur hohen Decke hinaufreichen und deren höchste Fächer nur mit einer Rollleiter zu erreichen sind, werden Tischtücher, Geschirr, Kerzenleuchter und dergleichen aufbewahrt.

Sinnesschärfe -4: In die Wand der östlichen Geschirrkammer ist ein verborgenes Guckloch eingelassen, durch das man den Empfangssalon (E18) durch das Auge einer frühbosparanischen Gesichtsmaske beobachten und belauschen kann.

Auf der anderen Seite der südlichen Tür – und damit vor dem Guckloch – sitzt bis zur Rahjastunde (23:00 Uhr) Melsine und verkauft die Lose der Lotterie (Seite 31).

E4 – Abort

Hindernisse: geschlossen / Gäste (3)

Bei den in seinem Sinne vorgenommenen Umbauten ließ Malrizio auch ein teures Spülklosett einbauen. Leider ließ sich dieser Wunsch nicht in den oberen Geschossen umsetzen, daher entschied sich Malrizio, die moderne Neuerung im Eingangsbereich einzurichten, um seine Gäste zu beeindrucken.

Das Spülklosett ist sehr anfällig und hat schon für den einen oder anderen peinlichen Vorfall gesorgt (bei 18–20 auf 1W20 kommt es zu einem Malheur: die Spülung blockiert, Abwasser wird hochgespült, der Gast nass gespritzt, u.Ä.). Zur Einrichtung gehört zudem eine große Kommode mitsamt einem ausladenden Spiegel.

Mittels *Mechanik* lässt sich das Spülklosett manipulieren. Pro Augenzahl, um die die Fehlerwahrscheinlichkeit steigen soll, müssen 10 FP (Zeitintervall: 10 Minuten) angesammelt werden.

E5 – Garderobe

Hindernisse: Gäste (5 zu Beginn und Ende des Balls, sonst 2) / Diener (5)

Bedienstete nehmen hier die Reisemäntel der Gäste entgegen, verstauen sicher privaten Besitz und halten einen Schwung belhankanischer Masken bereit.

Zwei Bedienstete sind für die Garderobe abgestellt. Während *Rateral*, der ältere Diener, die Gäste empfängt, bewacht *Rubec* die Mäntel und Wertsachen. Allerdings hat sich *Rateral* den Magen verdorben und muss öfter zum Abort eilen. Da das Spülklosett den Gästen vorbehalten ist, muss er den weiten Weg zum Gesindetrakt (E22) zurücklegen. *Rubec* hingegen lässt es mit seinen Tagträumen an der nötigen Aufmerksamkeit mangeln.

E6 – Saal der tanzenden Spiegel

Hindernisse: Wachen / Gäste (7) / Diener (5) / Ereignis

Im Zentrum jeder Festlichkeit steht der herrliche Ballsaal, den Malrizio durch den berühmten Architekten Sevastiano Pragante – der auch den belhankanischen Wandersternempel entworfen hat – mit allerlei Spiegelwerk hat gestalten lassen. Der Boden ist mit weißen und roten Marmorplatten ausgelegt. Über allem spannt sich die stuckverzierte Decke, von der vier kristallene Kronleuchter hängen, deren Licht sich im Spiegelwerk Pragantes tausendfach bricht.

An der nördlichen Seite befindet sich eine Empore (M1), die vom Mezzanin aus erreicht werden kann. Ihr gegenüber an der südlichen Wand erhebt sich eine Bühne.

Musiker spielen auf und fast das gesamte Fest wird im Saal getanzt. Höhepunkte sind der Auftritt des Hexengeigers Vermis Lezzolo (22:00 Uhr) und die Ziehung der Lotterie (23:30 Uhr).

E7 – Kaminzimmer

Hindernisse: Wachen / Gäste (5) / Diener (4)

Der Salon wird im Norden von einem klobigen Kamin dominiert, der Malrizios Missfallen aufgrund der Verzierungen mit Gargylenköpfen und anderen Fratzen jedes Mal aufs Neue weckt. Doch andere Dringlichkeiten haben ihn bisher davon abgehalten, den Kamin herausschlagen und durch etwas Angemesseneres ersetzen zu lassen. Die Sessel und Diwane laden zum Verweilen und Ausruhen ein.

Gäste, die sich vom Tanze ausruhen, die Klänge der Musik aber nicht missen wollen, ziehen sich hierhin zurück. Diener halten sich im Hintergrund und versorgen die Feiernden mit neuen Getränken. Im Kamin prasselt ein Feuer.



DER GEHEIMGANG

Hätte sich Malrizio eingängiger mit dem Kamin beschäftigt, wäre ihm vielleicht aufgefallen, dass er einen verborgenen Zugang in sich birgt. Dieser führt zum geheimen Keller (Seite 36). Wenn man dem Gargylenkopf, der eine kaiserliche, an Hela-Horas erinnernde Tiara trägt, die Zunge zur Seite drückt, gleitet die Rückwand zur Seite. Auf der anderen Seite befindet sich ein schlichter Hebel, der denselben Mechanismus auslöst. Um den Zungenauslöser bei genauem Suchen(!) zu erkennen, muss eine *Sinnesschärfe*-Probe –4 gelingen (oder *Zwergennase*). Zufällig ist er nur mit einem Glückswurf zu entdecken (1-2 auf 1W20). Der **Geheimgang (E8)**, mehr eine hohle Wand, wurde seit hundert Jahren nicht genutzt und ist dementsprechend staubig und voller Spinnweben. Zudem hat sich die dritte Stufe der Holzterrasse, die hinunter zu den geheimen Gewölben führt (**K11**), der Last der Jahre gebeugt und gibt nach (*Körperbeherrschung* +4, sonst geräuschvoller Sturz und 1W6 SP).

Während des Festes lässt sich der Zugang vom Kaminzimmer aus nahezu unmöglich ungesehen öffnen. Sollte er von der anderen Seite geöffnet werden, kann dies für die Helden und einem zufälligen Beobachter für einen überraschenden Moment sorgen. Bedenke in beiden Fällen, dass während des Balls im Kamin ein Feuer brennt.

E9 – Gartenzimmer

Hindernisse: Gäste (5) / Diener (4)

Als eine der ersten Umbauten ließ Malrizio das Gartenzimmer einrichten, seine Vorstellung von einem verzauberten Park im Inneren. In diversen Kübeln wachsen zahlreiche, auch exotische Pflanzen, Bäume, Blumen und Büsche. Dazwischen laden Bänke zum Verweilen ein und in geschickter mit dem Grün gewobenen Volieren trällern Singvögel ihre Lieder. Um die Illusion zu vervollkommen, hat Malrizio die Wände als verzauberten Märchenwald gestalten und die Decke mit einem rätselhaften Nachthimmel bemalen lassen. Der Raum ist durch efeubewachsene Statuen verfeinert und in der Mitte befindet sich ein goldener Käfig mit einem mechanischen Singvogel aus der Arcanomechanischen Manufactur.

Wie das Kaminzimmer (E7) dient auch das Gartenzimmer dem Rückzug. Die Musik ist hier fern und man findet Zeit für vertrauliche Gespräche. Durch die Statuen und Gewächse ist der Raum zudem schwer zu überschauen und bietet zahlreiche Möglichkeiten, sich zu verbergen.

E10 – Lagerraum

Hindernisse: geschlossen

Hier werden Gartenwerkzeuge, Düngemittel und Vogelfutter gelagert. Die angemalte Tür ist hinter einem Farn verborgen und leicht zu übersehen (*Sinnesschärfe* –4).

E11 – Salon der Ruhe

Hindernisse: verschlossen (einfach) / Ereignis

Der Salon dient zum Empfang einzelner Gäste und dem Tagesgeschäft, entsprechend gemütlich ist er mit Sesseln eingerichtet. An den Wänden hängen einige unbedeutendere Bilder, die von einem überlebensgroßen Gemälde des Hausherrn in den Schatten gestellt werden.

In einem verschlossenen Sekretär (*kompliziert*) verwahrt Malrizio einen Stapel leerer Wechselbriefe des Bankhauses ya Strozza sowie verschiedene Münzen im Wert von 40 Dukaten als Handgeld.

Der Salon wird nicht genutzt und ist abgeschlossen. Zu Beginn der Rahjastunde (**23:00 Uhr**) bringt Melsine mit Hilfe zweier Diener die Einnahmen der Lotterie hierher und schließt sie im Sekretär ein.

E12 – Bibliothek

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Die Bibliothek wurde nicht von Malrizio angelegt, aber in seinem Sinne erweitert. So finden sich neben allerlei Fach- und Lehrbüchern des Kunsthandwerks und Sammlungen kunstorientierter Gazetten in den deckenhohen Regalen auch die Familienchronik, alte Geschäftsbücher, Blumenkataloge und Werke über die Duftwasserherstellung.

Die Bibliothek wird nicht genutzt und ist abgeschlossen.

E13 – Bedienstetentreppe

Hindernisse: Wachen (beim Wachwechsel) / Diener (1)

Die Treppe führt hinauf zur Wachstube (**M10**).

E14 – Treppe

Hindernisse: Wachen / Gäste (2) / Diener (1)

Die repräsentative Treppe führt hinauf zum Mezzanin (**M5**). An den Wänden hängen Portraits, die verschiedene Künstler von Malrizio angefertigt haben.

E15 – Wandelkammer der Künste

Hindernisse: Wachen / Gäste (3) / Diener (1)

Die öffentliche Kunstsammlung umfasst nicht Malrizios kostbarste Exponate, weiß den kunstsinnigen Gast aber dennoch zu beeindrucken. Unregelmäßig lässt Malrizio aus einer Laune heraus die Sammlung umarrangieren und bietet sie zuweilen befreundeten Künstlern als Galerie an. Zur Zeit hat Malrizio den Raum der bornischen Gegenwartskunst gewidmet, um deren Rückständigkeit gegenüber der horasischen Kunst auszustellen.



Ausgewählte Kunstwerke der Wandelkammer

- ☞ *Der lachende Allvater* (Angroschstatue, Artox Sohn des Bartox, zwergischer Bildhauer aus dem Festumer Hesindendorf, Festum, 1009 BF)
- ☞ *Mutter Sau* (Wandteppich in grellen Farben, Meister Heiki, goblinischer Stoffkünstler, Festum, 1028 BF)
- ☞ eine Gegenüberstellung ausgesuchter Werke der Ouenmaser Künstlerkolonie (deprimierende Sumpflandschaften als Ausdruck der Sinnlosigkeit allen Seins) und der Hesindendorfer Rebellen (Schäferidylle in hellen Farben), um 1023 BF
- ☞ biedere Stillleben und Portraits des Malers Harmentew Rrammbrennt (Sohn des aus Warunk exilierten Künstlers Tisal Rrammbrennt), um 1030 BF
- ☞ Heiligenbildchen des exilierten Malers Geljan Sewazkis (☞ 1027 BF), Nostria, um 1016 BF

E16 – Innenhof

Hindernisse: Wachen / Gäste (6) / Diener (5)

Ein reich verzierter Arkadengang umfasst einen mit Marmor ausgelegten Innenhof. Der Springbrunnen in der Mitte des Hofes weiß mit mehreren Schritt hohen Wasserspielen zu beeindrucken.

☞ Der Innenhof wird durch Feuerschalen hell erleuchtet. Akrobaten bieten ihre Kunststücke dar, auf Marmorbänken und unter den Arkaden verweilen die Gäste, zwischen denen Diener umhereilen.

E17 – Speisesaal

Hindernisse: Wachen / Gäste (5) / Diener (4)

Nicht minder beeindruckend als der Saal der tanzenden Spiegel (E6) ist der Speisesaal, dessen Boden ebenfalls mit Marmor ausgelegt ist. Anstelle mit Spiegeln ist er mit edlem Mohagoni vertäfelt.

☞ Malrizio hat sich gegen ein gemeinsames Mahl entschieden und Svartjok stattdessen ein raffiniertes Buffet mit allerlei kleinen Köstlichkeiten zusammenstellen lassen.

Ausgesuchte Köstlichkeiten des Buffets

- ☞ eingelegter Spargel in Sardellensauce
- ☞ gekochte und sauer eingelegte Innereien
- ☞ in Olivenöl gebackene Tintenfische
- ☞ marinierter Hering
- ☞ mit Fenchelgemüse belegte Pfannkuchen
- ☞ Arangensalat mit Siedegebäck

E18 – Salon der vergangenen Zeit

Hindernisse: Wachen / Gäste (5) / Diener (3) / Ereignis

Üblicherweise warten hier die Gäste des Hausherrn darauf, empfangen zu werden. Eine Klingelschnur an der Nordwand verbindet den Empfangssalon mit der Küche (E19), damit es dem Wartenden an nichts mangelt. Während er wartet, kann es sich der Gast auf einem antiken Triclinium gemütlich machen, die Aussicht auf den Park genießen oder sich von (weniger kostbaren) Kunstwerken beeindrucken lassen – vornehmlich Statuetten und Masken, die auf bosparanischen Säulen ausgestellt sind. Während die Säulen tatsächlich antik sind, gilt dies nicht für alle Exponate.

☞ Bis zur Rahjastunde (23:00 Uhr) haben die Gäste Gelegenheit, bei Melsine Lose für die Lotterie zu kaufen. Melsine hat vor der Tür zur Geschirrkammer (E3) Position bezogen, nimmt Dukaten und Wechselscheine entgegen und gibt kleine, mit Zahlen beschriftete Holzplaketten heraus. In einem Notizbuch hält sie die herausgegebenen Losnummern sowie die Einnahmen nach. Letztere verwahrt sie in einer kleinen Truhe.

Ausgesuchte Kunstwerke des Salons

- ☞ antike Vasen unbekannter Herkunft mit Wellenmustern
- ☞ eine vorgeblich güldenländische, dreiäugige Maske (Duplikat aus dem zweiten Jahrhundert BF)
- ☞ Greifenstatuette, Yendan Korden zugeschrieben, Gareth, um 400 BF (Duplikat)
- ☞ Asselidol aus dem Besitz von Olruk-Horas II., Bosparan, um 500 v.BF (☞ Das Idol ist magisch. Sollte es mit Wasser oder einer anderen Flüssigkeit in Berührung kommen, befällt alle Personen in zwei Schritt Radius, denen eine *Willenskraft*-Probe misslingt, das Gefühl, Asseln würden über ihre Haut krabbeln.)

Mittels eines ODEMS kann man etwas mehr herausfinden: 1-3 FP zeigen es als magischen Gegenstand an, ab 4 FP sieht man das Merkmal Einfluss und hat ab 8 FP eine Vorstellung über die Wirkung.

DER GESINDETRAKT

E19 – Küche

Hindernisse: geschlossen / Diener (7)

Die Küche ist stets ein geschäftiger Ort, vor allem während des Festes. Der Koch Svartjok und seine Gesellen bereiten in zahlreichen Töpfen, Pfannen und in gleich drei Öfen allerlei Köstlichkeiten zu und müssen sich beim Einkauf ihrer Zutaten keinerlei Gedanken um die Preise machen, so dass sich hier auch allerlei exotische Gewürze finden lassen.

In der Nordwand befindet sich ein Klingelbrett, das sowohl von der Küche als auch vom Esszimmer (E21) einsichtig ist.

Über Schnüre, Ketten und Umlenkrollen in den Wänden und Decken ist es mit diversen Räumen im östlichen Teil des Palazzos verbunden und an jedem Glöckchen befindet sich ein kleines Schild, das den zugehörigen Raum kennzeichnet. So wissen die Diener sofort, wo sie gerade dringend benötigt werden.

E20 – Anrichte

Hindernisse: geschlossen / Diener (4)

Üblicherweise werden hier die Speisen für den nächsten Gang angerichtet, damit sich das Küchen- und das Servierpersonal nicht ins Gehege kommen.

☞ Hier wartet der Nachschub für das Buffet darauf, hinaus in den Speisesaal getragen zu werden.

Die Anrichte verfügt über einen **Speisenaufzug**, der das Erdgeschoss mit dem Keller (**K1**), dem Mezzanin (**M17**) und dem Obergeschoss (**O21**) verbindet. Er ist groß genug, um einen Menschen aufzunehmen, muss aber von außen über einen Windenmechanismus bedient werden, der sich in jedem der drei Stockwerke befindet. Da der Mechanismus für eine solche Last nicht ausgelegt ist, muss man bedeutend mehr Kraft aufwenden (**KK-2**). Bei einem *Patzer* blockiert der Mechanismus und der Aufzug steckt zwischen zwei Stockwerken fest. Er lässt sich nur sehr aufwändig mit dem passenden Werkzeug reparieren (50 FP *Mechanik*, Zeitintervall: 1 Stunde), so dass der festsitzende Held wohl mit brachialeren Methoden befreit werden muss. Alternativ kann man auch durch den Schacht klettern (*Klettern* +4) – und hoffen, dass sich der Aufzug nicht in Bewegung setzt.

E21 – Esszimmer

Hindernisse: geschlossen / Diener (3)

Dieser Raum dient den Bediensteten als Esszimmer und Aufenthaltsraum und ist dadurch natürlich Sammelbecken wie Nährboden für allerlei Gerüchte. Wenn Ruhe im Palazzo einkehrt, schläft hier stets ein Diener auf einer Bank, falls einer der Herrschaften mit einem nächtlichen Bedürfnis klingelt.

☞ In seinen Pausen zieht sich das Dienstpersonal hierhin zurück, um zu neuen Kräften zu kommen.

Weitere Räume im Gesindetrakt

Hindernisse: geschlossen / Diener (2 bis 4)

Die verwinkelte **Waschküche** (**E22**) bietet mit den Bottichen, Waschschüsseln und der Unübersichtlichkeit eine Reihe an Verstecken. In einer Ecke befindet sich ein **Abort** für die Bediensteten. Neben der Waschküche liegen die **Wäschekammer** (**E23**) und die **Vorratskammer** (**E24**), die dem Küchenpersonal einen schnellen Zugriff auf häufig gebrauchte Vorräte erlaubt. Die **Bedienstetentreppe** (**E25**) führt hinauf ins Mezzanin (**M14**), die **Kellertreppe** (**E26**) hinab in den Keller (**K1**).

DAS MEZZANIN

Allgemeines: Das Mezzanin als Zwischengeschoss ist eine Besonderheit der horasischen Architektur. Es nimmt etwa die Hälfte der Grundfläche ein. Die Deckenhöhe ist mit 2,4 Schritt niedriger als in den anderen Stockwerken und auch von außen wirkt es durch die kleineren Fenster schmuckloser, verfügt allerdings über eine Loggia.

☞ Abseits der Emporen (**M1** und **M18**), der Loggia (**M9**) und der Galerie der Talente (**M3**) wird das Mezzanin kaum frequentiert.

M1 – Empore

Hindernisse: Wachen / Gäste (1)

Von der Empore hat man aus den Schatten heraus einen guten Blick auf das Treiben im Spiegelsaal (**E6**). Über Seilwinden kann man die vier mächtigen Kronleuchter des Saals einzeln herablassen – oder herabstürzen lassen, indem man die Sicherung der Ketten durchschlägt (Strukturpunkte 15).

☞ *Sinnesschärfe* –4: In der nördlichen Wand ist in der Vertäfelung ein Guckloch eingelassen, durch das man das Gästezimmer (**M2**) beobachten kann.

☞ Sowohl Malrizio als auch Siranya ziehen sich hierhin zurück, um die Feiernden zu beobachten. Für die Wachen des Mezzanins liegt die Empore auf ihrem Rundgang.

M2 – Gästezimmer

Hindernisse: verschlossen (*einfach*)

Die Gästezimmer werden zur Zeit nicht genutzt, es sei denn, du willst einen alten Bekannten der Helden als Malrizios Gast hier einquartieren. Sämtliche Möbel sind zum Schutz gegen Staub mit weißen Laken abgedeckt.

☞ Das südliche Gästezimmer wird von Siranya als Garderobe für ihre wechselnden Verkleidungen genutzt (Seite 40).



M3 – Galerie der Talente

Hindernisse: Wachen / Gäste (2) / Diener (1)

Die Galerie umläuft den Innenhof auf halber Höhe, ist von diesem aber durch mannshohe Glasfenster abgetrennt. Von hier kann man gut den Innenhof beobachten, ohne selbst von unten gesehen zu werden. Gleichzeitig besteht die Gefahr, von der anderen Seite gesehen zu werden, wenn man die Galerie entlang schleicht.

Die Wände der Galerie sind mit allerlei Kunstwerken geschmückt, die ehemalige Günstlinge ihrem Förderer widmen und schenken. Nicht alle zeugen von einem großen Talent der Künstlerin, doch Malrizio hängt aus einer sentimental Neigung an ihnen. Und er weiß, dass einzelne Werke in einigen Jahren sehr wertvoll sein können.

Die Treppe am Ende der Galerie führen ins Erdgeschoss (E14) und Obergeschoss (O11).

Einzelne Gäste – stets unter dem Blick der Wachen, die auf der Galerie patrouillieren – beschauen sich die Kunstwerke oder wollen durch die Fenster einen Blick auf das Treiben im Innenhof werfen.

Ausgewählte Kunstwerke der Galerie

☞ *Ikanaria* (magisches Bildnis des gleichnamigen Schmetterlings, eine zu lange Betrachtung ruft Lethargie hervor (*Willenskraft*, um dem Bann zu widerstehen, bei Misslingen Zustand *Verwirrt I*; bei wiederholten Misslingen erhöht sich die Zustandstufe um 1; der Effekt baut sich mit 1 Punkt pro Stunde ab)

☞ *Nymphentraum* (kitschiges Dryadenbild, Pomona ya Itrento, gab die Kunst auf, heiratete und widmet sich nun der Zwiebelzucht)

☞ *Zirkel der Geschichte* (Gemälde, Einfahrt eines horasischen Schiffes in einen (ausgedachten) güldenländischen Hafen, Zhaya Tribêc, schloss sich einer Güldenlandreise an und kehrte nicht zurück)

M4 – Gang

Hindernisse: geschlossen

Der Seitengang führt zu den Kammern einiger wichtiger Bediensteter Malrizios.

M5 – Ildebrans Kammer

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Der alternde Haushofmeister (Seite 39) schätzt Ordnung und so ist auch sein Privatgemach penibel und akkurat eingerichtet. Auffällig ist, dass Ildebran kaum Persönliches zu besitzen scheint, so sehr geht er in seinem Dienst auf. Einzig ein von Kinderhand gemaltes, unbeholfenes Bild eines Hippogriff fällt auf: Es stammt von Malrizio, der es im Alter von acht Jahren malte und Ildebran schenkte.

Die Ordnung der Kammer wird durch einen Stapel Zettel auf dem Schreibtisch gestört. Sie sind voller Notizen und Gedankenstützen, doch hat Ildebran darüber die Übersicht verloren, so dass sie sich immer höher stapeln. Nach deinem Ermessen kann ein Zettel einen für die Helden nützlichen Hinweis erhalten.

M6 – Svartjoks Kammer

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Das Privatgemach des Kochs (Seite 41) ist eingerichtet wie das Innere eines Nivesenzeltes – so wie sich jemand ein Nivesenzelt vorstellt, der nie eines gesehen hat und es nur von Zeichnungen, Berichten und Bühnendarbietungen kennt. Die Wände sind mit gegerbtem Rindsleder behangen, das Karenleder sein will, der Boden und Sitzgelegenheiten sind mit Fellen ausgelegt und von der Decke baumeln allerlei nachgemachte Fetische. Auf einem fellbezogenen Hocker neben der Schlafstätte stapeln sich allerlei durchgelesene Reiseberichte aus dem Hohen Norden.

M7 – Siranyas Kammer

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

Die Andenken in der Kammer der Hauptfrau (Seite 40) bezeugen ihre abenteuerliche Vergangenheit. Auf den Anrichten sowie in verschiedenen Kästchen und Truhen finden sich die Zeugnisse ihres bewegten Lebens: ein novadischer Waqqif, den sie in der Schlacht vor Neetha erbeutete, der Zahn eines Schlingers, der Metallsplitter einer thorwalschen Axt, diverse See- und Landkarten, dazu Empfehlungsschreiben verschiedener Söldner-einheiten und eine Auszeichnung der Republik Belhanka.

☞ Eine verschlossene Schatulle (*kompliziert*) enthält ein Satz Dietriche (Q6), drei gezinkte Würfel sowie einen silbernen Fuchsanhänger. Das Schloss ist mit einer Giftnadel (T4/S2; 1 SP) gesichert, die mit Schlafgift (siehe **Regelwerk 254**) bestrichen ist. Die Falle wird ausgelöst, wenn eine *Schlösserknack*-Probe zum Öffnen oder Entschärfen misslingt.

M8 – Wachstube

Hindernisse: geschlossen / Wachen (ständig außerhalb des Wachwechsels)

Die Wachstube dient den ständigen Wachen als Aufenthaltsraum, im hinteren Teil des Raumes stehen zudem vier Pritschen. Über eine Treppe ist sie mit dem Erd- (E13) und dem Obergeschoss (O10) verbunden. In einem Nebenraum mit verstärkten Wänden befindet sich eine **Waffenkammer**. Diese enthält drei Hellebarden, vier Dolche, zwei Kürasse und sechs Prunkhelme sowie Waffenpflegeutensilien, Verbandszeug und 10 Anwendungen Wundpulver.

Neben der Treppe befindet sich eine Alarmglocke, die über eine dünne Kette mit der Kunstsammlung (O12) verbunden ist. Die Kette lässt sich mit einer Zange oder einem beherzten Schwerthieb durchtrennen (Strukturpunkte 5).



☞ Außerhalb des Wachwechsels halten sich hier stets zwei Wachen auf, um sich auszuruhen und im Notfall als Verstärkung eingreifen zu können.

M9 – Loggia

Hindernisse: offen / Gäste (2)

Die Loggia bietet einen bezaubernden Blick auf den Park, das Sikramdelta und die Insel Paradisela und ist auch an heißen Tagen angenehm kühl.

☞ Der romantische Ausblick wird vereinzelt von Paaren genutzt.

M10 bis M13 – Die Talentgemächer

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

Als Talentgemächer werden die Räume bezeichnet, in denen Malrizio der gegenwärtig von ihm protegierten Künstlerin ein Heim und Arbeitsraum bietet, zur Zeit des Abenteuers die angehende Schauspielerin Karisia (Seite 39). Neben dem geschmackvoll eingerichteten **Wohn- und Schlafrum (M11)** und dem **Baderaum (M12)** zählen dazu ein **Atelier (M10)** und eine **Abstellkammer (M13)**. Da Karisia keiner bildenden Kunst nachgeht, sind in letzterer die Stafetten, Malwerkzeuge, Feilen, Hammer und Meißel vorhergehender Günstlinge Malrizio untergebracht. Karisia nutzt den Raum für ihre Übungen und die Unterweisungen der von Malrizio bezahlten Privatlehrer, hält sich aber viel lieber in der Loggia auf.

☞ Unter ihrem Bett verbirgt Karisia ihr Tagebuch. Neben allerlei Schwärmereien eines jungen Mädchens kann man darin ihre wahre Geschichte lesen (Seite 39).

☞ Karisia verweilt die ganze Zeit über auf dem Fest und kehrt erst nach Ende des Balls zum Schlafen in ihre Gemächer ein.

M14 – Ahnenkammer

Hindernisse: geschlossen / Diener (1)

Früher schmückten die Gemälde verblichener Oberhäupter der Familie ya Duridanya die Galerie im Obergeschoss, doch Malrizio ließ sie allesamt in diesem Raum aufhängen. Nun blicken die Ölgemälde der Ahnen streng auf die Diener, die den Raum durchqueren müssen, um über die **Bedienstetentreppe** in die Küche (**E19**) oder ins Obergeschoss (**O19**) zu gelangen.

☞ Von vereinzelt Bediensteten abgesehen, wird die Kammer nicht frequentiert.

Ausgewählte Ahnengemälde

- ☞ Desatinava (begründete das Geschäft des Duftwasserhandels und legte den Grundstein des Patriziergeschlechts)
- ☞ Praiophilo (kämpfte im Unabhängigkeitskrieg 744–752 BF gegen das Mittelreich und stellte im Alter ein Kompendium über Badezusätze zusammen)
- ☞ Silemia (verfeinerte um 800 BF die Duftwasserherstellung)
- ☞ Cardoso (von 1022–1027 BF sowie 1028 BF Primesto Belhankas, wurde als Günstling des gestürzten Grafen auf Lebenszeit verbannt)

M15 und M16 – Kindergemächer

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Die beiden Räume sind dem Nachwuchs (**M15**) und einer Amme (**M16**) vorbehalten. Da Malrizio keinen (ehelichen) Nachwuchs hat und es keinen Bedarf an einer Amme gibt, sind beide Räume ungenutzt und die Möbel mit Laken abgedeckt. Die Räume bieten sich daher als Versteck an.

M17 – Anrichte

Hindernisse: geschlossen

Die Anrichte des Mezzanins ist durch den Speiseaufzug mit den Servierzimmern der anderen Stockwerke verbunden.

M18 – Empore

Hindernisse: Wachen / Gäste (1)

Entsprechend der Westempore (**M1**) kann man von hier aus den Speisesaal überblicken und die Kronleuchter manipulieren.

☞ Sowohl Malrizio als auch Siranya ziehen sich hierhin zurück, um die Feiernden zu beobachten. Für die Wachen des Mezzanins liegt die Empore auf ihrem Rundgang.



DAS OBERGESCHOSS

Allgemeines: Die Zimmer und Flure haben eine Deckenhöhe von 3 Schritt. Ihre Ausstattung ist edler und die Verzierungen an Wänden und Türen sind prächtiger als im Mezzanin. Die hohen Fenster und Türen geben den Räumen einen repräsentativen Charakter.

☞ In das Obergeschoss verirren sich nur wenige Feiernde, meist kunstinteressierte Besucher, die Malrizio persönlich nach oben führt. Die Wachen haben die Anweisung, jede Person ohne Begleitung eines Hausbewohners freundlich, aber bestimmt nach unten zu geleiten oder – wenn der Gast überzeugend auftritt (indirekte Vergleichsprobe *Überreden*, *Einschüchtern* oder *Betören* gegen *Willenskraft*) – ihn im Auge zu behalten, solange er sich in die Kunstwerke vertieft.

Da die Räume im westlichen Flügel verschlossen sind, halten die Wachen sich ausschließlich auf der Galerie der Verheißungen (O11) auf. In der Halle der Künste (O1) ist ein einzelner Bediensteter abgestellt.

O1 – Halle der Künste

Hindernisse: Gäste (3) / Diener (5)

Die Galerie erhebt sich über der Empfangshalle (E1). Hier sind weitere Kunstwerke ausgestellt. Schon für einige Verwirrung sorgte die Tür an der Ostwand: Es handelt sich um eine Scheintür, die aus Gründen der Symmetrie angebracht wurde. Sie lässt sich weder öffnen, noch verbirgt sich hinter ihr ein Durchgang.

☞ Die füllige *Travesta* wacht über die Kunstwerke, hadert über ihr Los und neigt dazu, von der Müdigkeit übermannt zu werden.

Ausgewählte Kunstwerke der Halle der Künste

☞ *Das Los der Sklaven* (Gemälde, Micirio, alanfanischer Maler, 1014 BF)

☞ *Das Schiff in der Flasche* (Gemälde, Urcan Juce, Havana, 1010 BF)

☞ *Gratenfelser Apfel* (Gemälde, Miolag Korden, Seemondschüler und Lehrer Deriagos, Methumis, 988 BF)

☞ maraskanische Drucke auf Reispapier in leuchtenden Farben und teils die Augen schmerzenden Kompositionen; die stilisierten Motive zeigen neben der Lilie und anderen Blumen häufig auch Tiere, die an die mittelländische Heraldik erinnern (Urheber unbekannt)

☞ einzelne Blätter mit Zeugnissen tulamidischer Kalligraphie, bei denen die Buchstaben das Abbild eines Tieres oder einer Pflanze bilden; darunter auch Beispiele des *Ibisal*, einer Schrift, die der gorische Dichter Olam ben Umur für sein Epos *Die Göttervögel* schuf und dessen Zeichen an Federn, Schnäbel und Schwingen erinnern

O2 – Balkon

Hindernisse: geschlossen / Gäste (2) / Diener (2)

Vom Südbalkon hat man einen zauberhaften Blick auf den Vorplatz und die Gartenanlagen *Jardinatas* jenseits der Mauern – und auf ankommende und abreisende Gäste.

O3 – Abstellkammern

Hindernisse: geschlossen

☞ Verliebte schleichen sich an der schlummernden *Travesta* vorbei in eine Kammer, um dort ungestört *Rahja* zu huldigen.

O4 – Camerina

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Die gute Stube ist der Familie sowie privaten Unterredungen vorbehalten und zu einem musealen Raum der ganz eigenen Art geworden: Malrizio hat allerlei Erbstücke und Trophäen der langen Familiengeschichte der *ya Duridanyas* zwischen Sesseln und Tischen arrangieren lassen.

O5 – Geschirrkammer

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

In der Geschirrkammer werden in deckenhohen Schränken die kostbarsten Service und Bestecke der Familie aufbewahrt – schon ein einzelner Löffel könnte eine arme Familie einen Monat lang ernähren.

O6 – Salon der Musik

Hindernisse: verschlossen (einfach)

In dem vertäfelten Raum steht ein teures Cembalo, auf dem *Galigoa* in ruhigen Stunden musiziert. In einem verschlossenen Schrank (*kompliziert*) finden sich weitere Instrumente (Schalmei, Traversa, Gambe), um mit begabten Gästen gemeinsam musizieren zu können.

O7 – Abstellkammer

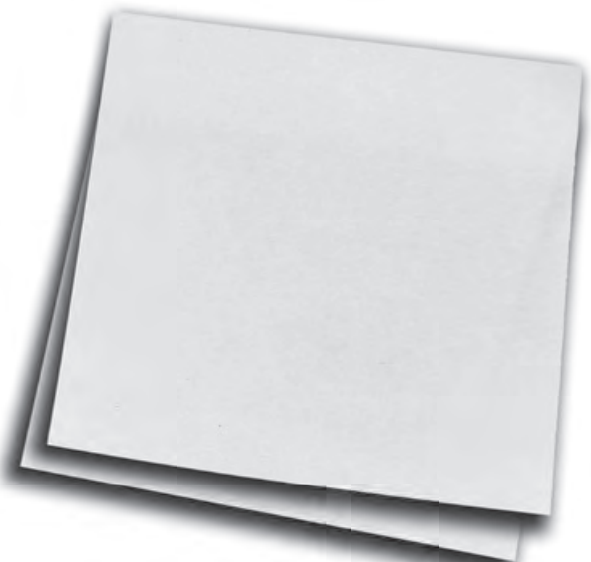
Hindernisse: verschlossen (einfach)

Diese Kammer beherbergt Leuchter und Kerzen, Sitzkissen sowie Brennholz für den Kamin.

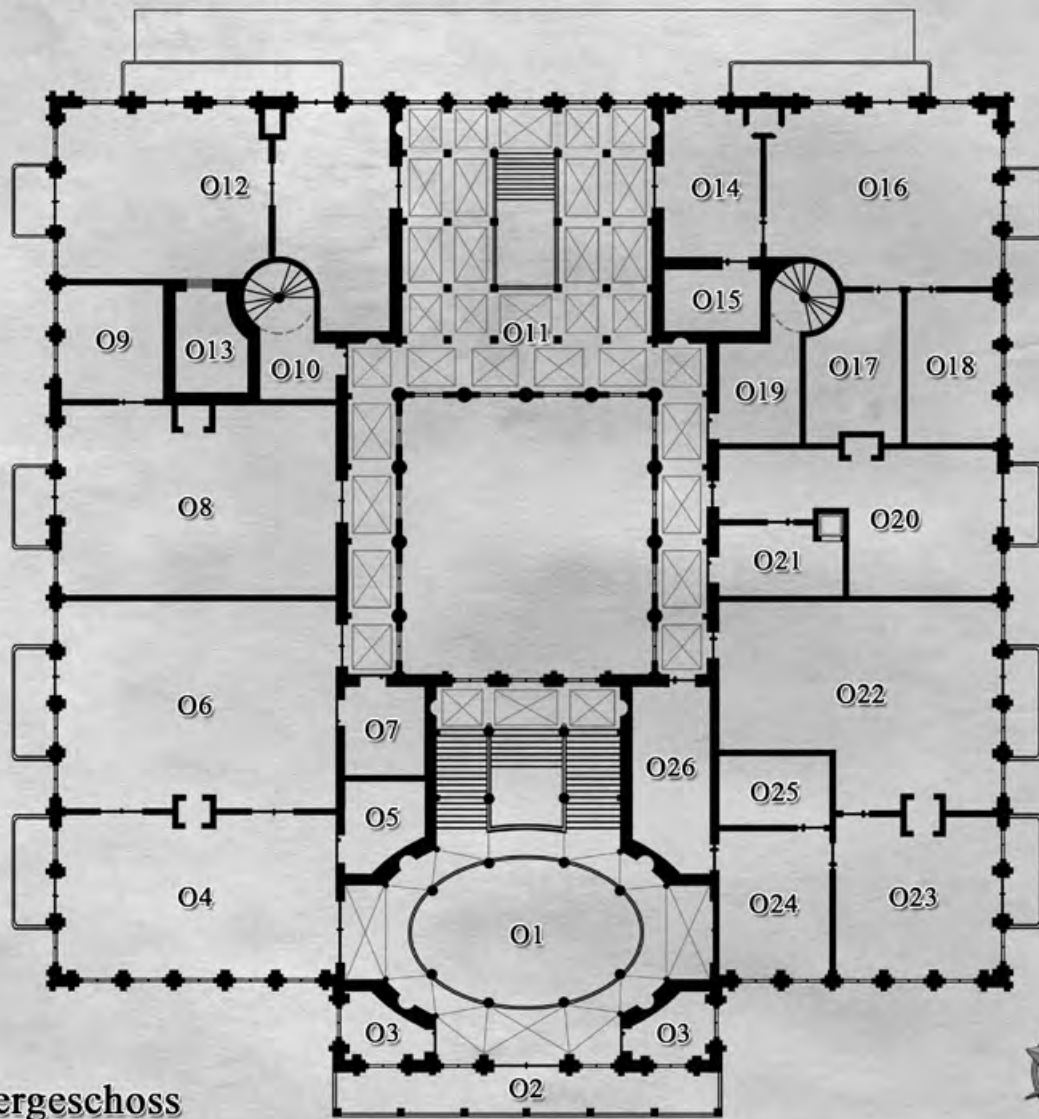
O8 bis O9 – Die Musengemächer

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

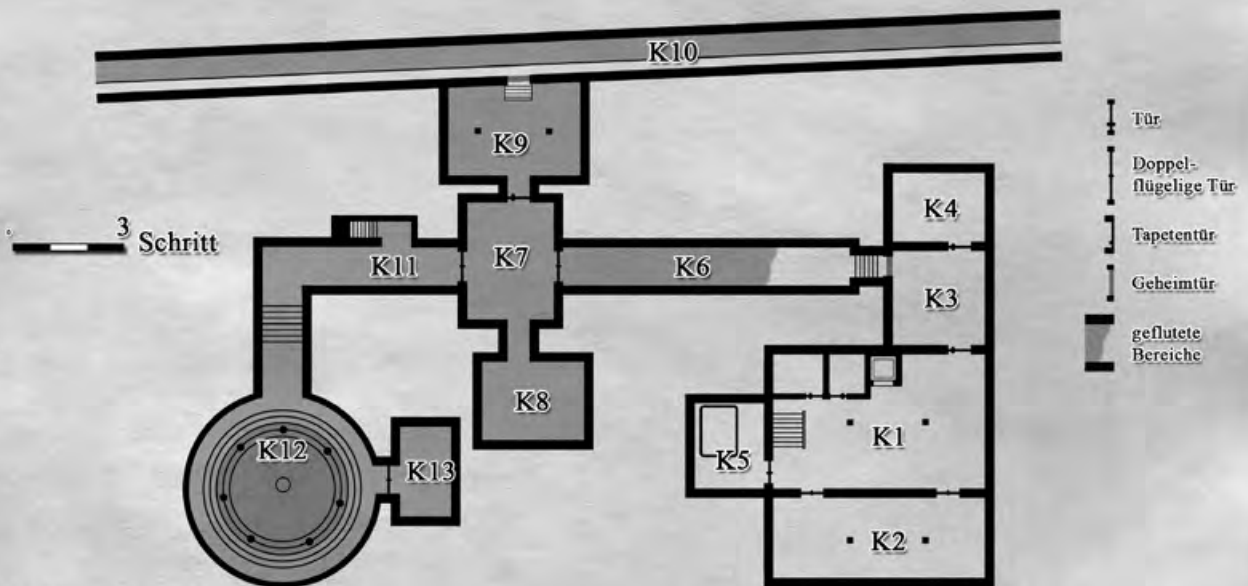
Zur Zeit bewohnt die Kurtisane *Galigoa Ghamotta* (Seite 38) die Musengemächer, die ganz offiziell für die favorisierte Gesellschafterin des Hausherrn vorgesehen sind. Der große Raum mit Westbalkon und Kamin ist gleichzeitig **Wohn- und Schlafzimmer (O8)**. In ihren Mußbestunden verfeinert *Galigoa* hier ihre Sangkunst und ihr Geigenspiel. Zu den Gemächern gehört auch ein eigener **Baderaum (O9)**.



Obergeschoss



Kellergewölbe



DANIEL JÖDEHANN 2014

🛡 Neben allerlei Kleidern, Duftwassern und Schminke ist Galigoas kostbarster Besitz eine echte Vardari-Geige (Q7), die sie in einem verschlossenen Kasten aufbewahrt (50 FP *Schlösserknacken*, Zeitintervall: 30 Sekunden; den passenden Schlüssel trägt sie um den Hals).

Sonderfertigkeit *Baumeister*: Die Wand zwischen Baderaum und Kunstsammlung (O12) ist nicht tragend. Mit der richtigen Magie oder dem passenden Werkzeug kann man einen Durchbruch erzeugen (Strukturpunkte 100). Da die Wand auf der anderen Seite verstärkt ist, birgt profanes Vorgehen die Gefahr, viel Lärm zu erzeugen.

O10 – Bedienstetentreppe

Hindernisse: geschlossen / Wachen (beim Wachwechsels)

Die Treppe führt hinab in die Wachstube (M8) und hinauf ins Dachgeschoss.

🛡 *Sinnesschärfe* –4: In der südlichen Wand ist ein verborgenes Guckloch eingelassen, durch das man einen Blick in die Musengemächer (O8) werfen kann. Die Diener, denen es bekannt ist, nutzen es, um einen heimlichen Blick auf die schöne Kurtisane zu werfen.

O11 – Galerie der Verheißungen

Hindernisse: Wachen / Gäste (3) / Diener (1)

Die Treppe führt hinab ins Mezzanin zur Galerie der Talente (M3). Um die Treppe herum stellt Malrizio weitere Kunstwerke aus, vor allem Statuen, Büsten und Tonarbeiten, die auf bosparanischen Säulen stehen, die der Mäzen eigens aus Silas hat herschaffen lassen. Die Galerie ist gleichermaßen eine Erweiterung der eigentlichen Hauptsammlung wie ein Bindeglied zur Galerie der Talente.

Ausgewählte Kunstwerke der Galerie

- 👁 *Aves' Zug nach Westen* (Statue, Juban Appagardi, Belhanka, 1025 BF)
- 👁 *Die Heiligenkönigin* (Gemälde der verstorbenen, rondrageweiheten Prinzessin Salkya Firdayon, Amaziella Korden, Heldenmalerin, Neetha, 1032 BF)
- 👁 *Des Trinkers Kelch* (Tonskulptur, Radin Sohn des Augrim, Punin, 952 BF)
- 👁 *Der Krakenkönig* (Glasskulptur, Yolfrana Barniba, Silas, 1012 BF)

O12 – Private Kunstsammlung

Hindernisse: verschlossen (speziell) / vergitterte Fenster / Ereignis

Hier und im angrenzenden Tresor (O13) bewahrt Malrizio seine kostbarsten Kunstschätze sowie jene, die für ihn den höchsten emotionalen Wert haben. Nur ausgesuchte Personen haben die Sammlung bisher bewundern dürfen, und es gilt als besondere Ehre, von Malrizio in die Räume geführt zu werden. Selbst seine Bediensteten haben nicht einfach Zugang zur Sammlung. Die Sammlung ist auf drei Räume verteilt. Im ersten verwahrt Malrizio seine neuesten Errungenschaften, bei denen er noch nicht entschieden hat, ob er sie in der privaten Sammlung behält oder sie woanders im Palazzo ausstellt. Im Gegensatz zu allen anderen Kunsträumen wirkt der Raum chaotisch und das Arrangement willkürlich – was es auch tatsächlich ist. Mitunter verliert sich Malrizio über Stunden in dem Anblick einer Statue oder eines Bildes und sinniert darüber, mit welchem anderen Schatz seiner Sammlung das Kunstwerk am besten harmoniert.

Die Werke des nächsten Raumes haben ihren Platz bereits gefunden. Es ist bekannt, dass so manches Museum oder gar Hesindetempel des Horasreiches neidvoll auf diese Sammlung blickt. Dabei sind nicht einmal alle Werke von immensem Wert oder stammen von einem berühmten Künstler, doch alle haben für Malrizio einen hohen ideellen Wert.

🛡 Das *komplizierte* Schloss ist zusätzlich mit einer Giftnadel (T5/S3; 1 SP) gesichert, die mit Kelmon (siehe **Regelwerk 253**) bestrichen ist. Die Falle wird ausgelöst, wenn eine *Schlösserknacken*-Probe zum Öffnen der Tür oder zum Entschärfen der Falle misslingt. Direkt hinter der Tür befindet sich eine Druckplatte (T3/S2), die die Alarmglocke in der Wachstube (M8) auslöst, jedoch leicht umgangen werden kann, wenn man davon weiß (*Körperbeherrschung* +8).

👁 Vor der Lotterie begibt sich Malrizio mit Siranya in die Privatsammlung (23:15 Uhr). Während die Hauptfrau im Vorraum wartet, holt er das Gemälde aus dem Tresor. Siranya bleibt zurück, um das Bild zu bewachen, bis Malrizio die Gewinner der Lotterie nach oben führt (0:00 Uhr). Nachdem diese zum Maskenball zurückgekehrt sind, verschließt Malrizio das Bild erneut im Tresor (0:30 Uhr). Die Wachen in der Wachstube sind informiert, für diese Zeit die Alarmglocke zu ignorieren.

Ausgewählte Kunstwerke der privaten Sammlung

Bei jedem Kunstwerk ist angegeben, ob es sich im Vor- (I) oder Hauptraum (II) befindet.

- 👁 *Der Unhold* (I, Gemälde eines behaarten Wesens mit zwei Hörnern, Zurbaran von Frigorn, großer Chimärenmeister der Neuzeit (933–999 BF), Frigorn, um 980 BF)
- 👁 *Ogerschlacht* (I, Schlachtengemälde, Aryudus Kenkauis (962–1032 BF), zyklöpäischer Maler und ehemaliger garethischer Hofmaler, musste aufgrund der zu menschlichen Darstellung der Oger den Hof verlassen, Gareth, 1003 BF)
- 👁 *Isiria am Tränenfall* (II, Gemälde, Eldariel Regenträumer, Seemondschüler, berühmt für die Portraits seiner verstorbenen Geliebten Isiria Sternenquell, Lowangen, 1017 BF)
- 👁 *Badilaks Versagen* (II, Ölgemälde auf Buchenbohle, trägt auf der Rückseite das Signet der Kaiserlich Garethischen Asservatenkammer, Esindrago ya Gomo, groteske Landschaften mit verkrüppelten und chimärischen Wesen, Perricum, 931 BF)

Ausgesuchte Kunstschätze im Tresor

- ☞ *Das Mädchen mit den goldenen Augen* (Seite 7)
- ☞ *Kaiserliche Gier* (beunruhigendes, holzschnittartiges Portrait von Amene-Horas in ungemischten Farben, Daria Vindest, visionäre Malerin, die später dem Namenlosen verfiel und auf der Überfahrt ins Gildenland verschollen ging, Methumis, 1019 BF)
- ☞ *Wunschtraum* (Auftragsarbeit für Fürst Kusim Galahan, Golodin Seemond (*777 BF), berühmtester Maler Aventuriens, Kuslik, 922 BF)

O13 – Tresor

Hindernisse: verschlossen (speziell, siehe Kasten)

Den Tresor aus der Werkstatt der berühmten zwergischen Tüftler Argasch und Irgasch hat Malrizio nicht eigens anfertigen lassen. Er schützt in bereits zweiter Generation die wertvollsten Schätze des jeweiligen Hausherrn. Seine dicken und stabilen Wände, die zusätzlich mit Koschbasalt verkleidet sind, und das zwergische Kombinationsschloss haben bisher jeden Dieb abgeschreckt.

DIE SICHERUNGEN DES TRESORS

Der Tresor ist gleich mehrfach gesichert, wodurch ihm nur schwer beizukommen ist:

- ☞ **Giftfalle (T5/S5):** Sobald man auf die Bodenplatte vor dem Tresor tritt, gibt diese nach und macht die Falle scharf – was der Betreffende vielleicht nicht sofort begreift und den Fehler begeht, reflexartig die Platte zu verlassen, wenn er das charakteristische Klicken hört (*Sinnesschärfe* +8). Die eigentliche Falle wird durch Entlastung ausgelöst: Durch ein Loch in Höhe eines menschlichen Oberschenkel schießt eine vergiftete Nadel (Kelmon; siehe **Regelwerk 253**) hervor. Erst durch die Eingabe der richtigen Zahlenkombination am Schloss wird die Falle entschert.
- ☞ Das **zwergische Kombinationsschloss** lässt sich mit der richtigen vierstelligen Zahlenfolge öffnen, die allein Malrizio kennt (8249). Um es zu knacken, bedarf es neben den nötigen Fertigkeiten auch Geduld (Sammelprobe, 150 FP *Schlösser knacken*, Zeitintervall: 1 Stunde).
- ☞ Der stark magiehemmende **Koschbasalt** (Strukturpunkte 200) erschwert das Zaubern im Tresorraum um 12 Punkte. Um von außen in den Raum hinein zu zaubern (z.B. durch die Tür oder mittels eines PENETZRIZZEL) ist die Probe um 8 Punkte erschwert.
- ☞ Mittels ARCANOVI (einmalig, Auslöser: jemand anderes als Malrizio betritt den Raum) ist als magische Sicherung eine Kombination aus SOMNIGRAVIS (8 FP, 2 Personen) und AURIS NASUS (6 FP, Alarmruf in der Wachstube, M8) angebracht.

O14 bis O18 – Malrizios Privaträume

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

Im **Studiolo (O14)** pflegt Malrizio seine privaten Korrespondenzen und unterhält eine kleine Privatbibliothek mit Biographien bekannter Künstler, Betrachtungen vergangener Epochen und erbaulichen Schriften zur Zerstreung. Das an-

schließende **Archiv (O15)** verwahrt sensible Dokumente und die Privatschatulle des Edelmanns. Der Raum weist deutlich stabilere Wände auf und ist mit einem komplizierten Schloss gesichert (Sammelprobe, 50 FP *Schlösser knacken*, Zeitintervall: 5 Minuten), dessen einzigen Schlüssel Malrizio besitzt.

Der **Schlafraum (O16)** mit dem großen und weichen Himmelbett verfügt über gleich zwei Balkone, von denen der nördliche mit dem Studiolo verbunden ist. Im Süden schließen sich die **Ankleide (O17)** mit Malrizios erlesener Garderobe und ein **Baderaum (O18)** an.

Sowohl im Studiolo als auch im Schlafraum findet sich eine Klingelschnur zur Küche (E19).

O19 – Bedienstetentreppe

Hindernisse: Diener (1)

Die Treppe führt hinab in die Ahnenkammer (M14) sowie hinauf zum Dachgeschoss.

O20 – Frühstückszimmer

Hindernisse: verschlossen (einfach)

Ein prachtvoller Kachelofen in der Mitte sorgt auch in Wintertagen für eine angenehme Wärme beim Frühstück, das zu warmen Jahreszeiten gerne auf den Balkon verlegt wird. Schon vor Jahren haben Malrizio und Oresta verabredet, zu unterschiedlichen Zeiten zu frühstücken – wobei nur Oresta eine feste Zeit hat (die morgendliche Tsastunde) und Malrizio, der gerne länger schläft, somit weiß, wann er *nicht* frühstückt. Über eine Klingelschnur ist das Frühstückszimmer mit der Küche (E19) verbunden.

O21 – Anrichte

Hindernisse: geschlossen

Die Anrichte des Obergeschosses ist durch den Speisenaufzug mit den Servierzimmern der anderen Stockwerke verbunden.

O22 bis O26 – Orestas Privaträume

Hindernisse: verschlossen (kompliziert)

Suchen Malrizios Gemächer an Extravaganz ihresgleichen, wirken die Räume seiner Gattin Oresta (siehe Seite 38) in ihrer Bescheidenheit wie ein Zerrbild. Zwar erinnern sie mitnichten an eine Mönchsklausel – das wäre einer Edeldame nicht angemessen –, aber sie lassen es an Prunksucht und Spielereien missen.



Im angrenzenden **Raum (O26)** ist Orestas Zofe Tsarella (Seite 42) untergebracht, die sie aus Malur nach Belhanka begleitet hat und die sich ebenso fremd fühlt wie ihre Herrin. Oresta hält sich normalerweise überwiegend in ihrem **Wohnraum (O22)** auf, in dem der Trubel Belhankas und Malrizios Marotten fern sind. Die Nordwand wird von einem riesigen Gemälde der

Küste Malurs eingenommen, das Malrizio ihr einst schenkte. Ebenso wie der **Schlafrum (O23)** verfügt der Wohnraum über einen eigenen Balkon und einen Kamin. Eine **Ankleide (O24)** mit anschließendem **Baderaum (O25)** vervollständigt die Gemächer. Wohn- wie Schlafrum verfügen über eine Klingelschnur zur Küche (E19).

DAS DACHGESCHOSS

Hindernisse: verschlossen (einfach) / Diener (2)

Das Dachgeschoss erstreckt sich nahezu über die gesamte Grundfläche des Palazzos und ist von der Höhe und den Maßen mit dem Mezzanin vergleichbar. In Lagerräumen und Abstellkammern schlummern unter verstaubten Laken Möbel und private Gegenstände früherer Hausherren, aber auch sorgfältig in Kisten verpackte Kunstwerke, für die Malrizio zur Zeit keine Verwendung hat, von denen er sich jedoch nicht trennen kann.

Im Dachgeschoss befinden sich zudem die Schlafkammern für das Gesinde. Auch Melsine Durenald (Seite 40) und der Schelm Bonnarò Glitzerglanz (Seite 41) haben hier ihre Räume.

Die genaue Ausgestaltung des Dachgeschosses und die Aufteilung der Räume ist dir überlassen.

Über dem Dachgeschoss liegt borongefällige Ruhe, so dass es sich als Rückzugsort anbietet.

DURCH DIE DECKE ZUM ZIEL

Mit dem richtigen Werkzeug, passender Magie und vor allem einer genauen Kenntnis der Räume ist es möglich, sich vom Dachgeschoss einen Zugang zur Privatsammlung zu verschaffen (jedoch nur schwerlich zum Tresorraum, dessen Decke ebenfalls mit Basalt verkleidet ist). Dazu müssen die Helden mit ihrem Werkzeug nicht nur ungesehen in das Dachgeschoss gelangen, sondern sich auch möglichst lautlos durch das Holz und Gebälk hacken und sägen (Strukturpunkte 100), um nicht die Wachen im Obergeschoss auf sich aufmerksam zu machen. Schon ein SILENTIUM wirkt hier Wunder

DER KELLER

Allgemeines: Die Kellerräume weisen, sofern nicht anders angegeben, eine Deckenhöhe von 2 Schritt auf und sind durch den feuchten Inselgrund kühl und feucht. In den verborgenen Räumen (**K6–10**) stinkt es bestialisch und Schlamm wie Unrat stehen teils knöcheltief in den Gängen, da der Sikram bei besonders hohem Stand des Abwassers der Kanalisation in diesen Teil des Kellers spült.

Nur wenn die Küche bestimmte Vorräte braucht oder ein besonderer Wein kredenzt werden soll, begibt sich ein Diener hinunter in den Keller.

DER BEKANNTE KELLER

K1 bis K4 – Vorrats- und Weinkeller

Hindernisse: geschlossen / Diener (2)

Neben der Treppe (E27) führt auch der Speiseaufzug hinab in den **Vorratsraum (K1)**. Zwei Verschlüsse im Norden lassen sich von Außen mit einem Steckstift verriegeln. Im Süden finden sich ein weiterer **Vorratskeller (K2)**, im Norden schließen sich der **vordere (K3)** und **hintere Weinkeller (K4)** an.

Sinnesschärfe –8: Wer sich die Wände im vorderen Weinkeller genauer anschaut, mag feststellen, dass sich ein Abschnitt der westlichen Wand im vorderen Weinkeller, teilweise hinter einem Weinregal verborgen, vom Rest unterscheidet. Der Verdacht liegt nahe, dass hier ein früherer Durchgang zugemauert wurde. Wenn die Helden gewaltsam für einen Durchbruch sorgen (Strukturpunkte 80), gelangen sie zu einem vergessenen Geheimgang (**K6**).

K5 – Heizungsraum

Hindernisse: verschlossen (einfach)

In diesem Raum stehen die Kessel der Dampfheizung, die Malrizio einbauen lassen hat. Wer die Anlage versteht (**Mechanik –4**), kann sie mit einer Sammelprobe (25 FP **Mechanik**, Zeitintervall: 10 Minuten) so manipulieren, dass unter hohem Druck im Palazzo Rohre platzen und für Ablenkung sorgen. Du kannst mit 4W6 die Nummer des Raumes auswürfeln, in dem es im Erdgeschoss zu einem Malheur kommt



DER VERBORGENE KELLER

Der vergessene Teil des Kellers – ursprünglich als Fluchttunnel angelegt, später ein Schmugglervorsteck und dann okkultes Labor der Magierin Karlissa – wird seit Jahrzehnten nicht genutzt. Wer hier durch den teils knöcheltiefen Schlamm wadet, wird andernorts (stinkende) Spuren hinterlassen, sofern er nicht sein Schuhwerk reinigt oder wechselt.

K6 – Alter Fluchttunnel

Der noch zu bosparanischen Zeiten angelegte, leicht abschüssige Tunnel wurde in den Jahrzehnten nach dem Unabhängigkeitskrieg (744 bis 752 BF) zugemauert. Karlissa entdeckte ihn zufällig. Nachdem sie ihr Versteck eingerichtet hatte, ließ sie ihn erneut zumauern. Am westlichen Ende befindet sich eine schwere Holztür mit eingerosteten Scharnieren (schwer zu öffnen: KK -2), im Osten endet der Gang oberhalb einiger glitschiger Stufen (*Körperbeherrschung*, sonst Sturz und 1 SP) vor einer Mauer. Hinter dieser liegt der vordere Weinkeller (K3).

K7 – Kammer des Zirkels

Einst traf sich hier Karlissas okkultes Zirkel, um über die Möglichkeiten ewigen Lebens zu debattieren. Davon zeugt heute nur noch ein runder Tisch auf Knochenfüßen, in dessen Platte ein Wagenrad geschnitten wurde. Die vier Stühle, die um ihn herumstehen, brechen allesamt in sich zusammen, wenn sie belastet werden. In der nordwestlichen Ecke spannt sich ein riesiges Spinnennetz, das wirkt, als hätten Generationen von Spinnen daran gewebt. Nach deinem Ermessen können sich hier 2W6 *Ratten* – über die Störung höchst unerfreut – auf die Helden stürzen.

RATTE

MU 10	KL 4	IN 14	CH –
FF –	GE 13	KO 10	KK –
LeP 2*	INI 13+1W6		
RS 0	MR 0	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Krallen	10	0	1W3 SP (+Krankheit)	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Einschüchtern I, Willenskraft 4
Anzahl: I oder 1W20+10 (kleines Rattennest) oder 3W20+30 (großes Rattennest)
Größenkategorie: winzig
Kampfverhalten: Ratten fliehen meistens vor Menschen, greifen aber gelegentlich aus dem Hinterhalt an und versuchen ungeschützte Stellen anzugreifen. In die Enge getrieben kämpfen sie bis zum Tod.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Tierkunde:
👁️ 4 FP: Es sind Tiere des Namenlosen.
👁️ 8 FP: Sie ziehen sich bei Feuer meistens (1-4 auf 1W6) zurück.
👁️ 12 FP: Wissen um die übertragbaren Krankheiten.

Sonderregeln:

*) *Krankheit:* Für jeweils 5 SP durch Biss besteht eine 5%-Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): *Lutanas 1-5, Sumpffieber 6-8, Schlachtfeldfieber 9-11, Rascher Wahn 12-15, Tollwut 16-18, Jahresfieber 19, Zorganpocken 20*

***) *Dunkelsicht:* Ratten verfügen über Dämmerungssicht II.

****) *Horde:* Für jeweils angefangene 10 Wesen dieser Art wird eine gemeinsame Attacke gewürfelt. Bei Gelingen kann nur *ausgewichen* werden. Sie verursachen gemeinsam durch einen *Gezielten Angriff* 1W3 SP. Anstelle einer Attacke, kann der Held eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen. Für jeweils so viele FP wie die Lebensenergie eines einzelnen Wesens dieser Art beträgt, hat der Held eines der Wesen getötet.

👁️ Thargunitoths Odem, der hier einst durch die Räume wehte, kann sich in den Knochenbeinen des Tisches verfangen haben. Von garstigem Eigenleben erfüllt, kann das Möbelstück den Helden nachsetzen.

КНОЧЕНТИШ


MU 14	KL I	IN I	CH –
FF –	GE 13	KO 14	KK 13
LeP 30*	INI 13+1W6		
RS 0	MR 12	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rammen	10	4	1W6+2	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 4, Willenskraft 14
Anzahl: I
Größenkategorie: mittel
Beute: keine
Kampfverhalten: Der Tisch rammt jeden Angreifer, bis er zerstört wurde.
Flucht: Tische fliehen nicht.
Magiekunde:
👁️ 4 FP: Wissen um die Immunitäten und Resistenzen
👁️ 8 FP: Die Beine sind er Schwachpunkt. Mittels <i>Gezielter Angriffe</i> (AT -2), kann die Stelle erwischt werden. Der Schaden verdoppelt sich; sobald zwei Beine zerstört wurden, ist der Tisch handlungsunfähig.
👁️ 12 FP: Wissen um die Empfindsamkeiten
Sonderregeln:
*) <i>Immunität gegen bestimmte Waffen:</i> Bolzen, Dolche, Fechtwaffen, Pfeile, Speere, Merkmal Verwandlung (es wird kein Schaden mit diesen Waffen verursacht)
*) <i>Empfindlichkeit:</i> leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte, 1W6 SP pro KR), mittlere Empfindlichkeit (Boron, 2W6 SP pro KR)
*) <i>Resistenz:</i> Säbel, Schwerter, Stäbe (mit diesen Waffen wird nur halber Schaden verursacht, danach noch der RS abgezogen)




Der Raum besaß vier Türen, doch die südliche wurde von einer unbekanntem Kraft (deren Klauen drei tiefe Furchen im Holz hinterlassen haben) aus den Angeln gerissen und liegt im Gang. Die anderen drei sind mit Türen verschlossen. Die östliche Tür klemmt (KK -2), die westliche besitzt weder eine Klinge noch ein Schlüsselloch, lässt sich aber mit brachialer Gewalt öffnen (Strukturpunkte 25).

 ODEM: 1-3 FP: Die westliche Tür ist magisch; 4-7 FP: Die Tür öffnet sich dem, der das richtige Zauberwort nennt; 8+ FP: Das Zauberwort lautet „Ewiges Leben“.

K8 – geheimes Studiolo

Dieser Raum war Karlissas geheimes Studiolo, doch in ihrer letzten Auseinandersetzung mit der Magierin Aduque Ambaroth gab es einen Brand, der sämtliche Möbel und Schriften vernichtete. Die Rußflecken an Wänden und Decke zeugen ebenso davon wie verkohlte und morsche Holzreste im Schlick.




 Karlissas Schädelspinne, ein kleines Golemkonstrukt aus einem menschlichen Schädel, Spinnenbeinen und Insekten teilen, hat die Zeit überdauert und fällt die Helden an.

SCHÄDELSPINNE

MU 12	KL 1	IN 1	CH –
FF –	GE 14	KO 14	KK 11
LeP 20*	INI 14+1W6		
RS 4	MR 12	GS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss**	8	4	1W6	mittel

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Festhalten (Netz)
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Beute: keine
Kampfverhalten: Die Schädelspinne lässt sich von der Decke auf ihr Opfer fallen, um es mit ihrem Biss zu schwächen. Bei Widerstand zieht sie sich zurück, um erneut aus dem Hinterhalt anzugreifen.
Flucht: Golems fliehen nicht.

Magiekunde:
 4 FP: Wissen um die Immunitäten und Resistenzen
 8 FP: An einer Stelle ist die Knochenspinne gegen Treffer empfindlicher. Mittels <i>Gezielter Angriffe</i> (AT -4), kann die Stelle erwischt werden. Dort gilt nur ein RS von 2.
 12 FP: Wissen um die Empfindsamkeiten

Sonderregeln:
*) <i>Immunität gegen bestimmte Waffen:</i> Bolzen, Dolche, Fechtwaffen, Pfeile, Speere, Merkmal Verwandlung (es wird kein Schaden mit diesen Waffen verursacht)
*) <i>Empfindlichkeit:</i> leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte, 1W6 SP pro KR), mittlere Empfindlichkeit (Boron, 2W6 SP pro KR)
*) <i>Resistenz:</i> Säbel, Schwerter, Stäbe (mit diesen Waffen wird nur halber Schaden verursacht und anschließend noch der RS abgezogen)
**) <i>Schwächender Biss:</i> Widerstandsprobe, sonst für 1W6 KR KK-1/KR

K9 – Vorräum




Im Norden versperrt ein Gitter den Zugang, das zwar nicht verschlossen, aber eingerostet ist und sich durch den Morast, der den Boden handbreit bedeckt, kaum bewegen lässt (KK -6). Durch Risse und kleine Durchbrüche in der nördlichen Wand – gerade groß genug für eine Ratte – wird bei Hochwasser des Sikram der Unrat der Kanalisation in den Raum gedrückt. Dementsprechend bestialisch stinkt es. Daneben hat sich hier eine *Riesenamöbe* eingenistet. In ihrem Schleimkörper schimmert ein mit Rubinen besetzter, goldener Trinkpokal (Wert: 5 D).

RIESENAMÖBE

MU 20	KL 0	IN 13	CH –
FF –	GE 12	KO 20	KK 15
LeP 30*	INI 1+1W3		
RS 0	MR 18	GS 1	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Scheinarm**	10	0	1W3+2	mittel
Verschlingen***	automatisch	0	1W3+2 SP	–

Aktionen: 2
Sonderfertigkeiten: Festhalten (Scheinarme und Einverleiben)
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Beute: Mageninhalt (Wert: 1W20x1W6 Silbertaler)
Kampfverhalten: Sobald eine Riesenamöbe Beute erspürt (dazu zählen auch menschengroße Wesen) und sie nicht mehr ihre letzte Beute verdaut, greift sie an und versucht ihr Opfer zu verschlingen und zu verdauen.
Flucht: Riesenamöben fliehen nicht.

Tierkunde:
 4 FP: Gegenstände aus Metall sind nicht von der Säure der Riesenamöbe betroffen!
 8 FP: Stumpfe Waffen verursachen keinen Schaden. Scharfe Waffen und Feuer sind ein gutes Mittel gegen das Schleimwesen.
 12 FP: Sie nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Entsprechende Manipulationen können Riesenamöben verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf AT).

Sonderregeln:
*) <i>Immunität gegen stumpfe Waffen:</i> Riesenamöben sind immun gegen stumpfe Waffen.
**) <i>Festhalten:</i> Eine erfolgreiche AT des Scheinarms ist ein Angriff zum Festhalten.
**) <i>Verspeisen:</i> Sobald ein Held von einem Scheinarm festgehalten wird, stopft die Riesenamöbe ihn in der folgenden KR in ihren Körper. Ab diesem Moment erleidet der Held jede KR 1W3+2 SP bis er sich befreit.



☞ Neben der den nördlichen Stufen befindet sich ein Hebel an der Wand, um den Durchgang zur Kanalisation zu öffnen. Leider ist die Mechanik verkeilt (siehe unten).

K10 – Kanalisation

Unter Jardinata gibt es ein verzweigtes Kanalisationssystem, in dem aller Unrat aus den Palazzi Jardinatas zusammenfließt und schließlich nahebei in den Sikram abfließt.

☞ Der Zugang zu dem alten Schmugglerversteck ist hinter einer falschen Wand getarnt, die mit fuchsischen Zinken gekennzeichnet ist (*Sinnesschärfe* und *Kenntnis des Fuchsischen*). Er lässt sich über einen in einer Nische verborgenen Hebel öffnen – wäre nicht der Mechanismus verkeilt. Da man nur schwer an ihn herankommt, ist er nicht leicht zu reparieren (Sammelprobe, 15 FP *Mechanik*, Zeitintervall: 2 Stunden).

K11 – Geheimgang und Treppe

Über eine **Treppe** ist dieser Teil des Kellers mit dem verborgenen Gang (E8) hinter dem Kaminzimmer (E7) verbunden. Die östliche Tür besitzt weder Klinke noch Schloss und lässt sich nur mit brachialer Gewalt oder dem richtigen Zauberwort öffnen (siehe K7).

K12 – Kultraum

Acht unförmige Stufen führen hinab in einen kreisrunden Raum, der eine Deckenhöhe von drei Schritt hat. Der dem heutigen Hausherrn unbekanntes Kultraum hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Ursprünglich geht er auf einen Höhlentempel zurück, in dem während der Dunklen Zeiten ein heute vergessener Fluss- und Sumpfgott verehrt wurde. Zuletzt machte ihn sich die Magierin und Okkultistin Karlissa de las Flores zu eigen, bevor sie ihr Ende fand (Seite 44).

In der Mitte befindet sich ein schlammiger Brunnschacht, um den herum Karlissa ein Heptagramm anlegte und den sie für ihre Opfer an die Erzdämonin nutzte. Zu bestimmten Mondphasen (vielleicht auch in der Nacht des Festes) speit der Brunnen eine Fontäne aus Schlamm in die Höhe – ganz so, als würde sich jener vergessene Sumpfgötze immer noch gegen die Vereinnahmung seiner Kultstätte durch die Okkultistin für ihre finstere Herrin wehren.

Der ausgespiene Schlamm hat sich in dem Raum festgesetzt und bedeckt alles, was auf den vergessenen Gebrauch hinweist. Ebenfalls von dem Morast wird Karlissas Skelett bedeckt, das von einem niederhöllischen Hass auf alles Lebende erfüllt ist. Es kann hinter einem Helden auftauchen und versuchen, ihn im Schlamm zu ertränken.

SKELETT

MU –	KL 0	IN –	CH –
FF 7	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 14*	INI 7+1W6		
RS 0	MR 5	GS 5	

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

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 7**, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Sobald das Skelett ein Opfer bemerkt, bewegt es sich direkt darauf zu und greift an.
Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten Lebenspunkt.
Magiekunde: ☞ 4 FP: Skelette kämpfen weiter, selbst wenn Teile ihres Körper zerstört wurden. Man muss sie in kleine Stücke hauen. ☞ 8 FP: Nur stumpfe Wuchtwaffen sind gegen Skelette effektiv. ☞ 12 FP: Skelette sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann ihre Orientierung stören.
Sonderregeln: *) Resistenz gegen Stich- und Klingenwaffen, Immunität gegen Bolzen und Pfeile **) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie HORRIPHOBUS mit 4 FP.

K13 – Nebenraum

Alles, was hier einst an Paraphernalia verwahrt wurde, ist längst Satinavs Hörnern anheimgefallen.

☞ *Sinnesschärfe* –4: Wer wenig zimperlich ist und den Schlamm durchwühlt, kann eine unbeschädigtes Fläschchen mit *Zaubertrank* (D, 3W6+6 AsP) aus Karlissas Nachlass finden.

AVENTURIEN

DIE GUNST DES FUCHSES

Man hat von ihm gehört, doch nur wenigen war vergönnt, es je zu sehen: das Mädchen mit den goldenen Augen. Seit einiger Zeit befindet sich das Meisterwerk eines früh verstorbenen Malers im Besitz eines belhankanischen Mäzens und Sammlers, der das Gemälde eifersüchtiger hütet als ein Drache seinen Schatz. Auf einem nahenden Maskenball soll ausgewählten Gästen nun eine Begegnung mit der betörenden Schönheit des Gemäldes gewährt werden. Nicht nur Kunstfreunde und die Honoratioren der Metropole horchen auf, auch die Gestalten der Nacht wittern ihre Gelegenheit – denn in bestimmten Kreisen ist man bereit, stolze Summen für das wertvolle Gemälde zu bezahlen.

Erliegen eure Helden den Lockungen des Mädchens mit den goldenen Augen? Und besitzen sie die Gunst des Fuchses, die es braucht, um ein wahres Meisterwerk der Diebeskunst zu vollbringen?

Mit diesem Abenteuer könnt ihr die Regeln der 5. Edition von Deutschlands erfolgreichstem Rollenspiel in der offenen Beta auf Herz und Nieren testen. Autor Michael Masberg entführt eure Helden in die glanzvollen Palazzi der Belhankaner Oberschicht, wo sie sich zwischen Schein und Sein behaupten müssen, um den ganz großen Coup zu landen.

Zum Spielen dieses Abenteuers wird das **Das Schwarze Auge Beta-Regelwerk** benötigt.

Seid dabei bei der offenen Beta-Testphase der fünften Edition von **Das Schwarze Auge**!

Weitere Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.



www.ulisses-spiele.de

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 1 SPIELLEITER UND
3-5 SPIELER AB 14 JAHREN

13125PDF

