

HELDENWERK



Blutiger
Wein

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Philipp Koch

Lektorat

Philipp Neitzel

Korrektorat

Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Lorena Lammer, Nadine Schäkel

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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

Printed in EU 2017

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 03
Personen	Seite 05
Das Weinfest	Seite 09
Gerüchte und Indizien	Seite 12
Orte	Seite 13
Epilog	Seite 15



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



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

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

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

HELDENWERK BLUTIGER WEIN



Bringt mir Blut der edlen Reben
Bringt mir Wein!
Schenkt ein das flüssige Leben
Bis alle meine Sinne schweben
Bringt mir Wein!

Komm fass mich an den Händen
Holde junge Maid
Und Rahja mag uns heute senden
Lieb und Freud und Wonn ohne enden
Bringt mir Wein!

– (almadanisches Trinklied,
im Wechsel zu singen)

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden müssen einen Mord in einem kleinen almadanischen Weindorf aufklären. Neben der Überführung des Täters können sie auch ein Unrecht aus der Vergangenheit aufdecken.

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Lust an sozialer Interaktion und Nachforschungen, auf Hellsichtzauber spezialisierte Magier eventuell problematisch.

Ort: Horaskrug, ein kleines Weindorf in Almada

Zeit: In neuerer Zeit (ab 1039 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering/mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Wissentalente



Handwerkstalente



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vor fünfzig Jahren kam der wandernde Weinkundige und Alchimist *Calvino Calaventra* aus dem Horasreich in das kleine almadanische Dorf Horaskrug. Zu seiner großen Überraschung entdeckte er in den Weinbergen der Familien *D'Artuna* und *Amhila* Weinstöcke der verloren geglaubten Savanginger Traube, aus denen einst Gelbwein gekeltert wurde. Da *Calvino* mit der besonderen Methode des Kelterns für diesen Wein vertraut war, schloss er einen Vertrag mit den beiden Winzern: Er würde ihnen für einen Anteil am Gewinn helfen, Gelbwein aus ihren Trauben herzustellen.

Gleich der erste Jahrgang war ein Erfolg und der Ruf des Gelbweins verbreitete sich schnell bis Punin und darüber hinaus. Umso besser die Geschäfte liefen, desto unglücklicher waren die beiden Winzer jedoch mit dem Arrangement, dass sie mit dem Alchimisten geschlossen hatten. Eines schönen Tages nahmen sie ihn zur Seite und unterbreiteten ihm in dem Wald abseits des Dorfes den Vorschlag, ihn auszubezahlen. Der Alchimist weigerte sich, sah er den Erfolg des Gelbweins doch nicht nur als eine sprudelnde Einnahmequelle, sondern auch als sein Lebenswerk an. Im Streit kam es zu einem Handgemenge, ein unglücklicher Sturz folgte, und der Alchimist lag plötzlich tot neben dem Felsen, auf den er so unglücklich mit dem Kopf gestürzt war. Von Panik ergriffen vergruben die Winzer den Leichnam bei einer nahestehenden alten Korkeiche. Im Ort erzählten sie, der Alchimist hätte wegen eiligen Familienangelegenheiten plötzlich ins Horasreich abreisen müssen. Schon wenig später zerbrach die Freundschaft der beiden Winzer über ihrem dunklen Geheimnis und vererbte sich als regelrechte Familienfehde auf ihre Söhne.

Famillo Calaventra, ein Nachfahre des Alchimisten, entdeckte den Vertrag zwischen den Winzern und seinem Ahnen vor etwa einem Jahr zufällig in einem Geheimfach einer alten Kiste. Da *Famillo* sich in ernsthaften Geldnöten befindet, besuchte er vor einigen Monaten Horaskrug und versuchte den Söhnen der Vertragsunterzeichner, *Eslam D'Artuna* und *Rondrigo Amhila* (siehe auch Abschnitt: **Personen** auf Seite 5), das Dokument zu verkaufen. Man lachte ihn aus und prügelte ihn schließlich geradezu vom Hof. In seiner Ehre gekränkt und verzweifelt – inzwischen sind sogar Kopfgeldjäger auf ihn angesetzt – kehrt er als „*Junker Jagold* von

Der Hintergrund der Familienfehde ist keinem der heute lebenden Mitglieder der Winzerfamilien bekannt. An den Namen des Alchimisten und dessen „Hilfe“ für die Väter hingegen erinnern sich die Familien und halten sein Andenken in hohen Ehren. Von der Existenz eines besiegelten Vertrages ist den Erben nichts bekannt, die Väter verbrannten ihre Ausfertigungen des Dokuments nach dem Tod des Alchimisten. So handelten die beiden Winzer nach bestem Wissen, als sie *Famillo* abwiesen, nachdem dieser plötzlich mit solch einem Dokument auftauchte. Die Aufklärung der Hintergründe des Verschwindens des Alchimisten und der erst kurzen Geschichte des Gelbweins ist somit gleichzeitig einer der Wege, dem Täter auf die Spuren zu kommen. Zudem können die Helden der heimlichen Liebe zwischen *Emer Amhila* und *Arturo D'Artuna* (siehe auch Abschnitt: **Personen** auf Seite 5) zu einem glücklichen Ende verhelfen.



Hinterwalden“ verkleidet zum Weinfest nach Horaskrug zurück, um sich zu rächen und möglichst doch noch irgendwie an das bitter benötigte Geld zu kommen.

Was allgemein über die Fehde bekannt ist

Noch zu Zeiten Kaiser Hals stellte man im kleinen Dorf Horaskrug nur mehr einen ebenso genießbaren Tropfen her, obwohl die Gegend ganz allgemein für ihre guten Weine bekannt war. Dies änderte sich wie über Nacht mit dem – damals geradezu gefürchteten – Weinfest des Jahres 990 BF. Der Gelbwein, den die beiden Winzerfamilien D’Artuna und Amhila in jenem Jahr neben ihrem einfachen, neu gekeltern anboten, erregte die Gemüter derart, dass im folgenden Monat sogar eine Geweihte der Rahja ins Dorf kam, um sich selbst von der Qualität des Tranks zu überzeugen.

In den darauffolgenden Jahren stellten beide Winzer ihre Produktion ganz auf den Gelbwein um. Dieser erfreut sich seitdem bis in die Paläste der Handelsherren, Könige und Kaiser hinein großer Beliebtheit und erzielt – gerade für ältere Jahrgänge – aufgrund seiner Rarität höchste Preise. Zwischen den schnell wohlhabend gewordenen Familien hingegen herrscht seit über vierzig Jahren ein inniger Zwist, der schon zu manch unschöner und sogar gewalttätiger Szene geführt hat. Seit dem Zerwürfnis der Familien stellen diese auch nicht mehr die „Weinkönigin“, die auf dem jährlichen Weinfest auf einem blumengeschmückten Wagen durchs Dorf gefahren wird und den ersten neuen Wein des Jahres ausschenkt.

Natürlich wird der Gelbwein von den anderen Winzern der Gegend nachgeahmt. Sogar Rebstöcke des „Savanger“ sollen schon des Nächstens entwendet worden sein, bisher kommt aber keiner der Nachahmer an die Qualität des „Gelbweins“ von D’Artuna oder Amhila heran.

Famillos Plan

Der Plan Famillo Calaventras ist ebenso einfach wie von Verzweiflung diktiert. Am Abend des Weinfestes versetzt er die Fässer mit dem neuen Wein, die im Gasthaus *Zum lustigen Weinstock* ausgeschenkt werden, mit purpurem Mohn (eine halluzinogene Droge) und wartet, bis diese ihre Wirkung zeigt. Dann will er einen Moment abpassen, um unbemerkt einen der beiden Winzer zu ermorden. Dem anderen will er anschließend die Schuld in die Schuhe schieben. Aufgrund der allseits bekannten Fehde zwischen den Familien ist dies leicht genug zu bewerkstelligen. Für den Fall, dass die Schuldvermutung nicht auf den anderen Winzer fallen sollte, plant er auch diesen zu ermorden. Durch die Platzierung falscher Beweise will er den Verdacht dann auf die Truppe von drei zum Weinfest angereisten Gauklern fallen lassen. In jedem der beiden Szenarien plant er, die Familien der Winzer erneut zu besuchen, um diesen den

Vertrag zu verkaufen. Das Einschreiten der Helden gefährdet seinen Plan, da er auch auf die Unfähigkeit des Büttels vertraut. Um auf dem Laufenden zu bleiben, wird er sich daher um beste Beziehungen zu der Heldengruppe bemühen und immer mal wieder versuchen, diesen Informationen über den Stand der Ermittlungen zu entlocken.

Die Rolle der Helden

Die Aufgabe der Helden in diesem Abenteuer ist es, Famillos Plan zu vereiteln und ihn als den wirklichen Täter zu enttarnen. Da die Entscheidungen, die deine Spielgruppe trifft, Handlung und Akteure beeinflussen, wird dir als Spielleiter vor allem das Setting an die Hand gegeben, in dem sich Spieler und NSCs bewegen. Neben einer Beschreibung der NSCs (siehe Abschnitt: **Personen** auf Seite 5) und der Örtlichkeiten (siehe Abschnitt: **Orte** auf Seite 13) wird dir ein zeitlicher Ablauf der Ereignisse an die Hand gegeben. Daneben gibt es zwei feststehende Szenen: Das Weinfest, mit dem das Abenteuer beginnt, und eine Begegnung mit einer Gruppe von drei Kopfgeldjägern, die auf der Suche nach Famillo Calaventra in das Dorf Horaskrug kommen. Zusätzlich wird eine Liste mit den im Dorf herumschwirrenden Gerüchten und den an den Tatorten zu findenden Indizien gegeben. Die Lösung des Mordfalls – und damit des Abenteuers – kann dabei auf verschiedenen Wegen erreicht werden. Neben Intuition, Observation und Deduktion kann auch der Hintergrund der Familienfehde einen wichtigen Ansatzpunkt zur Lösung des Falles bieten.

Schurken statt Helden

In diesem Abenteuer wird davon ausgegangen, dass die Helden Famillo Calaventra überführen und den Behörden ausliefern. Es besteht aber für deine Heldengruppe auch die Möglichkeit, sich mit Famillo Calaventra zusammen zu tun und mit diesem gemeinsam die Winzerfamilien mit dem Vertrag zu „erpressen“. Alternativ können die Helden Famillo auch überführen, ihm den Vertrag abnehmen und ihrerseits versuchen, für ihn Geld von den beiden Winzerfamilien zu erlangen. Die Abenteuerpunkte, die du für diese schurkische Variante vergibst, sollten etwas geringer ausfallen, als wenn sich die Helden auf die Seite des Rechts stellen. Dafür sollten deine Spieler mit Hilfe des Vertrages ohne allzu große Probleme eine größere Menge Dukaten von jeder der Winzerfamilien eintreiben können. Die genaue Höhe bleibt dir als Meister überlassen, sollte aber 300 Dukaten nicht überschreiten.

Personen

1 Famillo Calaventra

Kurzcharakteristik: verarmter Edelmann aus dem Horasreich, 30 Jahre alt, Vollbart, äußerst charmant, krankhafter Hang zum Glücksspiel, tritt gegenüber den Helden als „Junker Jagold“ auf, hat sich die ursprünglich blonden Haare dunkelbraun gefärbt, trägt ein blaues Wams, enge Beinlinge, feine Lederschuhe und einen auffälligen, breitkrempigen Hut mit Hahnenfeder.

Motivation: Der wegen seiner Spielschulden verzweifelte Famillo verfolgt seinen Plan ohne Skrupel und wird ohne Rücksicht auf Verluste versuchen, möglichst viel Geld von den beiden Winzerfamilien zu ergaunern. Ob er dabei einen Mord mehr oder weniger begehen muss, ist ihm egal.

Agenda: Trotz seiner drängenden Notlage wird Famillo kein unnötiges Risiko eingehen und seinen Plan den Ermittlungen der Helden anpassen, wenn nötig. Sollte der Verdacht auf ihn fallen, versucht er aus dem Dorf zu fliehen. Auch wenn er sich an den Winzern rächen will, geht es ihm hauptsächlich um die Möglichkeit, seine Spielschulden mit ihrem Geld zu begleichen. Trotz seiner Verzweiflung ist ihm sein Leben aber wichtiger als Rache oder Geld. Er ist also bereit, sich davon zu machen, wenn er keinen anderen Ausweg sieht.

Famillo wird versuchen, sich auf einen guten Fuß mit der Gruppe zu stellen und mit weiblichen Helden zu flirten, um über die Ermittlungen der Gruppe auf dem Laufenden zu bleiben.



Funktion: Famillo ist der Mörder und Gegenspieler der Helden.

Hintergrund: Famillo ist ein Nachfahre des fahrenden Alchimisten Calvino Calaventra und hat in einer Truhe seines Ahnen den Vertrag zwischen diesem und den Winzern gefunden. Nachdem er bei einem ersten Versuch, diesen Vertrag an die Erben zu verkaufen, von beiden vom Hof geprügelt wurde, sinnt er auf Rache. Seine Geldprobleme sind zudem noch drängender geworden, und ihm sind Kopfgeldjäger auf den Fersen.

Darstellung im Spiel: Gib dich bestürzt über den Mord. Sprich blumig und möglichst höfisch. Als Lebemann aus besseren Kreisen machst du Frauen immer Komplimente, Helden von Stand verwickelst du in Gespräche über Politik oder Jagd. Von Magiern hältst du respektvollen Abstand,

Famillio Calaventra

MU 14 KL 12 IN 13 CH 14

FF 12 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 29 SK 1 AsP – ZK 1

KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Schp: 3

Sozialstatus: Adlig (Niederadel)

Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis (Boltan, Garadan), Falschspielen, Finte 1, Hehlerei, Kreuzblock, Präziser Stich I

Sprachen: Garethi III, Tulamydia II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel I, Angenehmer Geruch, Gutaussehend II, Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Rachsucht, Spielsucht)

Kampftechniken: Fechtwaffen 14, Raufen 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE: 0 / 0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Tanzen 9, Verbergen 8, Zechen 10

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Betören 10, Gaswissen 8, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Verkleiden 8

Natur: Pflanzenkunde 4

Wissen: Brett & Glücksspiel 10

Handwerk: Alchimie 8, Handel 5

Ausrüstung: breitkrämpiger Hut mit Hahnenfeder, blaues Wams, enganliegende Beinlinge (grau), Lederschuhe (fein), Rapier, Linkhand, Cape (blau)

Kampfverhalten: Famillo kämpft nur, wenn er in die Ecke getrieben wird und keinen anderen Ausweg sieht. In diesem Fall wird er auch gegen eine Übermacht verbissen kämpfen und jede Möglichkeit zur Flucht ausnutzen.

Flucht: bei einer Stufe des Zustands Schmerz

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



sie sind dir nicht geheuer. Einem Spiel bist du, wie einem Scherz, nie abgeneigt. Wichtig ist, dass du den Helden Aufmerksamkeit schenkst und sie über die Ermittlungen ausfragst, bedenke aber, dass du dir der Gefahr, zu aufdringlich zu sein und dadurch aufzufallen, nur allzu bewusst bist.

Besonderheiten: Hält sich viel im Gasthaus auf, spielt beim Glücksspiel unbewusst nervös mit einem Siegelring an seiner linken Hand.

»Ah meine liebe Dame, Ihr seht heute wirklich ganz vortrefflich aus! Darf ich Euch auf einen Krug Wein einladen und ihr erzählt mir von eurem Tag? Oder wollen wir ein Spielchen wagen?«

Letzte Worte, nachdem er überführt wurde:

»Ah ihr verdammten Praiosknechte, wieso musstet ihr mir dazwischen fuschen? Vor lauter Ehrenhaftigkeit wird euch eines Tages noch die Zunge abfaulen!«

Besonderes

Für die Helden sollte Famillo Calaventra bzw. „Junker Jagold“ erst einmal nicht im Fokus der Untersuchungen stehen. Gleichzeitig solltest du als Meister den „Junker“ subtil mehr in den Vordergrund stellen, als die anderen anwesenden Fremden, also die Weinhändler und die Rahjageweihete. Während am Abend des Weinfestes noch alle in etwa gleicher Weise Kontakt mit den Helden aufnehmen, ist Junker Jagold im Verlauf der Ermittlungen der einzige der Fremden, der sich wirklich aktiv für die Untersuchungen der Helden interessiert. Auch die Weinhändler werden abends im Gasträum bei einem gemütlichen Schoppen mal nachfragen, nur um gleich darauf darüber zu klagen, dass diese ganze leidige Angelegenheit ihren Aufenthalt in Horaskrug unnötig verlängert. Der Junker wird aber als einziger auch mit etwas Nachdruck erfahren wollen, was die Helden denken und wen sie verdächtigen. Dies kann einer der Anhaltspunkte sein, der die Helden auf die richtige Spur bringt. Andere Anhaltspunkte auf die Möglichkeit der Involvierung eines der Gäste lassen sich auch durch die Aufdeckung des Schicksals des Alchimisten, das Fehlen eines Motivs jenseits der Familienfehde, die für den Mord genutzte, für ein kleines almadanisches Dorf doch sehr ungewöhnliche Waffe (es handelt sich um einen Mengbilar, siehe auch Abschnitt: **Gerüchte & Indizien** auf Seite 12) sowie den mit Rauschmitteln versetzten Wein des Festabends herleiten.

1 Eslam D'Artuna

Kurzcharakteristik: Eslam ist ein jovialer, lauter, großer Kerl, um die fünfzig, kurzgeschorene blonde Haare, buschiger, leicht ergrauter Kaiser-Eslam Schnauzer, er trägt gute, aber einfache Kleidung.

Funktion: Eslam ist das erste Opfer von Famillo Calaventra und wird am Abend des Weinfestes ermordet. Vorher lernen ihn die Helden auf dem Weinfest kennen.

Hintergrund: Eslam ist einer der beiden mit dem Gelbwein zu Vermögen gekommenen Winzer. Er steht den Traditionalisten nahe (siehe **Almadaner Politik**).

Darstellung im Spiel: du lachst gerne, du isst gerne und du trinkst gerne. Das Weinfest, das du jedes Jahr mit

deinem verhassten Nachbarn für das Dorf ausgerichtet ist für dich der Höhepunkt des ganzen Jahres. Du begrüßt jeden mit Handschlag, hast ein offenes Ohr für alle Wünsche und versuchst den Frieden am Abend des Festes zu erhalten. Einen Magier unter den Helden verwickelst du in ein Gespräch, um zu erfahren, ob er von einer der Gilden oder Akademien gesandt wurde, um Gelbwein zu erstehen.

Schicksal: Wird nach dem Weinfest auf dem Nachhauseweg von Famillo Calaventra ermordet.

»Bei Rahja! Was für ein Fest! Nun schaut keine Löcher in die Luft, Mann, hier, trinkt!«

Almadaner Politik

In Almada gibt es drei politische Hauptströmungen: Die Traditionalisten, die ein verklärtes Bild des früheren eslamidischen Königshauses haben und sogar für eine Unabhängigkeit Almadas vom Mittelreich eintreten. Die Eslamisten stehen für ein starkes Almada an der Spitze des Mittelreiches, hängen aber der Reichsidee an. Die Moderados wiederum wünschen sich ein starkes, zentral regiertes Mittelreich und sehen darin den Weg zu einem prosperierenden Almada.

1 Rondrigo Amhila

Kurzcharakteristik: ein kleiner, drahtiger Mann mit langen dunklen Haaren und tulamidischem Teint, im Kontrast dazu wasserblaue Augen, ist zurückhaltend und neigt zur Melancholie

Funktion: Am Morgen nach dem Weinfest wird Rondrigo vom Büttel als Mörder Eslams festgenommen, beteuert aber felsenfest seine Unschuld. Seine Frau Adwa wird alles daransetzen, die Helden anzuwerben, damit diese die Unschuld ihres Mannes beweisen. Rodrigo kann den Helden bei der Untersuchung des mit dem Rauschmittel versetzten Weins helfen.

Hintergrund: Rondrigo ist der zweite reiche Winzer im Dorf und der andere Gastgeber auf dem Weinfest. Neben dem Weinbau interessiert er sich für Poesie und ist sehr borongläubig. Politisch ist er ein Befürworter des Mittelreichs und Anhänger der Moderados.

Darstellung im Spiel: Im Grunde das Gegenteil von Eslam. Zurückhaltend, leise, träumerisch und sehr höflich. Du sprichst freundlich mit den Helden und den anderen Gästen, hältst aber deine Distanz. Wenn du das Gefühl hast, dein Gegenüber interessiere sich für Poesie oder den Boronglauben, versuchst du diese Person in ein längeres Gespräch zu verwickeln.

Schicksal: Wird nach dem Weinfest verhaftet. Bekommen ihn die Helden schnell frei, wird er eventuell das zweite Opfer Calaventras.

Wichtige Werte: Alchimie 5 (11/12/12), Handel 8 (12/13/13), Lebensmittelbearbeitung 10 (13/12/12), Überreden 6 (11/13/13), Willenskraft 5 (11/13/13), SK 1
»Die Verse des Al' Hidim von Grangor sind wirklich ganz wunderbar! Wenn ihr mögt, zeige ich euch Morgen oben in meinem Haus die Ausgabe von 1032.«

Besonderes Wissen

- Die letzte Auseinandersetzung mit D'Artuna, die in einem Handgemenge endete, drehte sich um seine Tochter und D'Artunas Sohn. Rondrigo hat die beiden zufällig bei einem ihrer heimlichen Treffen beobachtet und wollte den Streit zwischen den Familien im Interesse seiner Tochter beilegen. D'Artuna hat ihn der Lüge bezichtigt. (+)
- Sein Vater hat ihm am Sterbebett gesagt, er solle den Streit begraben, es wäre dabei immer nur um sie (die beiden Väter) gegangen. Was zur Fehde geführt habe, wollte er aber selbst im Sterben nicht verraten. Er habe alle Zwölgötter um Vergebung angefleht, irgendetwas Schlimmes muss also passiert sein. (+)

1 Büttel Balduran

Büttel Balduran (beleibter, gemütlicher Mann, Ende fünfzig, ergraute Halbglatze, rennt immer in seiner abgewetzten Uniform mit Wappen des örtlichen Barons herum, Rechtskunde 6 (10/10/11), Überreden 4 (12/11/10), SK 1) ist von der Schuld Amhilas überzeugt, weil dies am wenigsten Umstände für ihn macht. Durch ein paar gute Argumente oder stichhaltige Beweise lässt er sich aber durchaus überzeugen, dass Amhila unschuldig ist. Bieten ihm die Helden von sich aus ihre Hilfe an, nimmt er diese dankend an, ermitteln sie einfach so drauf los, ohne dies mit ihm abzusprechen, ist er zwar erbost, lenkt aber aufgrund der Familie Amhila ein, die sich voll und ganz hinter die Helden stellt.

Besonderes Wissen

- Der Streit zwischen den Winzern ist in letzter Zeit eskaliert, es kam sogar einmal zu Handgreiflichkeiten. (+)
- Er hat die Väter der beiden gut gekannt und seine Mutter habe ihm einmal erzählt, dass es bei dem plötzlichen Streit zwischen den beiden nicht mit rechten Dingen zugegangen sein kann, waren sie doch vorher dicke Freunde. (+)
- Die alte Lian und ihr Mann, die ein paar Stunden vom Dorf entfernt als Köhler im Wald leben, könnten die beiden letzten sein, die sich noch an die Zeit vor dem Streit und dem Auftauchen des Gelbweins erinnern. (+)

1 Rahjane Herrlicher

Rahjane Herrlicher (Ende dreißig, blond, gutaussehend und kurvenreich, Rahjageweihte, ist der Ansicht, einem Wunder ihrer Göttin beigewohnt zu haben; Götter & Kulte 12 (13/13/14), Willenskraft 8 (13/13/14), SK 2) ist als Rahjageweihte vom Puniner Tempel zum Weinfest angereist und hält am Abend des Weinfestes einen kleinen Dankgottesdienst ab. Sie hält die Ereignisse der Nacht für ein Wunder ihrer Göttin und ist selbst durch Beweise nicht davon abzubringen. Sie wird dies jedem (auch den Helden und das durchaus wiederholt) erzählen und steigert sich immer weiter in eine hysterische „Entrückung“ hinein. Sie wird wütend, wenn diese beweisen können, dass es sich bei dem ausschweifenden Weinfest um alles andere als um ein „Wunder“ gehandelt hat.

Besonderes Wissen

- Eslam hat sicher der Göttin gefrevelt. (-)
- Rondrigo hat sie den ganzen Abend in der Schenke gesehen. (+, aber ihre Wahrnehmung war genauso gestört wie die aller Anwesenden)

1 Familie D'Artuna

Die Familie D'Artuna besteht neben dem ermordeten Eslam aus seiner aus dem Norden stammenden Frau **Hedwiga** (45, groß, breit, blond, war früher sicher einmal eine richtige Schönheit; Willenskraft 4 (12/13/15), SK 2), dem Sohn **Arturo** (19) und der Tochter **Ilisandra** (15). Alle drei sind leidlich gut anzusehen und blond wie Weizenmehl. Während sich Mutter und Tochter klar gegen Rondrigo Amhila stellen und diesen für den Schuldigen halten, hält sich der Sohn auffällig zurück. Über den Hintergrund des Streits wissen sie nichts. „Das war schon immer so!“

Besonderes Wissen

- Rondrigo hat den Wein fürs Weinfest bestimmt vergiftet. (+ vergiftet / - Amhila)
- Rondrigo hat den „Vater“ tötlich angegriffen. (+)
- Alle neiden den D'Artunas ihren Erfolg. (+ / - alle außer den Amhilas)

Wenn die Helden mit Arturo alleine sprechen

- Er hält die Fehde für Unsinn.
- Er glaubt nicht, dass Rondrigo seinen Vater ermordet hat, da er weder einen Grund gehabt hätte, noch von dessen Tod profitieren würde. (+)
- Sein Großvater hat ihm einmal erzählt, er wüsste sich, sich wieder mit den Amhilas vertragen zu können. (+)
- Der alte Amhila und sein Großvater wären trotz ihres stetig wachsenden Erfolgs und Wohlstands immer unglücklicher geworden. (+)

1 Familie Amhila

Die Familie Amhila besteht neben Rondrigo aus dessen Frau **Adwa** (42, dunkelhaarig, klein, schlank mit Lachfalten um den Mund; Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1), den beiden Söhnen **Brin** (16) und **Raidri** (12) sowie der ausgesprochen hübschen Tochter **Emer** (18). Adwa wird die Helden aktiv anwerben, um den Mord zu untersuchen und die Unschuld ihres Mannes zu beweisen. Alle drei sind von der Unschuld Rondrigos überzeugt und unterstützen die Helden bei ihren Untersuchungen, soweit dies in ihrer Macht liegt (Hilfe mit dem Büttel, Pferde, Spesen). Ihren gemeinsamen Aussagen zufolge ist der Vater vom Weinfest nicht nach Hause gekommen. Über den Hintergrund des Streites zwischen den Familien wissen sie nichts. Die Tochter spricht aufgeregt von einem „dummen“ Streit.

Besonderes Wissen

- Adwa wird den Helden so gut wie möglich die Geschichte des Streites erzählen. Fragen sie nach dem Alchimisten, wird sie auch hierüber alles sagen. Sie weiß aber nicht mehr, als allgemein im Dorf bekannt ist.

- ☛ Auf den tätlichen Angriff angesprochen, bestätigt Adwa dies. Rondrigo habe aber nicht mit ihr darüber sprechen wollen.
- ☛ Auf das Gerücht (siehe auch Abschnitt: **Gerüchte & Indizien** auf Seite 12) angesprochen, die Geschäfte liefen nicht mehr so gut, verneint Frau Amhila dieses. Sie ist auch bereit, den Helden die Geschäftsbücher zu zeigen. Zum Verständnis ist je eine Probe auf *Rechnen* und *Handel* +1 erforderlich.
- ☛ Auf das Gerücht angesprochen, Emer träfe sich mit Arturo, bemerkt sie, dass Rondrigo darüber alles andere als froh gewesen wäre. Sie rät den Helden, mit Emer selbst darüber zu sprechen.

Wenn die Helden mit Emer allein sprechen

- ☛ Sie glaubt nicht an die Schuld ihres Vaters.
- ☛ Ihr Großvater hat eigentlich nie über den Alchimisten gesprochen, obwohl die Familie ihm doch ihren Wohlstand verdankt.
- ☛ Wenn die Helden größeres Interesse an der alten Geschichte zeigen, verweist Emer sie an die alten Köhler Lian und Erberan.
- ☛ Auf ihre angeblichen Treffen mit Arturo angesprochen, errötet sie und sagt, dies ginge sie nun wirklich nichts an.

1 Die Gaukler

Die drei Gaukler **Tsanigunde** (Tänzerin, 32, lange schwarze Haare, schlank und extrem gutaussehend; Tanzen 12 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/13/13), SK 1), **Phexian** (Musiker und Schauspieler, 28, blond, verträumte blaue Augen, sitzt in seiner Freizeit gern abseits des Trubels und singt zu seiner Laute; Musizieren 11 (13/13/13), Willenskraft 4 (13/13/13), SK 2) und der Hügelzwerg **Rombrosch** (Schauspieler, „Pyrotechniker“ und Jongleur, 80, bunte Kleidung, Narrenkappe mit Schellen, die alle einen anderen Ton erzeugen; Alchimie 12 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14), SK 3) erreichen Horaskrug am Morgen des Weinfestes. Sie sind in diesem Jahr zum ersten Mal auf Einladung D'Artunas beim Fest dabei. Sollten sie nach dem zweiten Tag verdächtigt und vom Büttel festgenommen werden, beschwören sie ihre Unschuld und flehen die Helden an, ihnen zu helfen.

1 Die Köhler

Die Köhler **Lian** und **Erberan**, (beide fast achtzig, leben zurückgezogen im Wald hinter den Weinbergen, Lian war früher Hebamme im Dorf, Erberan ist schwer krank und bettlägerig, beide tragen einfachste Kleidung und machen einen freundlichen, wenn auch sehr ärmlichen Eindruck; Willenskraft 12 (15/13/13), SK 2) haben den Alchimisten noch selber kennen gelernt. Ihnen kommt sein plötzliches Verschwinden bis heute komisch vor, ebenso wie der plötzlich ausbrechende Streit zwischen den Winzern.

Besonderes Wissen

- ☛ Im Wald am kleinen Bach, nicht weit von den Weinbergen, spukt es, eine nebelhafte Gestalt treibt dort ihr Unwesen (+). Lian kann den Helden den Weg dorthin beschreiben.
- ☛ Die Sache mit dem Alchimisten damals war seltsam, eines Tages sei er recht überstürzt abgereist und dann nie wieder aufgetaucht. (+)
- ☛ Erberan vermutet, die beiden Winzer hätten ihn ausbezahlt (-), der Streit zwischen den beiden, der nach dem Verschwinden des Alchimisten ausbrach, ist beiden ein Rätsel, waren die beiden doch eigentlich die dicksten Freunde.

1 Die Weinhändler

Die Weinhändler (**Novara** aus Punin, **Rumpo** aus Gareth, **Ynlais** aus Havena und **Benvenuto** aus Grangor, alle wohlhabend und in fortgerücktem Alter zwischen Mitte 40 und Ende 50; Handel 12 (13/13/14), Willenskraft 7 (14/13/14), SK 2) wissen um den Streit zwischen den Familien, haben aber kein weiter reichendes Wissen. Einige von ihnen kommen seit Jahren zum Weinfest und kennen Rondrigo als zurückhaltenden, grundehrlichen Kerl. Sie glauben zwar nicht an seine Schuld, können aber außer ihrem Gefühl keine Gründe dafür angeben.

1 Gerond Bolberger

Der Gastwirt **Gerond Bolberger** (ein fülliger Mann, 42, liebt seine Arbeit, isst und trinkt gerne und ist immer zu einem Scherz aufgelegt; Willenskraft 5 (13/13/13), Zechen 12 (13/15/13), SK 2) ist von den Ereignissen des Weinfestes ebenso beunruhigt wie von dem Mord an Eslam D'Artuna. Er unterstützt Adwa Amhila daher auch tatkräftig bei der Anwerbung der Helden. Gerond kann den Helden recht detailliert die Geschichte mit dem Alchimisten und dem Gelbwein erzählen, wie sie im Dorf bekannt ist. Da er sowohl Eslam als auch Rondrigo zu seinen Freunden zählt, ist er tief bestürzt über die Ereignisse, kann sich aber keinen Reim darauf machen. Er wird den Helden helfen, soweit er kann, insbesondere warnt er sie, den Gerüchten im Dorf nicht zu viel Aufmerksamkeit zu schenken.





Das Weinfest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem langen Tag auf den staubigen Straßen lässt der Blick auf den kleinen Weiler Horaskrug eure Herzen höher schlagen. Friedlich gruppieren sich die windschiefen Häuser um den zentralen Platz. Die Hänge der gleich am Dorfrand aufsteigenden Hügel leuchten rot vom herbstlich gefärbten Weinlaub. Dicht an dicht drängen sich die Reben. Oben auf dem Kamm stehen zwei imposante Anwesen. Ihr packt eure Bündel und macht euch auf. Immerhin scheint das Weinfest noch in vollem Gange zu sein. Überall stehen scherzende und lachende Menschen herum, und ihr könnt einen mit bunten Bändern geschmückten Wagen ausmachen, auf dem ein hübsches junges Mädchen sitzt.

Kaum habt ihr das Dorf betreten, da drückt euch auch schon jemand einen Krug jungen Weins in die Hand. Um euch herum wird gelacht und getanzt, und viele aus der lustigen Festgesellschaft scheinen schon ordentlich angetrunken sein. Auf dem Platz am Brunnen ist das Gedränge am größten. Neben das Mädchen auf dem Wagen tritt jetzt eine Rahjahgeweihte mittleren Alters und hebt die Hände. Langsam kommt die Gesellschaft zur Ruhe und stimmt in das Dankgebet für Fruchtbarkeit und das weitere Gedeihen des Weines mit ein. Nachdem die Geweihte geendet hat, winkt sie drei bunte Gestalten auf den Wagen. Eine dunkelhaarige Frau, einen schlanken blonden Mann mit Laute und einen in einen scheckigen Wams gekleideten, langbärtigen Zwerg mit einer Schelmenkappe auf dem Kopf. Gaukler! Schon fliegen Jonglierbälle durch die Luft, ein lustiges Lied wird angestimmt, der Zwerg erzählt eine Zote und die Mädchen und Jungen um euch herum fassen sich an den Händen und beginnen ausgelassen zu tanzen.

Horaskrug ist ein kleines Dorf. Neben den zehn einfachen, einstöckigen Häusern und windschiefen Katen steht das erstaunlich große und sehr gute Gasthaus *Zum lustigen Weinstock*. Die beiden Anwesen der Familien D'Artuna und Amhila liegen oberhalb des Dorfes auf den Hügeln. Auffällig ist der Brunnen mit der rahjahgefälligen Statue eines steigenden Hengstes eines bedeutenden Puniner Bildhauers, den die Winzer dem Dorf gestiftet haben. Zum Fest auf dem Platz sind neben der Dorfbevölkerung die Gaukler, die Rahjahgeweihte Rahjane Herrlicher, Famillo Calaventra in seiner Verkleidung als Junker Jagold sowie die 4 Weinhändler aus Punin, Gareth, Grangor und Havena anwesend.

Nach dem Anstich des ersten Fasses Gelbwein auf dem Festwagen verlegt sich die Gesellschaft nach Sonnenuntergang in die Gaststube des *Lustigen Weinstocks*, wo ohne die Jugend kräftig weiter gefeiert wird. Die Helden können beim Wirt sein letztes Zimmer mit vier Betten mieten. Der Wein wird den ganzen Abend über von den Winzern gesponsert.

Begegnungen während des Festes

Falls ein Geweihter in der Heldengruppe ist und einen Speisesegen auf den Wein sprechen will, kommt dieser mit Rahjane Herrlicher (siehe Abschnitt: **Personen** auf Seite 5) ins Gehege, die es als ihre Aufgabe ansieht, den Wein mit einem speziellen Segen ihrer Göttin zu weihen. Die leidenschaftliche Geweihte wird keinem Streit aus dem Weg gehen, um die ihr vom Puniner Tempel auferlegte Aufgabe zu erfüllen. Bevor es allzu hoch her geht, wird einer der beiden Winzer den Geweihten der Heldengruppe beiseite nehmen und diesen bitten, um des lieben Friedens willen Abstand von seinem großzügigen Angebot zu nehmen.

Je nachdem, wie die Heldengruppe zusammengesetzt ist, werden sich im Verlauf des Festes verschiedene

Personen mit diesen ins Gespräch kommen wollen. Ein Zwerg würde so von Romborosch, dem Zwerg aus der Gauklertruppe, angesprochen werden, Junker Jagol würde sich an eine junge Frau aus der Gruppe heranzumachen und mit dieser flirten, der Büttel des Ortes fühlt sich zu Kriegern und Rittern hingezogen, die beiden Winzer halten sich an ihre politischen Überzeugungen und an Gildenmagier, da sie mit diesen in der Vergangenheit gute Geschäfte gemacht haben, im letzten Jahr aber kein Käufer zum Fest kam.

Es ist dir als Meister überlassen, inwieweit du den Abend des Weinfestes ausgestalten willst. Dies kann, je nach Geschmack, von berauschendem Fest bis hin zu einer richtigen Orgie gehen, bei der alle Anwesenden (außer Abstinenzlern) die Kontrolle verlieren.

Der Gelbwein, der in der Schänke ausgegeben wird, ist von Famillo Calaventra mit einem Rauschmittel versetzt worden. Notiere dir, wie viele Becher jeder aus der Gruppe trinkt und lasse die Spieler, deren Helden ordentlich zulangen immer mal wieder eine Probe auf Zechen ablegen, die gestaffelt schwerer wird (Start bei +3 bis zu -5 bei acht oder mehr Bechern Gelbwein). Sobald eine Probe misslingt, setzt nicht nur die Wirkung des Alkohols, sondern auch die des Rauschmittels ein. Der Betroffene fühlt sich warm, muss ständig lachen und ist körperlichen Annäherungen sehr zugänglich.



Der erste Tag

Am Vormittag wird der Leichnam des Winzers D'Artuna entdeckt. Kurz darauf erwacht die Schänke – und mit ihr die Helden – wieder zum Leben. Einzelne Schläfer sind noch in der Gaststube, unter ihnen Winzer Rondriego Amhila und die drei Gaukler. Die meisten Gäste haben es aber noch irgendwie nach Hause geschafft. Die Neuigkeit vom Mord an Eslam D'Artuna verbreitet sich schnell, und viele der Dorfbewohner verdächtigen sofort Rondriego Amhila, da man von der jahrelangen Fehde zwischen den beiden Familien nur zu gut weiß. Der bald darauf eintreffende Büttel Balduran nimmt diesen dann auch gleich in Gewahrsam. Rondriego beteuert allerdings lautstark seine Unschuld und schwört bei allen Zwölfgöttern, dass er nichts mit dem Verbrechen zu tun hat, während er vom Büttel und zwei Dörflern aus der Schenke gezerzt wird.

Sobald der Büttel mit seinem Gefangenen aus der Gaststube herausgetreten ist, wendet sich Adwa, die Frau Rondrigos, an die Helden und bittet sie, das Verbrechen zu untersuchen. Sie glaubt ihrem Mann und fürchtet, dass der Büttel den Mord nicht richtig untersuchen wird. Was auch immer die Helden herausfinden, sie bietet jedem von ihnen 10 Dukaten, wenn sie den Mord aufklären können. Zusätzlich wird sie alle Ausgaben im Dorf für die Gruppe übernehmen (Unterkunft, Speisen, etc.).

Bei einer gelungenen Probe auf *Handel (Feilschen)* + / - 0 (inklusive Modifikatoren, s.u.) können die Helden die Belohnung auf 12 Dukaten pro Nase erhöhen.

Verkaterte Helden und andere Probleme

Aufgrund des langen und ausschweifenden Festes leiden alle Helden, die betrunken waren (misslungene Probe auf *Zechen* am Abend zuvor) an einem Wolf (mittelländischer Ausdruck für Kater). Hierdurch ergibt sich auf alle Talentproben eine zusätzliche Erschwernis von 1. Bei einem Patzer während einer Probe auf *Zechen* oder sollte einer der Helden mehr als zehn Becher Wein getrunken haben, leidet er an einem Werwolf (schlimmer Kater). Alle Talentproben für diesen Helden werden um 2 erschwert, und er wird von fast unerträglichen Kopfschmerzen geplagt. Gegen diese hilft lediglich mehr Alkohol (Probe auf *Heilkunde Gift* +3, abzüglich der oben genannten Mali), bei Gewohnheitstrinkern versteht sich dieses Wissen von selbst.

Beginnen die Helden gleich auf eigene Faust oder nach Anwerbung durch Frau Amhila zu ermitteln, ohne dies mit dem Büttel zu besprechen, stellt er sie wütend zur Rede. Er kann mit einer Probe auf *Überreden* - 1 dazu gebracht werden, sich von der Gruppe bei den Ermittlungen helfen zu lassen. Misslingt dies, droht er damit, an den Baron zu schreiben und wird sich nur durch belastbare Beweise davon überzeugen lassen, dass Rondriego Amhila unschuldig ist.

Eine alchemistische Untersuchung des am Abend ausgeschenkten Weines kann bei einer gelingenden Probe auf *Alchimie (Gifte)* + / - 0 den zugefügten purpurnen Mohn nachweisen. Voraussetzung hierfür ist ein mobiles alchemistisches Labor. Ein z.B. im Anwesen der Amhilas improvisiertes Labor (Probe auf *Mechanik* +1) erschwert die Probe auf Alchimie um 1. Nachdem das Gift nachgewiesen ist, kann eine Probe auf *Heilkunde Gift* -1 abgelegt werden:

QS 1 – Bei der dem Wein zugefügten Substanz muss es sich um ein seltenes Rauschmittel handeln.

QS 2 – Es handelt sich um purpurnen Mohn.

QS 3 und mehr – Zudem ist dem Helden bekannt, dass die Herstellung äußerst aufwendig ist und das Gift kaum vor Ort hergestellt worden sein kann.

Aufgaben

Die hier aufgelisteten Aufgaben der Helden sind nur ein Vorschlag. Eine Untersuchung des Tatorts, der Leiche und ein Verhör des Verdächtigen sollten aber selbstverständlich sein, um sich ein Bild von der Lage zu machen. Nur die bei der Beschreibung der im Abschnitt **Personen** (siehe Seite 5) angegebenen Informationen gehen über das allgemeine Wissen um die Fehde zwischen den Winzern hinaus. Beachte, dass die Teilnehmer am Weinfest alle an einem Wolf leiden und ihre Erinnerungen an den Verlauf des Abends ziemlich verschwommen sind. Natürlich gibt es dazu noch eine ganze Reihe Gerüchte (siehe Abschnitt: **Gerüchte & Indizien** auf Seite 12).

Beispielhafter Verlauf

Nach der Untersuchung des ersten Tatorts und der Vernehmung der Zeugen können die Helden Rondrigos Freilassung erwirken. Am Abend kommt es zum zweiten Mord. Der zweite Tag lenkt die Untersuchungen zwar auf die Gaukler, aber das Fehlen eines Motivs lässt die Helden stutzig werden. Sie beschäftigen sich nun mit der Vergangenheit der Familien und sprechen mit den Köhlern außerhalb des Dorfes. So wird das Geheimnis um den Alchimisten gelüftet. Die Helden haben alle Hinweise an der Hand. Keiner der Winzer ist der Täter, und niemand im Dorf hat ein Motiv, es muss also einer der Fremden sein. Bei der Rückkehr ins Dorf werden sie mit den Kopfgeldjägern konfrontiert. Gerade noch rechtzeitig können sie mit deren Hilfe den falschen Junker überführen und an der Flucht hindern.

Der zweite Tag

Wenn es den Helden gelingt, den Büttel zu überzeugen, dass Amhila das Verbrechen nicht begangen hat, und diesen im Verlauf des 1. Tages aus der Haft frei bekommen, kommt es in der Nacht zum Mordversuch/Mord an Rondriigo Amhila, je nachdem, ob die Helden ihn überwachen (Mordversuch) oder nicht (Mord).

Mordversuch: Eine dunkle Gestalt schleicht sich in den Weinbergen nahe dem Anwesen der Amhilas herum. Warten die Helden ab, nähert diese sich Amhila und hält etwas (Probe auf *Sinnenschärfe (Wahrnehmung)* – 2: langer Dolch) in der Hand. Wollen die Helden ihn gleich angreifen, mache den Helden klar, dass diese Gestalt jeder sein könnte und dass sie evtl. einen Mord begehen würden. Die Gestalt flieht, sobald sie die Helden bemerkt, und kann bis ins Dorf verfolgt werden, wo sich ihre Spur aber verliert. Im Weinberg kann später die Schelle einer Narrenkappe gefunden werden, wie sie der Gaukler Romborosch beim Weinfest getragen hat. Die Schelle wird auch neben dem Körper Amhilas gefunden, sollte dieser zu Tode kommen. Selbstverständlich rückt damit die Gauklertruppe ins Zentrum der Verdächtigung (und der Büttel nimmt die drei umgehend fest).

Eine Durchsuchung des Gauklerkarrens bringt außer allem möglichen Tand nichts zutage. Lasse trotzdem Proben auf *Sinnenschärfe (Wahrnehmung oder Suchen)* werfen. Ergebnisse mit hohen Qualitätsstufen lassen sie ein Geheimfach finden (in dem leider nur die persönliche Korrespondenz Tsanigundes aufzufinden ist) sowie ein unter dem Bock des Karrens eingelassener Tresor mit einem Schloss von Zwergenhand (zum Öffnen: Probe auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* – 3). Im Tresor liegt Bargeld im Wert von 350 Silbertalern.

Die Kopfgeldjäger

Im Laufe des 2. Tages stoßen die Helden auf eine Gruppe von drei Kopfgeldjägern, die auf der Suche nach einem gewissen Famillio Calaventra sind. Je nachdem, wo

die Begegnung stattfindet, kann dies die Helden auf die Spur von Famillio Calaventra bringen. Dieser wird trotz seiner Verkleidung jeder Begegnung mit den Kopfgeldjägern aus dem Weg gehen, auch wenn er dadurch auffallen sollte. Im Dialog sind die Kopfgeldjäger nicht bereit, mehr über ihren Auftrag zu sagen, als dass sie Famillio Calaventra suchen. Jedes weitere Nachfragen lässt sie nur aggressiver werden. Fangen die Helden gar an, die drei zu „verhören“, schrecken sie nicht davor zurück, die Helden mitten im Dorf anzugreifen. Sie versuchen auf ihren Pferden zu fliehen, wenn sie zu unterliegen drohen oder sich der Kampf zu lang hinzieht (nach zehn bis fünfzehn KR).

Falls der Junker sich auffällig verhalten hat und dahingehend befragt wird, tut er so, als wisse er nicht, was die Helden meinen. Eine leicht zu durchschauende Lüge (Vergleichsprobe zwischen *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* +2 und *Überreden*). Wenn die Helden ihn daraufhin in die Mangel nehmen oder seine Sachen zu durchsuchen beginnen, können sie ihn „einschüchtern“. Hierfür wird eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Lügen Durchschauen)* gegen *Famillos Willenskraft* +1 abgelegt. Alternativ können die Helden auch die Tatwaffe finden, wenn sie beginnen, sein Zimmer zu durchsuchen. Famillio wird allerdings nicht davor zurückschrecken, einer Überzahl an Helden mit der Waffe entgegen zu treten, um seine Verhaftung zu verhindern.

‡ Die Kopfgeldjäger **Perval** (30, dunkle kurzgeschorene Haare, Narbe auf der linken Wange), **Vitunas** (27, lange blonde Haare die zu einem Zopf zusammengebunden sind, stottert) und **Boran** (26, Glatze und breiter Schnauzer) wurden von einem Geldverleiher aus Gareth angeheuert, dem Famillio viel Geld schuldet.

Die Kopfgeldjäger

MU 13 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 13 KO 12 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 6

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

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W+3 RW mittel

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Kopfgeldjäger versuchen, den Helden Angst zu machen oder sie außer Gefecht zu setzen, legen es aber nicht darauf an, sie zu töten.

Flucht: Die Kopfgeldjäger fliehen, wenn einer von ihnen schwer verwundet ist (Schmerzstufe 3) oder zwei angeschlagen sind (je 2 Schmerzstufen).

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

Ihr Auftrag ist, Famillio zu finden und wenn möglich nach Gareth zu bringen. Da sie schon einige Dörfer der Gegend vergeblich abgeklappert haben, sind sie ziemlich genervt und nicht zu Unterhaltungen aufgelegt, die sie ihrem Ziel nicht näherbringen.

Der dritte Tag

Famillio wird keinen erneuten Versuch wagen. Ihm ist klar, dass er erst in anderer Verkleidung versuchen kann, sich „auszahlen“ zu lassen und trifft Vorbereitungen zur Abreise. Die Tatwaffe versucht er im Laufe des Tages

loszuwerden (er versteckt sie im oder in der Nähe des Gauklerkarrens), wobei er von den Helden überrascht/ beobachtet werden kann, falls diese ihn oder den Gauklerkarren überwachen. Stellen die Helden ihn oder sind sie ihm sonst wie auf die Schliche gekommen, zieht er seinen Rpieer und kämpft, gibt aber auf, sobald er eine Stufe des Zustands Schmerz erleidet. Wenn er keiner moralisch hochstehenden Gruppe gegenübersteht (keine Geweihten, Ritter, Adelige usw.), wird er als letzten Ausweg versuchen, einen Handel mit den Helden abzuschließen und sie an seinem geplanten „Geschäft“ zu beteiligen.

Gerüchte & Indizien

Gerüchte

- Der alte Amhila und der alte D'Artuna haben einen Pakt mit einem Dämon geschlossen, um ihren Wein so gut zu machen. (-)
- Der Streit zwischen den Familien hat bestimmt irgendwas mit dem Gelbwein zu tun. (+)
- Der ermordete D'Artuna war ein jähzorniger Mann und hatte viele Feinde. (+ jähzornig/ - viele Feinde)
- Amhilas Geschäfte laufen nicht mehr so gut, und er ist verzweifelt, deshalb hat er D'Artuna aus dem Weg geräumt. (-)
- Der Gelbwein ist ein Geschenk der Göttin und D'Artuna hat Rahja gefrevelt. (-)

- Amhila ist so ein guter Kerl, der kann keiner Fliege was zu Leide tun. (+/-)
- Die Streitereien der beiden sind in letzter Zeit immer schlimmer geworden. (+)
- Der älteste Sohn und die älteste Tochter aus beiden Familien sollen sich heimlich treffen. (+)
- Im Wald hinter den Weinbergen spukt es. (+)
- Der Mord war ganz klar das Werk einer Hexe/eines Schwarzmagiers. (-)

Die meisten der Dorfbewohner meinen und glauben, was sie sagen. Bei Aussage „Dämon“ und „Hexe“ handelt es sich aber um Behauptungen ohne jegliche Basis (kann durch eine Probe auf *Menschenkenntnis* +1 erkannt werden). Fast alle, die am Abend des Weinfestes in der Schänke zugegen waren, sind der Meinung, Amhila den ganzen Abend über gesehen zu haben. Der Rest erinnert sich nicht, es sagt aber auch niemand, er habe Amhila den Gasträum verlassen sehen. Auch die näher beschriebenen Personen können den Helden das eine oder andere Gerücht erzählen. Du musst aber nicht alle der hier angegebenen Gerüchte verwenden.

Indizien

1. Tatort



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde stapft ihr den steilen, staubigen Pfad hinauf, der durch die Weinberge zu den Anwesen der Winzer führt. Auch wenn es schon Herbst ist, hat die Sonne noch kaum an Kraft verloren, und euch beginnt der Kopf zu schmerzen. Hättet ihr gestern nicht so lange im Gasthaus gefeiert, würdet euch die Schönheit der Szenerie sicher gefangen nehmen. Links und rechts wogen die vom Herbst schon bunt gefärbten Blätter des Weins im leichten Wind, unter Euch liegt das beschauliche Dorf. Es geht über einen kleinen Kamm und da liegt sie auch schon, die Leiche von Eslam, halb auf dem staubigen Weg, halb zwischen den Weinstöcken. Deutlich erkennt ihr das dunkle, getrocknete Blut auf dem Weinlaub.



Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mengbilar	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	25 HF	120 S	komp (2 AP)

- Fußspuren (Lederstiefel). Erkennt durch Probe auf *Fährtsuche (humanoide Spuren)*.
QS 1 – Lederstiefel, verlieren sich nach ein paar Metern
QS 2 – Lederstiefel, den Fußspuren kann bis zum Dorf gefolgt werden
QS 3 und mehr – wie oben, zudem findet der Held ein kleines blaues Stück Tuch an einem der Weinstöcke, das scheinbar von einem Umhang stammt
- Werden die Fußspuren gemessen und mit den Stiefeln Amhila verglichen, so sind die Spuren von deutlich größeren Stiefeln gemacht worden. Das Profil passt auch nicht.
- Dem Standort nach zu urteilen war D'Artuna ganz klar auf dem Weg nach Hause und hätte von jedem abgepasst werden können, der ihm aus dem Gasthaus gefolgt wäre oder auf seine Rückkehr gewartet hätte (Probe auf *Orientierung* +1).
- Bei vorhandener *Geländekunde (Kulturland)*, passen der Profession oder Kenntnisse im Weinbau: Der Mörder hat sich entweder dumm angestellt oder wusste nicht, wie man sich auf diesem Untergrund bewegt, ohne allzu viele Spuren zu hinterlassen.

2. Tatort

Die Szene erinnert an den ersten Tatort. Auch Rondigo liegt halb in seinen geliebten Weinstöcken, auf deren Blättern sein Blut getrocknet ist. Der 2. Tatort ist weiter vom Anwesen des Winzers entfernt, eher auf halbem Weg zwischen Dorf und diesem.

- Amhila wurde mit der gleichen ungewöhnlichen Waffe ermordet wie D'Artuna (nur bei Mord).
- Die Fußspuren ähneln denen vom Vortag und führen erneut ins Dorf (gleiche Probenwürfe wie oben), auch bei Überraschung durch Helden.
- Gauklerschelle



- Die Schuhgröße des Gauklers passt nicht und er trägt Halbschuhe (keine Stiefel im Reisegepäck).
- Die Schuhgröße des Gauklers Phexian passt haargenau, das Schuhwerk auch, das Profil ist aber nicht identisch (Probe auf *Sinnenschärfe (Wahrnehmung)* – 1).

Die Leiche(n)

D'Artuna wurde hinterrücks erdolcht. Sein Rücken weist mehrere Einstiche auf. Die Wunden weisen deutliche Verätzungen auf. Mit einer gelungenen Probe auf oder *Heilkunde Gift* –1 wissen die Helden Folgendes:

- QS 1 – Die Waffe war vergiftet.
- QS 2 – Bei dem verwendeten Gift handelt es sich um ein Waffengift, wahrscheinlich Kelmon.
- QS 3 und mehr – Die Waffe war mit Kelmon guter Qualität (QS 3) vergiftet.

Die verwendete Waffe kann durch eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +1 oder *Gassenwissen* –3 bestimmt werden.

QS 1 – Es muss sich um einen langen Dolch mit schlanker Klinge gehandelt haben.

QS 2 – Voraussichtlich handelt es sich bei der Waffe um einen so genannten Mengbilar. Einen Dolch mit eingebautem Giftkanal.

QS 3 und mehr – Der Mengbilar, um den es sich eindeutig gehandelt hat, ist in Almada wenig gebräuchlich und wird häufig in Verbindung mit Giften benutzt.

Die Proben können bei großem Wissen um Waffen, einem hohen Talentwert in Dolchen oder falls einer der Helden selbst einen Mengbilar besitzt erleichtert werden.

Amhila Leiche weist im Fall seiner Ermordung ähnliche Verletzungen auf, die Waffe und das Gift scheinen dasselbe zu sein.

Orte

Das Dorf Horaskrug

Horaskrug ist ein kleines Dorf in der Nähe einer wichtigen Verkehrsstraße. Gen Süden ziehen sich Felder, gen Norden steigt das Land steil an und die Hänge sind dicht mit Wein bepflanzt. Neben der Schänke, vier Bauernhäusern, dem Haus des Büttels und einem Krämerladen gibt es eine Reihe kleiner Katen, in denen Arbeiter wohnen, die sich bei einem der beiden Weingüter verdingen. Auf dem zentralen Platz, um den sich fast alle Häuser des Dorfes gruppieren, steht ein prächtiger Brunnen, der von einer rahjagefälligen Pferdestatue bekrönt wird. Über dem Dorf in den Weinbergen liegen die Anwesen der Familien D'Artuna und Amhila.

Die Schänke „Zum lustigen Weinstock“

Die Schänke ist das größte Gebäude im Dorf und als einziges außer den Anwesen der Winzerfamilien zweistöckig. Neben einem geräumigen und gemütlichen Schankraum, in dem viele Weinrebenschnitzereien und alte Fässer eine heimelige Atmosphäre erzeugen, befinden sich im oberen Geschoss fünf für ein so kleines Dorf erstaunlich luxuriöse Gästezimmer. Die Familie des Wirts wohnt in einem Seitenbau, an den sich auch noch Ställe anschließen.

Die Anwesen D' Artuna und Amhila

Beide Anwesen liegen gute hundert Meter von der Stadt entfernt oben auf den Weinbergen.

Man sieht den Häusern an, dass sie durch An- und Umbauten von einfachen Bauernhäusern zu den schönen, zweistöckigen und mit allerlei Zierrat versehenen Anwesen ausgebaut worden sind. Die Familien sind auf den ersten Blick als wohlhabend, wenn nicht gar reich einzustufen.

Die Köhlerhütte

Die Hütte der Köhler im Wald ist innerhalb eines ein- einhalb stündigen Ritts oder eines dreistündigen Fuß- marschs zu erreichen. Die ärmliche Hütte steht auf einer Lichtung, in einem eingezäunten Beet wächst Gemüse.

Optionale Begegnungen: Der Weg zu der Köhlerhütte im Wald bietet dir als Meister Raum für optionale Begegnungen, um die Ermittlungen durch eine Kampfeinlage aufzulockern oder den Helden zusätzliche Informationen zuzuspielen. Für die Kampfeinlage böte sich, je nach Erfahrung der Helden, die Begegnung mit einem oder mehreren Wildschweinen oder einer anderen in dieser Gegend verbreiteten Kreatur(en) an. Wenn du hingegen das Gefühl hast, das deine Gruppe Probleme mit den Ermittlungen hat, kannst du sie auf dem Rückweg zum Dorf in der Nähe der Weinberge auf einen in Selbstgespräche vertieften Famillo Calaventra treffen lassen, um die Aufmerksamkeit der Helden auf ihn zu lenken. Sollten die Helden erst am 2. Tag der Untersuchungen den Weg hinaus zu den Köhlern machen, kannst du sie auf dem Weg auch auf die Kopfgeldjäger treffen lassen.



Die Weinberge

In engen Reihen ziehen sich die Savanginger Rebstöcke den steilen Hügel hinauf. Die Leiche(n) werden jeweils in der Nähe der Grenze zwischen den Parzellen und ca. 20 bzw. 40 Schritt von den Häusern entfernt gefunden/angegriffen. Da die Ernte gerade eingebracht wurde, hängen keine Trauben mehr an den Stöcken, viele Blätter sind blut- bis schwarzrot gefärbt.

1 Der Geist von Calvino Calaventra

Begeben sich die Helden zu der von der Köhlerin Lian beschriebenen Stelle, können sie dort, zwischen den Bäumen an einem kleinen Bach, auf den Geist des Alchimisten treffen.

Kurzcharakteristik: nebelhafte Gestalt eines Mannes mit spitzem Kinnbart, zerrissene, altmodische Kleidung, gelangweilte Stimme



Funktion: Der Geist kann die Helden über die Hintergründe seines Ablebens und den Familienzwist zwischen den Winzern aufklären.

Hintergrund: Calvino wurde durch einen unglücklichen Unfall von den Vätern Eslams und

Rondrigos getötet. Aus Angst haben diese dessen Tod verschleiert und allen erzählt, der Alchimist sei ins Horausreich abgereist. Der Geist Calvinos spukt nun seit über fünfzig Jahren einsam an dieser abgelegenen Stelle des Waldes und hat alle Hoffnung aufgegeben, erlöst zu werden. Durch einen dummen Zufall kann der Geist sich nur auf Bosparano verständlich machen.

Schicksal: Die Helden können dem Geist zur lang verdienten Ruhe verhelfen, wenn sie zustimmen, seine Gebeine zu bergen und diese von einem Geweihten beisetzen zu lassen.

Darstellung im Spiel: Beschreibe den Spielern, wie sich der Geist langsam nähert und ein gelangweiltes „Buh“ in ihre Richtung ausstößt, nur um zwei Meter entfernt in der Luft schwebend inne zu halten. Zucke mit den Schultern, winke ab, stöhne genervt. Beschreibe, wie der Geist ohne viel Herzblut irgendwas vor sich hin nuschelt.

• Wenn niemand in der Gruppe Bosparano spricht, kann dies auch Tulamydia, ein schwer verständlicher liebevoller Dialekt des Garethi oder eine andere seltene Sprache sein, die mindestens einer der Helden beherrscht.



Der Geist des Calvino Calaventra

MU 14 KL 14 IN 12 CH 11

FF 13 GE 12 KO 11 KK 13

LeP 15 AsP 30 KaP – INI 13+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW lang
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Zauber: Horriphobus 12

Talente: Alchimie 13, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 4, Sinnesschärfe 4

Kampfverhalten: Calvinos Geist hat keinerlei Interesse an einem Kampf. Sollten sich die Helden ihm gegenüber aggressiv verhalten, spricht er einen Horriphobus und schwebt davon.

Flucht: wenn er sich in Gefahr wähnt

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln.



Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht.

Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.

- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Treten die Helden näher heran, können sie heraushören, dass der Geist auf Bosparano spricht, ohne ihn genau verstehen zu können. Bittet ihn einer der Helden, in Bosparano doch bitte deutlicher zu sprechen, geht eine Veränderung mit dem Geist Calvinos vor. Aufgeregt schwebt er näher heran und erzählt reichlich durcheinander die Geschichte seines unglücklichen Todes, bis die Helden diese auch wirklich verstanden haben.

Besonderheiten: Calvinos Geist wird zwar nicht versuchen, die Helden zu erschrecken oder diese anzugreifen, Helden mit Angst vor Toten bekommen aber natürlich dennoch die entsprechende Furchtstufe.

Der Schuppen des Büttels

Der windschiefe Schuppen des Büttels, in dem er sonst zwei Schweine hält, ist zu einer improvisierten Zelle umgestaltet worden. Es stinkt zwar noch, ist aber hinreichend sauber. Der/die Gefangene(n) sind am tragenden Balken in der Mitte festgekettet.

• Geister können z.B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

Epilog

Es ist den Helden überlassen, wie sie am Ende mit dem überführten Famillo Calaventra verfahren wollen. Wenn die Gruppe ihn stellt und dem Büttel übergibt, damit er seiner praiosgefälligen Strafe übergeben werden kann, erhalten sie die versprochene Belohnung. Wenn sie auch den Hintergrund der Familienfehde aufdecken und ihr Wissen mit beiden Familien teilen, können sie zudem Zeuge der Versöhnung der beiden Familien werden, die gemeinsam die Beerdigung und ein Grab für die Gebeine des Alchimisten stiften wollen. Auf dem kleinen Fest, das zu diesem Anlass gegeben wird und zu dem die Helden als Ehrengäste geladen werden, wird auch die offizielle Verlobung von Emer und Arturo bekannt gegeben. Zudem versichern beide Familien den Helden, dass sie jederzeit bei ihnen willkommen sind. Sie haben jetzt angesehene und in bescheidenem Rahmen auch einflussreiche Freunde in Almada.

Der Lohn der Mühen

- 15 AP für das erfolgreiche Abschließen des Abenteuers.
- Wenn die Helden die Unschuld Rondrigos (und der Gaukler) beweisen, aber nicht in der Lage sind, Famillo zu überführen oder diesem die Flucht gelingt, steht den Helden natürlich die Belohnung von 10 bis 12 Dukaten zu sowie 10 AP für das Abschließen des Abenteuers.

AVENTURIEN

Blutiger Wein

von Philipp Koch

Drückend warm und schwül liegt der Herbst auf dem Almadaner Hinterland. Die Blätter der Weinstöcke, die sich landauf landab die Hügel hinaufziehen, sind blutrot gefärbt. Es ist die Zeit der Weinlese und der Feste zu Ehren der Göttin Rahja, dass sie dem Wein ihren Segen schenken möge. Es ist die Zeit für Gaukler, Suff und Freudentänze.

Auch in Horaskrug ist das nicht anders. Und wirklich! War das denn nicht wirklich ein ausschweifendes Fest letzte Nacht? Wenn da nur nicht die Kopfschmerzen vom übermäßigen Wein-genuss wären und mitten in den Weinbergen die Leiche des reichen Winzers Eslam D'Artuna läge. Für die Helden ist es höchste Zeit, einen klaren Kopf zu bekommen und sich auf die Spur des Täters zu begeben, denn dem örtlichen Büttel ist nur daran gelegen, die Angelegenheit möglichst schnell aus der Welt zu schaffen. Aber auch das Geheimnis um die Fehde zwischen den Winzerfamilien D' Artuna und Amhila will gelüftet und das Verschwinden eines horasischen Alchimisten vor über 50 Jahren aufgeklärt werden.

Vor den Helden liegen ein paar Tage harter Arbeit, und sie werden neben detektivischem Spürsinn und Trinkfestigkeit vor allem einen guten Kombinationssinn benötigen, um all die Aufgaben zu meistern, die von ihnen erwartet werden. Wird es ihnen gelingen, den Täter zu überführen? Können sie das Geheimnis aus der Vergangenheit lösen? Gelingt es ihnen gar, Frieden zwischen den Winzerfamilien zu stiften?



Stichworte zum Abenteuer: Die Helden müssen einen Mord in einem kleinen almadanischen Weindorf aufklären. Neben der Überführung des Täters können sie auch ein Unrecht aus der Vergangenheit aufdecken.

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Lust an sozialer Interaktion und Nachforschungen, auf Hellsichtzauber spezialisierte Magier eventuell problematisch

Ort: Horaskrug, ein kleines Weindorf in Almada

Zeit: In neuerer Zeit (ab 1039 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering/mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Wissenstalente



Handwerkstalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW011