

HELDENWERK



Die gehäutete
Schlange

Das Schwarze Auge



Copyright © 2015 by
 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
 DAS SCHWARZE AUGEN,
 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 auszugswei-
 se, die Bearbeitung, Verarbeitung,
 Verbreitung und Vervielfältigung
 des Werkes in jedweder Form,
 insbesondere die Vervielfälti-
 gung auf photomechanischem,
 elektronischem oder ähnlichem
 Weg, sind nur mit schriftlicher
 Genehmigung der Ulisses Spiele
 GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2015

Redaktion

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Autor

Michael Masberg

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Lektorat

Carolina Möbis

Coverbild

Nele Klumpe

Layout, Satz und Gestaltung

Christian Lonsing

Innenillustrationen & Pläne

Anja DiPaolo, Annika Maar, Tia Rambaran,
 Sebastian Watzlawek

mit Dank an Daniel Simon Richter

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	01
Mördersuche	02
Die Stadt der hundert Türme	04
Der ermordete Mörder	08
Die Häutung	10
Der Helden Lohn	12
Anhang – Die Eingeweihten von Kuslik	12



Meisterpersonen mit diesem Symbol stehen dir zur freien Verwendung zur Verfügung. Sie werden im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen.



Personen mit einem Springer-Symbol haben eine Position inne, die auch später im offiziellen Aventurien noch wichtig ist, aber die Person selbst kann ersetzt werden.



Diese Person spielt auch nach dem Abenteuer im offiziellen Aventurien eine wichtige Rolle.



Boronrad-Symbol. Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



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



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



Meistermaske-Symbol. Bei diesem Symbol findest du weiterführende Spielleitertipps.

HELDENWERK DIE GEHÄUTETE SCHLANGE

„Wisset um eure eigene Unvollkommenheit! Erst dann werdet ihr von denen lernen, die ihr lehrt, und gemeinsam der Erkenntnis entgegenstreben.“

—Seine Hochwürden Melchior Arenbruch, aus einem Gastvortrag an der Universität zu Methumis im Herbst 1037 BF

„Das göttliche Wissen gebührt den erleuchteten Hirten, nicht den Narren.“

—Ihre Hochwürden Arba von Silas, Hohe Lehrmeisterin des Hesindetempels zu Vinsalt, neuzeitlich

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Geweihtenmörder, Verstrickung in eine Intrige

Genre: Detektivgeschichte, Stadtabenteuer

Ort: Vinsalt, Horasreich

Zeit: Hesinde 1038 BF

Voraussetzungen: keine

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen: guter Ruf der Helden

Gesellschaftstalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vorab

Die **gehäutete Schlange** führt dich und deine Spielrunde in die schillernde Kaisermetropole Vinsalt im Winter des Jahres 1038 BF. Hier gilt es, den Mörder eines Hesindegeweihten zu finden – doch bald sehen sich die Helden mit einer Intrige konfrontiert, die schließlich zum Sturz einer einflussreichen Persönlichkeit der Stadt führen wird. Bis es soweit ist, müssen sie aufpassen, nicht selbst Mordverdächtige zu werden, und sich zudem gegen das Mitglied einer berüchtigten Meuchlergilde zur Wehr setzen.

Da das Abenteuer recht frei gestaltet ist, solltest du dich gut mit allen Informationen auseinandersetzen, um flexibel reagieren zu können. Skizziere mögliche weitere Wege, die deiner Gruppe einfallen können, und bereite dich darauf vor, dass die Spieler dich dennoch mit ihren Einfällen überraschen. Verfalle darüber nicht in Panik – als Meister darfst du ebenso deine Gedanken sortieren wie deine Mitspieler!

Die Helden

Das Abenteuer richtet sich an Helden der Erfahrungsgrade *erfahren bis kompetent*. Durch die offene Handlung kannst du die Herausforderungen flexibel anpassen. Von unerfahreneren Helden möchten wir an dieser Stelle allerdings abraten.

Die Helden sollten eine gewisse Reputation und einen guten Leumund besitzen, um als vertrauenswürdige Ermittler infrage zu kommen. Da **Die gehäutete Schlange** ein urbanes Kriminal- und Intrigenabenteuer ist, sollte sich die Gruppe in einer Stadt wohlfühlen und behaupten können. Auf reine Wildnischaraktere warten eher rollenspielerische Herausforderungen, allerdings kann der eine oder andere kundige Schwertarm nicht schaden.


Was bisher geschehen ist ...


Vor zwei Jahren erlag ☹ *Verian Fock*, Hochmeister der Gelehrsamen Stube im Hesindetempel zu Kuslik, seinem hohen Alter. Fünfzig Jahre stand er der größten Bibliothek Aventuriens vor und seine Nachfolge wurde kirchenintern schnell zu einem Politikum. Unter den zahlreichen möglichen Anwärtern befanden sich auch die konservative Vinsalter Tempelvorsteherin ♀ *Arba von Silas* (64, klein und stämmig, zerzauste braune Mähne, dicke Brille, traditionelles Wickelgewand (siehe Seite 7) und der Lowanger Geweihte ☹ *Melchior Arenbruch*. Letzterer forderte eine radikale Öffnung der heiligen Bibliothek, um das gehütete Wissen jedem zugänglich zu machen.

Die Würde des Hochmeisters der Gelehrsamen Stube ging schließlich an jemand anderen, doch Melchior blieb als wandernder Lehrer und charismatischer Prediger im Horasreich. Recht bald sammelte er eine stetig wachsende Anhängerschaft um sich: die *Gemeinschaft des Lernens* (siehe Seite 4). Geweihte, Philosophen, Privatgelehrte oder Dozenten, aber auch Handwerksmeister und Künstler schlossen sich ihm an, um seinem Vorbild der offenen Volkslehre zu folgen. Während einige nur kurz an seiner Seite blieben, wurden andere zu einer verschworenen Gemeinschaft.

Die *Gemeinschaft des Lernens* erweckte wiederholt den Unmut der Herrschenden. Zuletzt riefen Melchiors Erfolge Arba von Silas auf den Plan. Als *Älteste* steht sie dem skrupellosen Geheimbund der *Eingeweihten von Kuslik* (siehe Seite 12) vor. Dieser strebt eine Hesindiokratie an, in der Wissen eifersüchtig gehütet wird und die Gebildeten das dumm gehaltene Volk anleiten – schon daher kann Arba das Wirken Melchiors in ‚ihrem‘ Horasreich nicht länger dulden.

... und was geschehen wird

Arba will nicht nur Melchior beseitigen, sondern auch seine Gemeinschaft diskreditieren. Daher befiehlt sie dem Eingeweihten  Pieno Florigan (siehe Seite 13), sich Melchior anzuschließen, sein Vertrauen zu gewinnen und ihn zu töten. Im Boron 1038 BF führt Pieno seinen Auftrag aus und flieht Richtung Vinsalt. Kurz darauf werden die Helden von einer Anhängerin Melchiors beauftragt, ihn zu finden und festzusetzen, damit er vor ein Gericht gestellt werden kann.

Der Flüchtige wird derweil von Gewissensbissen geplagt und taucht in Vinsalt unter. In dieser Zeit findet ihn Comto  Thûan della Gribaldi (51, gedrungene Statur, schwarzes Kraushaar, pockennarbig, kräftige Hände (siehe Seite 13). Der Landvogt von Kuslik – selbst ein Meister der *Eingeweihten* – wittert die Gelegenheit, seine Widersacherin Arba loszuwerden und sie als Oberhaupt des Geheimbundes zu beerben. Er lässt Pieno ermorden und streut Hinweise, die zu Arba führen sollen.

Die Helden finden Pienos Leiche, wobei sie plötzlich selbst als Verdächtige dastehen. Auf der Suche nach dem wahren Mörder des Mörders wecken sie Arbas Aufmerksamkeit. Die alte Intrigantin versucht, alle Hinweise auf sich selbst zu beseitigen und wendet sich gegen die Helden.

Der Aventurische Bote

In dem Magazin des Schwarzen Auges, dem **Aventurischen Boten**, findest du zum Tod von Verian Fock und dem Ringen um seine Nachfolge (Ausgaben 160 bis 162) sowie zu Melchiors Wirken und seiner Ermordung (Ausgaben 171 und 172) begleitende Artikel aus aventurischen Gazetten. Diese kannst du als Handouts ausgeben, um die Spieler im Vorfeld auf die Thematik einzustimmen oder wenn die Helden zu den Personen und Geschehnissen recherchieren. Zum Spielen sind die Artikel nicht erforderlich – du findest alle wichtigen Informationen in diesem Abenteuer.

Glossar

Connetablia Criminalis Capitalae: Kriminalbehörde der Stadt Vinsalt

Eingeweihte von Kuslik: gelehrter Geheimbund

Limoncello: süßsaurer Limonenlikör

Nandus: halbgöttlicher Sohn von Hesinde und Phex, Gott der Einsicht, der Bildung und des Wissens


Visitator: freigestellter Ermittler der Connetablia Criminalis mit weitreichenden Befugnissen

Xeledon der Spötter: halbgöttlicher Sohn Hesindes und eines Sterblichen, Gott des Spotts, des Zufalls und der Lüge

Xeledon-Schule: exklusive Meuchlergilde

Mördersuche

Das Abenteuer beginnt wenige Tage nach der Ermordung Melchiors. Offiziell wird nicht festgelegt, wo der Volkslehrer seinen Tod fand. Es empfiehlt sich, den Einstieg in eine kleinere Stadt oder ein Dorf in der Nähe von Vinsalt zu verlegen, wobei Melchior nicht zwingend hier gestorben sein muss.

Die adlige Wundärztin  Elysia ya Berisac (22, 1,65 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, breite Stirn mit einer Lotostätowierung) ist eine enge Vertraute des Ermordeten und Anhängerin der ersten Stunde. Zwei Jahre lang hat sie ihren Privilegien entsagt und an Melchiors Seite das Liebliche Feld bereist. Pieno hat sie gut gekannt und ließ sich gar auf eine Liebschaft mit ihm ein – umso mehr erschüttert sie seine Tat. Sie hat es sich zur Aufgabe gemacht, Pieno für sein Verbrechen vor ein Gericht zu stellen. Sie befindet sich auf seiner Fährte Richtung Vinsalt, als sie auf die Helden trifft.

Die Helden verbringen den Abend im Gasthaus *Roter Hahn*, das später seinem Namen alle Ehre machen soll. Sollten die Helden sich noch nicht kennen, können sie hier aufeinander aufmerksam werden – und kommen vielleicht bei einem Becher Limoncello oder einer Partie Boltan ins Gespräch. Unter all den anderen Gästen kann ihnen Elysia – nicht zuletzt wegen dem Hautbild auf der Stirn – bereits auffallen. Doch vorerst hält sich die Medica zurück und bittet freundlich darum, alleine gelassen zu werden.

Sollten Helden stark dem Alkohol zusprechen, so muss ihnen eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) gelingen, die entsprechend der Ausschweifungen modifiziert ist, sonst erhalten sie 1 Stufe *Betäubung* für die nächsten 6 Stunden.

Angebote und Preise im Roten Hahn

Weizengold, Krug 8 Kreuzer

Goldfelser Morgenrot (trockener, sehr schwerer Rotwein), Becher..... 7 Heller

Limoncello, Becherchen..... 25 Kreuzer

süßer Hirsebrei mit Früchten oder Nüssen 2 Heller

Käseplatte mit Brot..... 5 Heller


Prinz-Therengar-Nudeln mit Hähnchen .. 9 Heller

Bett im Gemeinschaftszimmer 8 Heller

Bett im Doppelzimmer 3 Silbertaler

Einzelzimmer 4 Silbertaler

Ein selbstloser Einsatz

In der milden Kühle der horasischen Winternacht – seit zwei Wochen fiel kein Schnee mehr und der sonst übliche Regen ist auch seit Tagen ausgeblieben – geschieht es, dass sich der Stallknecht  Curon (33, breites Kreuz,

kantiges Gesicht, Säufernase) wie in vielen anderen Nächten auf den Heuboden zurückzieht, um sich in Ruhe zu betrinken und etwas Ilmenblatt zu rauchen. Dabei schläft er ein, die Schnapsflasche fällt ihm ebenso wie die Pfeife aus der Hand und beides zusammen setzt den Stall in Brand.

Jeder Held legt eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ab (+1, wenn er noch wach ist), um das Feuer früh zu bemerken. Misslingt die Probe, wird er erst darauf aufmerksam, wenn ein größerer Tumult ausbricht oder ihn ein Gefährte weckt. Bei einem Patzer droht er alles zu verschlafen. Die Qualitätsstufe gibt Aufschluss, wie früh er reagieren kann, wobei der Held mit der höchsten QS zuerst seine Handlungen beschreibt (und Gefährten mit einem schlechteren Ergebnis dadurch vielleicht früher zur Tat schreiten können):

QS 1: Eskalationsstufe IV – der Stall brennt lichterloh, der Brand droht, auf das Gasthaus überzugreifen; Curon ist tot

QS 2: Eskalationsstufe III – der Stall brennt, das Feuer bedroht (noch) nicht das Gasthaus; Curon schwebt in unmittelbarer Lebensgefahr

QS 3: Eskalationsstufe II – der Heuboden brennt; Curon ist in Gefahr

QS 4+: Eskalationsstufe I – das Feuer ist gerade erst ausgebrochen

Dem Feuer Herr werden

Durch erfolgreiche Taten können die Helden nicht nur den Brand bekämpfen, sondern sich auch zusätzliche AP verdienen. Diese werden am Ende des Abenteuers gleichmäßig auf die Gruppe verteilt. Helden, die sich heraushalten, verdienen natürlich keine AP. Sollte die ganze Gruppe nicht handeln, wird das Abenteuer vermutlich an dieser Stelle enden und die Abenteurer sollten ihre Rolle als Helden überdenken.

☛ **Das Feuer löschen (5 AP):** Um das Feuer mit Eimern und Wasser aus dem nahen Brunnen zu bändigen, muss eine (Gruppen-)Sammelprobe *Kraftakt*, 15 Minuten, gelingen. Die erlaubten Wiederholungen sind von der Eskalationsstufe abhängig (Stufe I: 7, Stufe II: 5, Stufe III: 3, Stufe IV: der Stall ist nicht zu retten, für das Gasthaus gilt Stufe I). Maximal können 6 Personen an der Probe teilnehmen. Ein Patzer erhöht zusätzlich die Eskalation um 1 Stufe.

☛ **Helfer gewinnen (2 AP):** Nicht jeder hat den Mut der Helden. Mit einer Probe auf *Überreden (Aufschwätzen oder Manipulieren)* können QS Helfer gewonnen werden, die beim Löschen helfen (FW *Kraftakt* 4, 13/12/12).

☛ **Jemanden retten (3 AP):** Um eine eingeschlossene Person aus den Flammen zu retten, muss man sich erstmal selbst hineinwagen (Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*), anschließend muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* gelingen (bei Misslingen: 2W6 SP pro KR). Alle Proben sind pro Eskalationsstufe um 1 Punkt erschwert. Curon ist bei einem Rettungsversuch weder sich selbst noch

einem Retter eine große Hilfe (Status *Bewusstlos*, pro Stufe hat er bereits 2W6 SP (bei 33 LP) erlitten, bei Stufe IV ist er tot).

☛ **Verletzte versorgen (2 AP):** Mit der Fertigkeit *Heilkunde Wunden*, *Heilzaubern* oder passenden Liturgien können Helden Verletzten helfen und hierbei mit Elysia Hand in Hand arbeiten.

Elysias Bitte

Nachdem der Brand (hoffentlich) erfolgreich bekämpft wurde, spendiert der Gastwirt eine Runde seines besten Weins, um den Rauch aus den Kehlen und den Schrecken aus den Knochen zu spülen. Schließlich tritt Elysia – beeindruckt von dem selbstlosen Mut der Helden – an die Gruppe heran. Sie erzählt ihre Geschichte sowie von der Gemeinschaft des Lernens und Melchior Arenbruch (siehe Kasten). Anschließend bittet sie die Helden um Hilfe.

☛ Vor wenigen Tagen wurde Melchior von einem seiner Anhänger erstochen. Pieno Florigan, so der Name des Mörders, war seit fast drei Monaten in der Gemeinschaft und hat sich nie verdächtig benommen. Er schien wie alle von Melchior inspiriert, erwies sich als begabter Lehrer und war voll des Lobes für sein späteres Opfer. Es hat auch keinen Streit gegeben, daher bleibt ihr Pienos Tat ein Rätsel.

☛ Direkt nach der Tat ist Pieno geflohen.

☛ Er stammt aus Vinsalt und hat an der dortigen Kriegerakademie gelernt, jedoch ohne Erfüllung. Besonders interessieren ihn die Philosophie und Astrologie. Seine größte Leidenschaft ist allerdings das Reiten, in das er freudig andere unterwies.

☛ Elysia glaubt, dass er nach Vinsalt zurückgekehrt ist. Es liegt in der Richtung, in die er geflohen ist, zudem kennt er die Stadt und wird dort gut untertauchen können.

☛ Einige aus der Gemeinschaft würden Pieno sofort lynchen, sollten sie seiner habhaft werden, doch dies entspräche nicht Melchiors Philosophie. Elysia will sein Motiv verstehen und ihn vor Gericht bringen. Daher hat sie sich alleine auf seine Fährte gesetzt.

☛ Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* erleichtert um 1: Elysia scheint etwas zu verheimlichen. Auf Nachfrage gibt sie zu, in den Tagen vor dem Mord eine Liebschaft mit ihm begonnen zu haben.

Elysia hofft auf Hilfe, da sie nicht weiß, ob sie ihn in Vinsalt ausfindig machen kann. Sichern die Helden ihre Unterstützung zu, gibt sie ihnen eine Beschreibung des Flüchtigen (siehe Seite 13). Als Gegenleistung bietet sie an, die Gruppe in ihren Fertigkeiten zu unterweisen. Bestehen die Helden auf eine materielle Entschädigung, kann sie ihnen aus ihrem (in den letzten zwei Jahren geschrumpften) Privatvermögen 15 Dukaten in Aussicht stellen.

Sollten bei dem Brand viele Personen verletzt worden sein, will Elysia sich zuerst um diese kümmern und den Helden später folgen. Vielleicht wurde sie aber auch selbst verletzt und kann die Gruppe nicht begleiten – in diesem Fall ist ihre Bitte noch eindringlicher.



Elysia kann die Helden begleiten und mit ihren Fertigkeiten (als *erfahrene Medica*) unterstützen. Auch ihre Kenntnis der horasischen Kultur mag hilfreich sein, gerade, wenn die Helden fremd im Horasreich sind.

Melchiors Lehren und die Gemeinschaft des Lernens

Mit seiner Lehre eines gemeinschaftlichen Lernens hat *Melchior Arenbruch* (961-1038 BF, Binokel, Lotostätowierungen auf Stirn und rechtem Handrücken, verkniffener Mund) Spuren im Horasreich hinterlassen. Die Kernaussagen seiner Philosophie sind, dass jeder gleichermaßen Lehrer wie Schüler ist und man nur zusammen Vervollkommenheit erreicht. Die Weitergabe von Wissen verlangt keine Gegenleistung, außer, dass der Schüler seinem Lehrer anbietet, ihm ebenfalls etwas beizubringen.

Schon zu Melchiors Lebzeiten gab es unter seinen treuesten Anhängern zwei Strömungen. Die einen sehen ihre Aufgabe in der demütigen Weitergabe von Wissen jeglicher Art. Die anderen fordern lautstark eine radikale Öffnung der Horte des Wissens, seien es nun Tempelbibliotheken, akademische Schriftschätze oder Zunftgeheimnisse. Noch sitzt der Schock über den gewaltsamen Tod Melchiors tief, doch bald wird der Streit über das Vermächtnis seiner Lehre eskalieren. Die Zukunft wird zeigen, ob sich eine Strömung durchsetzt, die Gemeinschaft zersplittert oder an dem Streit zugrunde geht. Dieser Prozess wird einige Jahre dauern. Sein Ausgang kann von eurer Spielrunde frei festgelegt werden. Für dieses Szenario ist er kein Thema.

Melchiors Lehren werden zudem im wissbegierigen Horasreich für einige Zeit in verschiedenen Kreisen diskutiert. Jene, die seinen Ansichten zugetan sind – auch wenn sie diese teils sehr unterschiedlich auslegen –, nennen sich selbst *Melchioriten*. Dieser Begriff umfasst eine Reihe von Individuen, die Melchiors Lehren analysieren, diskutieren und ihre ganz persönlichen Schlüsse daraus ziehen. Wie viele (philosophische) Modeerscheinungen im Horasreich werden die Melchioriten für einige Zeit en vogue sein und mitunter seltsame Blüten treiben, doch tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen bleiben aus. Mit einer Weltsicht, die sich auf die Lehren Melchior Arenbruchs beruft, kannst du einem Gelehrten eine persönliche Note geben.

Die Stadt der hundert Türme

Vinsalt für den eiligen Leser

Einwohner: 60.000, einige hundert Zwerge und Elfen
Herrschaft: Fürst Ralman von Firdayon-Bethana, teils mit, teils gegen die mächtigen Patrizier regierend
Tempel: Tempel aller Zwölfgötter (Travia und Phex



je zweimal), Haupttempel des Nandus, Tempel und Schreine diverser Halbgötter, darunter der Haupttempel des Nandus

Handel und Gewerbe: viele unterschiedliche Handels-, Handwerks- und Manufakturprodukte, Dienstleistungen für die Verwaltung des Horasreichs, viele Bankhäuser

Besonderheiten: Sitz von Kronkonvent und Reichsverwaltung, Zentrum der Uhrmacherkunst und der Opernkultur, Firdayon-Palast, Ruinen des alten Bosparans, Pumpwerk für die Wasserversorgung, diverse Ordenshäuser, Anatomisches Institut (Magierakademie, weiß, Heilmagier), Akademie der Kriegs- und Lebenskunst (Kriegerschule), Horaskaiserliche Kadettenanstalt, Schule der Hohen Tanzkunst, Rechtsschule, Zirkel von Stein und Eisen (Schule für Mechanik und Baukunst), Academia Horasiana (Universität), Kosmologisches Kolleg (Astronomie, Philosophie und Mathematik)

Stimmung in der Stadt: geschichtsbewusst, gebildet, stolz auf die Errungenschaften der eigenen Kultur und Vergangenheit; zielstrebig, fortschrittlich, teilweise mitleidlos

Die Kaisermetropole Vinsalt ist die größte Stadt des Horasreiches und eine der größten Aventuriens. Von dem Geist der *Renascentia* – die Rückbesinnung auf die Geschichte mit einem gleichzeitigen Drang zum Fortschritt – erfüllt, sieht man sich als Zentrum einer neuen

Zeit. Vor 500 Jahren wurde die Stadt der hundert Türme auf den Ruinen der antiken Kaiserstadt Bosparan errichtet und ist somit gleichermaßen eine der ältesten und eine der jüngsten Städte im Horasreich.

Diese Begegnung von glorreicher Vergangenheit und aufziehender Zukunft prägt die Stadt und ihre Bewohner. Überall erblickt man Wunderwerke wie die Vinsalter Turmuhr, die Wassertürme der ummauerten Nordstadt oder die Kettenfähre über den Yaquir. Man staunt über die Kunstfertigkeit der Manufakturen, steht im Schatten erhabener Monumentalbauten wie der Oper, des Fürstenpalastes oder des Praiostempels – immer wieder Seite an Seite mit verrottenden Mietskasernen, Ruinen antiker Tempel und verwitterten Denkmälern. Vinsalt ist die Stadt der Gelegenheiten, hier schmieden die Menschen an ihrem Schicksal im neuen Zeitalter. Eine Stadt der Ordnung, der Macht und der Errungenschaften, doch auch die Kapitale der Verbrecher und Verschwörer.

Vinsalt im Spiel

Eine Beschreibung Vinsalts, die alle wichtigen Gebäude und die Besonderheiten der einzelnen Viertel umreißt, würde den Rahmen dieses Szenarios sprengen. Wir werden nur spezielle und exemplarische Örtlichkeiten vorstellen, die für die Handlung wahrscheinlich sind.

Doch begreife Vinsalt auch als die Stadt *deiner* Möglichkeiten. Vinsalt ist vielseitig, groß und schnelllebig genug, um der Stadt ein eigenes Gesicht für diesen speziellen Aufenthalt dort zu verpassen, ohne mit anderen Publikationen in Konflikt zu geraten. Es gibt zahlreiche kleine Tempel sämtlicher Götter (auch mancher verborgener Kulte), die gar nicht alle aufgelistet werden können. Jeder Straßenzug kennt eine Taverne, ein Gasthaus oder einen Krämerladen, in den nie ein Autor einen Blick werfen wird. Und die Unterwelt erzählt die Geschichten kleiner Verbrecher, Schmuggler oder Banden, die zwischendurch ihre große Zeit haben.

Die Suche nach Pieno

Regeltechnisch wird die Suche nach dem flüchtigen Mörder als (Gruppen-)Sammelprobe *Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* erleichtert um 1, 3 Stunden, behandelt. Damit du die Suche lebendiger ausgestalten kannst, findest du im Folgenden um generische Szenen ergänzte Anregungen. Natürlich könnt ihr die Suche auch rein rollenspielerisch ohne viele Proben ausspielen.



Wir empfehlen 6 Wiederholungsproben als Grenzwert (siehe Seite 8). Je niedriger die Anzahl der Wiederholungen ist, desto schwieriger wird die Herausforderung für die Helden.

Unterwegs in den Gassen Vinsalts

Die Helden haben anfänglich nur wenige Informationen: Sie kennen Pienos Namen und Aussehen, wissen, dass er aus Vinsalt kommt und dort zur Kriegerakademie ging. Bei jeder neu erreichten QS der Sammelprobe kannst du mit 1W6 auf die entsprechende Tabelle würfeln. Würfelst du auf eine bereits gewonnene Information erneut, darfst du den Wurf wiederholen.



Wenn die Helden mit einer hohen QS einsteigen oder Stufen überspringen, würfelst du entsprechend mehrmals auf die passende Tabelle.

Qualitätsstufen 1 bis 5

1W6 Hinweis

- 1-2 Jemand kennt Pieno, hat ihn aber seit Jahren nicht mehr gesehen und weiß auch sonst nichts zu berichten.
- 3 Aufgrund einer Verwechslung schickt jemand die Helden zu einem Pieno Florigan, der sich als *Begeno Worrigan* herausstellt und ein schwächlicher Zuckerbäckergeselle von 15 Jahren ist.
- 4 Bis vor einem Vierteljahr hat man Pieno vor allem im Stadtteil Alt-Bosparan angetroffen.
- 5 Jemand weiß etwas, spricht aber erst, wenn Drohungen, Schmeicheleien, Silber oder Magie ihm die Zunge lockern. Der Informant beziehungsweise ein Freund oder Verwandter war mit Pieno auf der Kriegerakademie. Am Ende zerstritt man sich über die neuen Formen der Kriegsführung, ein nahezu philosophischer Disput über die Ehre der Rondra gegen die kühle Strategie des Nandus. Pieno vertrat die Position der Strategen. Darüber entfremdete man sich.
- 6 Pieno wollte Offizier werden, doch etwas ging schief. Irgendwann in dieser Zeit fing er an zu trinken.

Qualitätsstufen 6 bis 9

1W6 Teilerfolg

- 1-2 Pieno lebte bis vor einem Vierteljahr in Alt-Bosparan.
- 3 Pieno hatte bis vor einem Vierteljahr ein Liebchen, **Ari** (20, blass, fahlgelbe Haare, großer Busen, Lästermaul) mit Namen. Vielleicht ist sie immer noch Magd bei Drostensbrugs. Da hat er sich gerne verkrochen.
- 4 Der *Heldenkeller* wurde häufig von Pieno besucht.
- 5 Jemand hat gehört, dass Pieno vor einem Tag im *Silberbarren* in einem Streit verwickelt war, weiß aber nicht, worum es ging.
- 6 Vor zwei Tagen hat sich Pieno auf der Koppel der Quendels ein Pferd geliehen und einen Ausritt gemacht.

Qualitätsstufe 10

Pieno ist bei der *Witwe Isiz* untergekommen, die Mann und Kinder im Thronfolgekrieg vor zehn Jahren verloren hat. Sie vermietet die oberen Zimmer an alleinstehende Herren. Ihr Haus liegt in Alt-Bosparan, nahe der Stellmacherei *Yaquirblitz*.



Vignetten und Ausgestaltungen

„Dieses Vinsalt verwirrt mich!“

—Ausruf eines Reisenden aus Kuslik

Exemplarische Informanten

- **Tolek Cavalo** (38, 1,91 Schritt, Almadaner, kräftig, Glatze, gelassene Ruhe) ist Pfleger am Anatomischen Institut. Trotz seiner Größe hat er etwas an sich, dass man ihn leicht übersieht.
- **Beno** (51, bucklig, krächzende Stimme), ein Scherenschleifer aus Alt-Bosparan, der sein Wissen nur gegen harte Münze preisgibt. *Gassenwissen* -1 (bei *Ortskenntnis: Alt-Bosparan*): Beno ist der ‚Herold‘ der Königin, wie eine gefürchtete Unterweltfürstin und mächtige Magierin genannt wird. Gehen die Helden ihn an, haben sie bald ein paar Schläger (siehe Seite 7) im Nacken.
- **Argelona Grandoro** (19, novadische Wurzeln, sehr gepflegt, jedoch zerstreut), eine junge Frau aus Nee-tha, die das Rechtsseminar besucht, doch das nächtliche Treiben besser kennt als die Seminarräume.
- **eine rüstige Tsageweihete** (56, graues Haar, wettergegerbtes Gesicht, Narben an den Händen und Armen, regenbogenfarbenes Gewand), die täglich ihren Namen ändert und eine Stelle in Alt-Bosparan sucht, an der sie eine Kapelle für die ewigjunge Göttin errichten will
- **Pammi Grangorer** (33, klein, rote Haare, verschlagen) gehört zu ‚Greifern‘, den Vinsalter Bütteln. Gegenüber Schwächeren ist sie sadistisch, gegenüber Stärkeren feige, dazu noch korrupt. Sie ist mit ihrer Truppe viel in ärmeren Vierteln unterwegs. Manchmal lässt sie kleinere Gauner hochgehen, um ihre Quote zu erfüllen oder einem anderen Verbrecher einen Gefallen zu tun.

Mögliche Örtlichkeiten

- Die *Akademie der Kriegs- und Lebenslust* – untergebracht in einem Palast in Alt-Bosparan – gilt als eine der angesehensten Schulen des Landes und erzieht seine Zöglinge zu weltbürgerlichen, gebildeten Edelleuten. Pieno hat man hier seit Jahren nicht gesehen.
- Der *Heldenkeller* in Alt-Bosparan ist bei Abenteurern und zwielichtigen Gestalten gleichermaßen beliebt. Allerlei Rauschkräuter und leichte Gifte sind hier zu erwerben (*Probe auf Gassenwissen* erleichtert um 1). Wirtin **Racalla Trimioc** (58, im Alter dicklich, grauschwarzes Haar, gute Köchin) brach einst ihre Magierausbildung ab, um durch die Welt zu ziehen, und ließ sich später in ihrer Heimatstadt nieder. Die berüchtigte Königin von Bosparan soll ein Auge auf den *Keller* haben.
- Die Spielhöhle *Silberbarren* wird von dem Thorwaler **Langer Tjasse** (35, 1,97 Schritt, rötlicher Bart, unterrasierte Haare) geführt, der sie von seinem Onkel Laske übernommen hat. Tjasse lässt viele Spiele manipulieren und verlässt sich bei auffälligen Gästen auf seinen Vetter, einem Helden der Faustkampfhalle.
- Im verwinkelten *Lakaienviertel* versteckt sich manche heruntergekommene Spelunke. Es ist fraglich, ob die Helden hier fündig werden, aber vielleicht lassen sie sich für Wetten auf den nächsten Kampf in der Faustkampfhalle begeistern, die in einem alten Lagerhaus untergebracht ist.
- Die Pferdekoppel *Quendel* liegt im bäuerlichen Haldurias. Die Besitzerin **Horatia Quendel** (47, braune Locken, zusammengekniffene Augen, kaut ständig Gulmondblätter) erinnert sich an Pieno. Er hat vor kurzem ein Pferd geliehen und damit einen zweistündigen Ausritt gemacht. Er machte auf Horatia einen ehrlichen Eindruck und hat mit gutem Silber gezahlt.

Zufallsbegegnungen

Jeden zweiten Zeitintervall kannst du einmal auf die Tabelle würfeln oder frei ein Ereignis auswählen.

Zufallsereignisse

1W6 Ereignis

- 1 Ein Bettelmönch der Badilakaner bittet die Helden um eine Spende für die Armenküche.
- 2 Die Helden geraten in eine Auseinandersetzung zwischen Handwerksgelesen und Manufakturarbeitern. Argumentiert wird mit Fäusten und Knüppeln.
- 3 Eine gelangweilte Adlige mittleren Alters beobachtet distanziert aus ihrer Kutsche heraus den interessantesten oder exotischsten Helden.
- 4 Ein junger Dichter fordert einen geeigneten Helden zu einem spontanen Dichtwettstreit heraus (Vergleichsprobe *Überreden* gegen *Überreden*, FW 7, 14/12/12). Den Einsatz bestimmt der Herausforderer. Wenn kein Held geeignet ist, kann es ein anderer Wettstreit sein, etwa zwischen Sängern, Jongleuren oder Akrobaten.
- 5 Zwei übermütige Patriziersöhne liefern sich ein Rennen mit ihren leichten Rennkutschen. Einer verliert dabei die Kontrolle über sein Gefährt und rast in eine Menschengruppe. Die Helden sind selbst in Gefahr (Ausweichen, sonst 2W6+4 TP) oder können jemand anderes fortreißen (Probe auf *Körperbeherrschung*, bei einem Patzer gerät der Held selbst unter Räder und Hufe). Um die Kutsche unter Kontrolle zu bringen, muss ein Held auf sie draufkommen (Probe auf *Klettern* erschwert um 3) und die Zügel übernehmen (Probe auf *Fahrzeuge* erschwert um 1).
- 6 Eine junge Frau mit Hautbildern und einen feder-geschmückten Hut verschenkt selbstgepflückte Blumen – und bestiehlt dabei unvorsichtige Opfer (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Taschendiebstahl*, FW 9, 12/13/13).

Patzer

Die Helden haben den Unmut einer lokalen Schlägergruppe, eines aufstrebenden Unterweltprinzen oder von Schmugglern erregt, die ihre Kreise gestört fühlen. [Helden +1] Halunken schicken sich an, den Fremden beizubringen, warum man sich nicht mit den Hunden vom Scherbenmarkt, Migo dem Magnaten oder den Sumpfschatten anlegt.



Einer kampfschwachen Gruppen fühlen sich bereits [Helden -1] Schurken überlegen.



Bei einer kampfstarken Gruppe erhöhe die Anzahl auf [Helden +2].

Straßendiebe, Kehlenschlitzer und anderes Pack

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12
FF 13 GE 13 KO 13 KK 12
LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6
SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

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

Knüppel: AT 12 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I oder Präziser Stich I oder Kampfreflexe I (INI +1)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 3 (13/13/13), Kraftakt 5 (13/12/12), Selbstbeherrschung 3 (13/13/13), Sinnesschärfe 5 (11/13/13), Verbergen 5 (13/13/13), Einschüchtern 6 (13/13/12), Menschenkenntnis 2 (11/13/12), Überreden 3 (13/13/12), Willenskraft 4 (13/13/12)

Ausrüstung: 3W6 Heller

Kampfverhalten: Die Schurken stürzen sich zu mehreren auf einen Helden und versuchen erst schnell die (augenscheinlich) schwachen Mitglieder der Gruppe auszuschalten. Sie schrecken nicht davor zurück, gefangene Helden als Druckmittel gegen die Gefährten zu benutzen.

Flucht: Der Schurke flieht, wenn er die Hälfte seiner LeP verloren hat, 2 Stufen *Schmerz* erleidet oder sieht, dass seine Seite verliert.

Eine erste Begegnung mit der Ältesten?

Vielleicht ist der Hesindetempel ohnehin ein Ziel der Helden, die mehr über den Toten und seine Gemeinschaft erfahren möchten oder aus anderen Gründen



diesen Hort des Wissens aufsuchen. Der vierstöckige Tempel ist von außen eher schmucklos, weiß jedoch mit seiner Bibliothek zu beeindrucken.

Wenn die Helden den Tempel aufsuchen, sollte es zu einer Begegnung mit der Hohen Lehrmeisterin Arba von Silas kommen. Die Spieler lernen so die eigentliche Antagonistin kennen, ohne sie zu erkennen. Daher ist es wichtig, dass du dieser Szene nicht mehr Gewicht gibst als anderen während der Suche. Denke bei der Darstellung Arbas an eine strenge Lehrerin, die davon überzeugt ist, nur das Beste für ihre Schüler im Sinn zu haben.

In der Zwischenzeit

Auf der Flucht holte Pieno sein Gewissen ein. Während Arba denkt, dass er untergetaucht ist, treibt er sich in Alt-Bosparan herum und säuft. Dabei begegnet ihm Comto Thûan, der sehr gut die wahren Identitäten der Mitglieder im Vinsalter Zirkel kennt. Er verwickelt ihn in ein Gespräch, an das Pieno sich später nicht mehr erinnert. In Thûan reift der Plan, Pieno für Arbas Sturz zu benutzen.

Über seine Kontakte zur schwarzmagischen Unterweltfürstin *Niam von Bosparan* erwirbt er die Dienste des Mörders **Sayodir** (38, Halbelf, schwarze Haare, grüne Augen, Hang zur Grausamkeit), um Pieno nach der Art der Meuchler der Xeledon-Schule zu töten.

Sayodir verwickelt den betrunkenen Pieno in eine Kneipenschlägerei, an der auch *Ludolfo* beteiligt ist – diese Meisterperson teilt ein auffälliges Merkmal mit einem Helden. Pieno schlägt sich nicht nur tapfer, sondern demütigt Ludolfo vor Trinkgefährten.

Einen Tag später erwirkt sich Sayodir mit einem **BANNBALADIN** Ludolfos Wohlwollen, erzählt schlimme Dinge, die Pieno verbreiten würde, und steckt seinem zornigen Werkzeug, wo Pieno wohnt. Bevor die Helden beim Haus der Witwe Isiz auftauchen, ermordet Ludolfo den Geweihtenmörder und flieht. Kurz danach schleicht Sayodir in das Zimmer und hinterlässt das Zeichen der Xeledon-Schule.

Der ermordete Mörder

Wann die Helden den Tatort erreichen, hängt davon ab, wie viele Wiederholungen sie bei der Sammelprobe benötigen haben. In unserem Beispiel gehen wir von einem Grenzwert von 6 Proben aus.

☛ **bis zu 3 Proben (halber Grenzwert):** Die Helden begegnen zufällig Ludolfo kurz nach dem Mord. Je nachdem, wie schnell die Helden die Leiche entdecken, hat Sayodir das Zeichen noch nicht anbringen können. Er holt es bei nächster Gelegenheit nach, was den Helden gegebenenfalls auffallen kann.

☛ **bis zu 6 Proben (Grenzwert):** Die Helden begegnen Ludolfo. Die Leiche wurde schon von der Witwe entdeckt, die losgerannt ist, die Garde zu holen. Auch konnte Sayodir schon das Zeichen anbringen. Der

Ermittler **Festo ya Corsi** (siehe Seite 9) trifft ein, kurz nachdem die Helden den Toten finden.

☛ **mehr als 6 Proben (über Grenzwert):** Die Helden begegnen Ludolfo nach Meisterentscheid, jedoch weiter vom Haus weg. Die Ermittlungen wurden bereits aufgenommen, der Tatort ist von der Garde untersucht und abgesperrt. Aufgrund einer Zeugenaussage kann es schnell zum Verdacht gegen die Helden kommen.

Ähnlichkeiten gibt es ...

Ludolfo teilt ein Merkmal mit einem Helden. Welches dies ist (etwa eine seltene Haar- oder Augenfarbe, ein auffälliges Kleidungsstück oder ein nicht so häufiger Gegenstand), liegt ebenso bei dir wie die weitere Ausgestaltung – er kann sonst wenig mit dem Helden gemein haben. In jedem Fall gilt: Ludolfo ist leicht reizbar und reagiert auf Verunglimpfungen seiner Familie mit einem Messer zwischen den Rippen.

Streue die Begegnung beiläufig ein. Jeder Held legt eine Erfolgsprobe *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ab (erleichtert um 3 für den Helden mit der Ähnlichkeit, erleichtert um 1 für seine Gefährten). Dieser kleine Zufall sollte nicht mehr Bedeutung haben als eben dies: ein vielleicht amüsanter Zufall zu sein.

Beschreibe Ludolfo erst genauer, wenn die Spieler nachfragen. Wollen die Helden ihm folgen (siehe Seite 10), wird in der Zwischenzeit die Witwe den Toten finden und die Garde informieren.

Die Witwe

☛ *Iriz Parcenter* (51, freundliches, faltenreiches Gesicht, sehr breite Hüften, traviafromm, manchmal ängstlich) hat ihre Eltern, ihren Mann und ihre Kinder an den Thronfolgekrieg verloren und sich dennoch eine fromme Lebensfreude bewahrt. Sie ist sehr auf Ordnung bedacht, doch wer diese und die Göttin Travia ehrt, wird wie ein ferner Neffe aufgenommen.

☛ Die Witwe bekommt von dem Mord nichts mit. Als Ludolfo im Haus ist, macht sie einen Spaziergang.

☛ Sie sieht ihn noch ums Hauseck biegen, ohne sich dabei etwas zu denken. Ihre Aufmerksamkeit bleibt kurz an der Auffälligkeit hängen, die auch ein Held hat.

☛ Wenn die Helden ihr Haus aufsuchen, bevor sie Pieno entdeckt, ist sie gerade erst heimgekommen. Je nach Auftreten der Helden, ist Iriz sehr hilfsbereit und führt die Helden ins obere Stockwerk. So ist sie dabei, als die Leiche entdeckt wird. (Ob Sayodir schon das Zeichen anbringen konnte, ist Meisterentscheid.) Sie drängt sofort darauf, die Wache zu rufen. Am Tatort will sie keinen Herzschlag länger bleiben.

☛ Vielleicht lernen die Helden sie erst kennen, wenn sie bereits mit Festo ya Corsi zurückkehrt.

☛ Bei jeder Begegnung fällt ihr recht schnell ein, dass ihr etwas an einem Helden sehr bekannt vorkommt. Je nach Situation kann sie schnell einen Verdachtsmoment äußern.

Der Tatort

Pieno bewohnt zwei Zimmer im oberen Stockwerk eines kleinen Stadthauses mit roter Klinkerfassade. Darüber liegt der Dachboden mit verstaubenden Erinnerungsstücken an Iriz' Familie.

Beide Räume wurden von der Witwe eingerichtet und sind mit Heiligenfigürchen und Spitzendecken überladen. Der vordere Raum – in dem sich die Leiche befindet – ist die Wohnstube, von dem eine längliche Schlafkammer abgeht. Im Wohnraum ist das Fenster geöffnet.

- Was Pieno bei sich trägt, findest du auf Seite 10. Dass er noch seinen Geldbeutel besitzt, lässt einen Raubmord ausschließen.
- Heilkunde Wunden:** Pieno starb durch mehrere Messerstiche in Brust und Bauch. Ab QS 3 können der Helden genauere Aussagen treffen, wie lange die Tat zurückliegt.
- Sinnesschärfe (Suchen):** Es gibt keine Anzeichen eines langen Kampfes. (QS 1) Auf dem Boden lassen sich trocknende Stiefelspuren finden, die hinein- und hinausführen. (QS 2, wenn die Helden vorsichtig den Raum betreten haben, sonst QS 3). Ab QS 3 wird das Zeichen (siehe unten) entdeckt.
- Den Spuren folgen:** Mit einer Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* erleichtert um 3 kann man den Stiefelabdrücken die Treppe hinunter bis zur Haustür folgen. Dahinter ist die Fährte bald unmöglich zu verfolgen.
- Das Fenster:** Das Fenster ist geöffnet, da Pieno gelüftet hat. Sayodir nutzt es zum Einstieg, schützt sich jedoch mit dem Zauber SPURLOS (QS 5). Will ein Held explizit das Fenster untersuchen, ist die Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* zusätzlich um 1 erschwert. Um durch den hohen Aufschlag nicht das Misstrauen des Spielers zu wecken, kannst du die Probe verdeckt würfeln. Eine gelungene Probe legt den Verdacht nahe, dass hier jemand eingestiegen ist. Ein ODEM offenbart die arkane Reststrahlungen des sich verflüchtigenden Zaubers.
- Alle Angaben gelten für den Fall, dass die Tat noch nicht lange her ist.

Das Zeichen

Aus einer Laune heraus ritzt Sayodir das Zeichen der Xeledon-Schule in eine kleine Hesindestatue aus grün lackiertem Holz: ein X (für Xeledon), das von einer senkrechten Linie (die ein Stilet symbolisiert) in zwei Hälften geteilt wird.

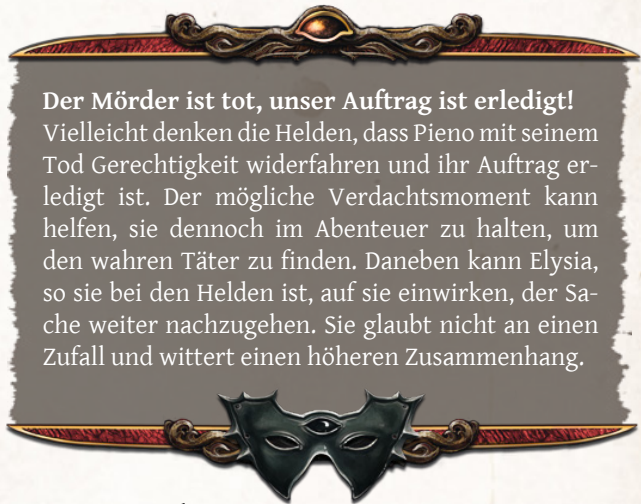
Es kann durch die oben genannte Probe auf *Sinnesschärfe* entdeckt werden. Wird der Tatort nicht inspiziert, darf jeder Held eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erleichtert um 1 ablegen. Gelingt sie, fällt ihm die angeritzte Statue im Augenwinkel auf. Sie steht nicht weit von der Leiche entfernt auf einem kleinen Teetischchen.

- Probe auf *Götter & Kulte:* Das X ist ein Zeichen Xeledons, halbgöttlicher Sohn Hesindes, der den Sterblichen spottend ihre Unvollkommenheit aufzeigt.
- Probe auf *Gassenwissen* erschwert um 3: Das Zeichen steht für eine berüchtigte Meuchlergilde, die sich Xeledon-Schule nennt. (QS 2) Sie sollen Xeledon als Meister der Täuschung und Gott der Masken huldigen. (QS 3)

Wie die Helden mehr über die Meuchler erfahren können, findest du im nächsten Kapitel auf Seite 10.

Der Zeuge

Recht bald meldet sich der Nachbar **▲ Fran-Hardo Krapprott** (72, weißes Jahr, nicht teuer, aber dennoch elegant gekleidet, ehemaliger Schneider an der Oper), der eine fremde Person aus dem Haus hat kommen sehen. Auch er erinnert sich nur an die Eigenheit, die ein Held mit Ludolfo teilt. Kommen die Helden spät zum Tatort, wissen dies vielleicht bereits die Garden.



Der Ermittler

„Die Meinungen anderer waren noch nie das Maß meines Handelns.“

—Festo ya Corsi, neuzeitlich

▲ Festo ya Corsi (38, Glatze, Platte aus Amulettmetall am Hinterkopf, spitzes Kinn) gehört zu den Ermittlern der *Connetablia Criminalis Capitale*, der ältesten Kriminalbehörde Aventuriens. Aufgrund der schweren Ledermäntel mit hohem Meuchlerkragen werden sie vom Volk ‚Ledernacken‘ genannt. Als *Visitator* ist Festo ein freigestellter Ermittler, der der Garde weisungsbefugt ist und Fälle zu seinen machen kann – und dieser weckt seine Neugier. Er ist zufällig in der Nähe, als die Witwe hilfesuchend aus ihrem Haus eilt.

Der verdiente Reiteroffizier wuchs in Alt-Bosparan auf und wurde im Thronfolgekrieg schwer verwundet. Seit der Kopfverletzung, die er meist unter einem breitkrempigen Hut verbirgt, leidet er unter Kopfschmerzen und Eingebungen, die er versucht, mit Rauschkräutern und alchemistischen Mitteln einzudämmen. Er ist ein ruheloser Jäger, der ungewöhnliche Bekanntschaften pflegt und zu unkonventionellen Mitteln greift – während er stets fürchtet, dem Wahnsinn zu verfallen. Dies macht ihn unberechenbar.

Welchen ersten Eindruck Festo von den Helden hat, hängt davon ab, wann er ihnen begegnet, was er zu dem Zeitpunkt weiß und wie die Helden auftreten. Ihre zurückliegende Suche nach Pieno (von der Festo durch seine Verbindungen bald erfahren wird), die belastenden Aussagen der Witwe und des Nachbarn, vielleicht befinden sich die Helden gerade am Tatort bei einer

frischen Leiche – die Gruppe kann schnell auf Festos Verdächtigenliste ganz oben stehen. Festo springt dann nicht zimperlich mit ihnen um (er scheint dafür keine Geduld aufbringen zu können) und lässt sie im Zweifelsfall die Macht seiner Behörde und der Garde spüren. Dabei erfüllt er seine Pflicht, er führt keine Vendetta. Wenn die Helden ihn von ihrer Unschuld überzeugen können, lässt er alles gegen sie fallen. Liefern sie neue Beweise, können sie in ihm einen verlässlichen Verbündeten finden.

Einem Doppelgänger auf der Spur

Dem eigentlichen Mörder sind die Helden bereits begegnet. Da Ludolfo im Viertel bekannt ist, können sie ihn recht schnell finden (Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* erleichtert um 1). Folgen sie ihm schon bei der ersten Begegnung, erfolgt eine Vergleichsprobe *Gassenwissen (Beschatten)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* (FW 6, 11/13/13). Ob sich der Mörder zu Wehr setzt, hängt von den Fähigkeiten ab, die du ihm zuschreibst. Dies sind die Wahrheiten, die sich anfänglich hinter einem Dickicht aus Beschimpfungen und Lügen verbergen (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*, FW 5, 12/13/11):

- Er hat Pieno getötet.
- Man ist sich am letzten Abend das erste Mal im *Silberbarren* begegnet und schnell aneinandergeraten.
- Später erfuhr er, dass Pieno hässliche Dinge über seine Familie erzählt. Dafür wollte er Pieno bestrafen.
- Er weiß es von einem „*vertrauenswürdigen Freund*“. Wer dieser Freund genau war, will ihm nicht mehr recht einfallen. Unter großen Druck erinnert er sich an einen „*dunklen, schlanken Kerl*“ (Sayodirs elfisches Erbe ist so schwach ausgeprägt, dass es unkundigen Beobachtern nicht auffallen muss).
- Das Symbol hat er nie gesehen.

Die angeführten Spielwerte sind nur Vorschläge. Je nach Hintergrund kann Ludolfo andere Spielwerte besitzen. Und natürlich kann diese Figur auch eine Frau namens Ludolfa sein.

In der Zwischenzeit

Arba von Silas erfährt zufällig von Pienos Tod. Ihr Instinkt gemahnt sie zur Vorsicht. Zudem kann sie nicht dulden, dass ein Eingeweihter ihres Zirkels verstirbt, ohne dass sie seinen Tod angeordnet hat. Noch bevor sie von dem Xeledonsymbol weiß, setzt sie **Gurdo Kalamal** (siehe Seite 13) auf den Vorfall an, ihren an der Xeledon-Schule ausgebildeten Leibwächter. Damit unterläuft ihr ein Fehler, den sie nicht ahnen kann.

Die Häutung

Die Helden haben Melchiors Mörder gefunden und vielleicht auch schon dessen Mörder. Doch noch gibt es

Ungereimtheiten, nicht zuletzt das geheimnisvolle Xeledonsymbol, das der Mörder nicht angebracht hat. In diesem Kapitel findest du die wahrscheinlichsten Spuren, denen die Helden nachgehen können.

Die Spiegelmasken des Spötters

Um mehr über das Zeichen und die Meuchlergilde selbst zu erfahren, ist eine Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* erleichtert um 3, 4 Stunden, erforderlich. Zur Ausgestaltung kannst du auf die Begegnungen und Ereignisse ab Seite 6 zurückgreifen.

QS 1: Die Helden erfahren die Bedeutung des Zeichens.

QS 6: Die Meuchlergilde ist sehr exquisit. Ihre Schule soll sich im Herzen Vinsalts befinden.

QS 10: Nach allen bestandenen Prüfungen tritt jeder Meuchler in den Dienst einer einflussreichen Person, die seine Ausbildung finanziert hat. Man erlangt keinen Zutritt zur Schule, er wird einem gewährt. Es heißt, ein Xeledonist kann einen Menschen töten, ohne sich selbst bewegen zu müssen - er lässt die Klinge einen anderen führen. Diese Erkenntnisse können Vermutungen nähren, dass mehr hinter allem steckt.

Die Gilde soll ihren Nimbus behalten und den Helden eine Ahnung von den verborgenen Mächten des Horasreichs geben. Daher wird die Meuchlerzunft in diesem Szenario selbst nicht in Erscheinung treten (es sei denn, du möchtest ein eigenes Abenteuer darum entwerfen).

Pienos Nachlass

Wenn die Helden Pienos Habseligkeiten durchsuchen – wobei es sich nachteilig auswirken kann, wenn Festo sieht, wie sie sich neben der Leiche stehend durch den Raum wühlen –, finden sie seinen Geldbeutel mit 13 Silbertalern und 11 Hellern, einen Einhornanhänger (das Symbol des Nandus) sowie einen Dolch (den er nicht mehr ziehen konnte). In der Schlafkammer befinden sich allerlei leichte bis robuste Reisekleidung, sein Langschwert und in einer kleinen Schatulle sein Kriegerbrief sowie 32 Dukaten in Edelsteinen.

Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* erleichtert um 1: Unter dem Bett befindet sich unter eine Diele eine Geheimfach. Darin liegen, in dunklen Stoff eingeschlagen, ein tiefgrüne Kapuzenrobe und die Gesichtsmaske eines Salamanders.

Probe auf *Alchimie*: Der Salamander wird mit dem Element Feuer assoziiert.

Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde)* erleichtert um 1: Grün werden sowohl Hesinde als auch Peraine zugeordnet (Robe und Maske hat Pieno bei den Versammlung der Eingeweihten getragen. Da nur die Verschwörer die Bedeutung kennen, bleiben den Helden nur ihre Spekulationen).

Das Tagebuch

Pieno hat unregelmäßig Tagebuch geführt. Vielleicht erinnern sich Elysia oder die Witwe Iriz daran oder Festo erfährt es von Iriz und fragt die Helden nach dem Verbleib.

Das Tagebuch findet sich nicht in dem Haus, sondern wurde von Pieno an einem der Orte, die er in den letzten Tage besucht hat, versteckt. Zum Beispiel hinter einem losen Brett der Latrinen des *Heldenkellers* oder im Stall der Pferdekoppel, je nachdem wie leicht oder schwer du es den Helden machen möchtest.

Bei der Lektüre bekommen die Helden eine Ahnung von Pienos Mitgliedschaft in einem Geheimbund. So finden sie Einträge zu seinen zerbrochenen Hoffnungen auf eine Offizierslaufbahn, seine Verehrung zu Nandus und einer Veränderung, die vor einigen Jahren stattfand:

Nandus ist das Rätsel, nicht die Antwort. Ich wurde selbst zur Antwort und habe neue Zuversicht. Das Labyrinth führte sie mich zu meiner Bestimmung: Ich bin der Salamander.

Vor drei Monaten heißt es: »Der Salamander kriecht in das Nest der falschen Schlange«. Doch in den Wochen danach wird deutlich, dass Pieno Sympathien für Melchior entwickelte. Der letzte Eintrag stammt aus der Nacht nach Melchiors Tod:

Der Verstand hat über das törichte Herz gesiegt. Der Wille der Meisterin hat sich erfüllt und Melchior kann uns keinen Schaden mehr zufügen. Doch warum finde ich keinen Frieden? Der Salamander lacht, doch der Mensch weint. Ich werde dem Zirkel fernbleiben und mich meinem Labyrinth stellen.

Der Gegenspieler

Wird Gurdo auf die Helden aufmerksam, wird er sie erst vorsichtig beobachten und schließlich entscheiden, gegen sie vorzugehen – je näher sie Arba kommen, desto eher haben sie einen Feind in den Schatten. Dabei folgt er ganz seiner Schule und agiert nicht offen gegen die Helden.

- Ein Gerüst bricht zusammen, gerade als die Helden ein altes Gebäude passieren, dessen Außenfassade erneuert wird (Ausweichen, sonst 3W6+6 SP).
- Sollten Helden aus Vinsalt stammen, wird Gurdo alte Feinde, Kontrahenten oder enttäuschte Liebhaften gegen die Gruppe aufbringen. Ansonsten versucht er, eigentlich Unbeteiligte zu instrumentalisieren. Die Helden können hier Ähnlichkeiten mit Pienos Ermordung erkennen.
- Gezielte Diskreditierungen oder in der Unterkunft der Helden verstecktes Diebesgut bringen die Garde gegen die Helden auf.
- Als letztes Mittel greift Gurdo zu Tulmadron (siehe **Regelwerk** Seite 342), das er Speisen untermischen lässt. Dabei kann er sich auch in die Unterkunft der Helden schleichen und es etwa dem Zaubersaft eines Magiers beifügen.

Den Schatten bemerken

Wenn ein Held sich bei einem Vorfall umschaute, darf er eine Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Gassenwissen (Beschatten)* (erleichtert um 1 durch den Vorteil *Unscheinbar*) ablegen. Teile dem Spieler bei gelungener Probe nicht mehr mit, als dass er sich die QS notieren darf.

Beim nächsten Mal ist seine Probe um die halbe QS erleichtert. Gelingt diese Probe ebenfalls, glaubt er jemanden wiederzuerkennen, ist sich jedoch nicht sicher. Erst beim dritten Mal kann er Gurdo als jemanden identifizieren, der mehrmals in der Nähe war. Sollte er ihm vorher schon begegnet sein – etwa als Schreiber an Arbas Seite –, kann er sich mit einer gelungenen KL-Probe erschwert um 1 daran erinnern.

Dem Schatten begegnen

Um Gurdo stellen zu können, müssen die Helden ihn aus der Reserve locken. Provokationen zeigen wenig Wirkung – es sei denn, sie bedrohen Arba direkt. Der tätliche Angriff auf eine Hochgeweihte ist jedoch eine schwere Verfehlung, die sich trotz aller Indizien schwer rechtfertigen lässt. Welche Fallen die Helden dem Meuchler stellen und auf welche Tricks er hereinfällt, weißt nur du, werter Spielleiter.

Sollte Gurdo gefangen genommen werden, wird er weder Arba noch seine Gilde verraten. Seinen geleisteten Schwüren bleibt er treu und würde eher den Freitod wählen, als nur darüber nachzudenken, sie zu brechen. Allerdings können die Helden auf der Innenseite seines rechten Oberarms das Hautbild von einem X finden, das von einer Linie geteilt wird.

Optional: Die Schlange bewegt sich

Arba kann zusätzlich selbst agieren. Sie bedient sich subtilerer Mittel als Gurdo, vor allem schätzt sie das Gift der Verleumdung. Jedes schmutzige Geheimnis, das sie in der gegebenen Zeit herausfinden kann, wird sie gegen die Helden verwenden, um sie bloßzustellen und unglaubwürdig zu machen. Auch Kleinigkeiten genügen, wenn sie sich zu einem schädigenden Gerücht ausschmücken lassen. Die brisantesten Informationen behält sie jedoch vorerst zurück. Erst wenn sie ihre Aufdeckung fürchten muss, wird Arba die Helden damit konfrontieren und versuchen, sie zu erpressen.

Die Helden haben es mit einer Widersacherin zu tun, die Wissen als gefährliche Waffe im Verborgenen zu führen versteht. Allenfalls Helden, denen selbst die Intrige nicht fremd ist (FW *Überreden* 6 oder höher), können mit einer Sammelprobe *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)*, 4 Stunden, langsam zur Quelle der Nachreden vordringen.

Arbas Straucheln

Folgende Indizien können die Helden zusammentragen:

- Pieno ermordete Melchior im Auftrag einer Geheimgesellschaft, der er selbst angehörte.
- Sein eigener Tod steht im Zusammenhang mit den Meuchlern der Xeledon-Schule.
- Arbas Schreiber ist einer dieser Meuchler und steckt hinter wiederholten Attentaten auf die Helden.
- Arba vertritt eine radikal andere Position als Melchior und ist ihn deswegen auch offensiv angegangen. Sie gilt als skrupellos und machtversessen.

Dies ist noch kein Beweis für ihre Verstrickung in die Affäre. Doch es ist nicht nur genug, um Festo als gewichtigen Fürsprecher zu gewinnen: Die Indizien wiegen so schwer, dass Arba strauchelt – und darauf haben ihre Kontrahenten gewartet. Arba wird durch die mögliche Verwicklung untragbar, muss kurz darauf ihren Posten räumen und sich vor dem Argelianischen Gericht verantworten, der kirchlichen Gerichtsbarkeit.

Der Helden Lohn

Die Helden haben sich **15 Abenteuerpunkte** verdient, zusätzlich zu weiteren **5 Abenteuerpunkten**, die jeweils zwei der folgenden Talente zugutekommen: *Gaswissen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Sinnesschärfe* oder *Überreden*. Zudem werden **die gesammelten Abenteuerpunkte** aus der Brandbekämpfung (siehe Seite 3) gleichmäßig (gegebenenfalls aufgerundet) auf die Helden verteilt.

Sollten die Helden Elysias Belohnung der Wissensvermittlung angenommen haben, erhalten zwei Talente aus der folgenden Liste zusätzlich je **5 Abenteuerpunkte**: *Etikette, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Pflanzenkunde*. Ansonsten erhalten sie die vereinbarte materielle Vergütung.

Konsequenzen für das Lebendige Aventurien

Der Hesindekirche gelingt es, dass die Hintergründe um **Arba von Silas** nicht publik werden. Die Helden werden zu Stillschweigen verpflichtet – und die Schlangenjünger sind pragmatisch genug, dies mit Gold und Wissen zu erkaufen. Arbas Schicksal wird offiziell nicht festgelegt, sie wird im Lebendigen Aventurien jedoch keine Rolle mehr spielen. Da die Hesindekirche die Prinzipien des Wandels, der Bewährung und der Vergebung hochhält, ist es wahrscheinlich, dass Arba in den Stand einer Novizin zurückversetzt und in einen entlegenen Tempel ins Exil geschickt wird. Sie kann euren Helden als Erzfeindin erhalten bleiben oder ihnen Jahre später geläutert oder verbittert wieder begegnen.

Keinen Monat später wird **Lucara von Vinsalt** (44, 1,73 Schritt, schwarze Locken, schwarzbraune Augen, sinnliche Erscheinung) zu ihrer **Nachfolgerin als Tempelvorsteherin** berufen. Der jung aufge-

stiegenen Kirchenpolitikerin – gebürtig Lucara da' Malagreia – wurde einst eine goldene Zukunft vorausgesagt, doch durch ihren krankhaften Ehrgeiz verstrickte sie sich in einer Verschwörung und stürzte im Herbst 1032 BF tief. Die letzten sechs Jahre verrichtete sie demütig den Tempeldienst auf den Zyklopeninseln. Ihre Erfahrung als gescheiterte Verschwörerin und das Exil haben sie zum Kern ihres Glaubens zurückfinden lassen. Ihre neue Aufgabe verfolgt Lucara mit der gleichen Zielstrebigkeit, mit der sie vor Jahren den Zielen der Kabale zugearbeitet hat. Noch misstrauen ihr viele in ihrer Kirche und ihrem neuen Tempel, doch Lucara hat ihr Handwerk in der Politik und der Intrige nicht verlernt – nur dieses Mal setzt sie es ganz in Sinne Hesindes ein.

Bei den **Eingeweihten von Kuslik** setzt sich Comto Thûan gegen seine Kontrahenten durch und wird neuer Ältester. Doch seine Versuche, die Eingeweihten für seine persönlichen Ziele zu gebrauchen, nähren verborgenen Widerstand, der gedeihen kann, da Thûan zu vielen Geheimbünden angehört, um sich ganz den Eingeweihten zu widmen. Dies wird diesen gefährlichen Zirkel in nächster Zeit lähmen.

Anhang – Die Eingeweihten von Kuslik

Der herrschsüchtige Geheimbund aus Gelehrten, Magiern und Hesindegeweihten umfasst etwa drei Dutzend Mitglieder in einem halben Dutzend Zirkeln, unter anderem in Kuslik, Vinsalt, Teremon und Punin. Nur die Meister kennen gegenseitig ihre Identitäten und jene der Mitglieder ihres Zirkels. Seit Bosparans Fall treiben die Eingeweihten ihr Unwesen in der Geschichte des Lieblichen Feldes, mal erfolgreich, mal an den Rand der Bedeutungslosigkeit gedrängt.

Arba von Silas

„Dieses Wissen offenbart sich, wenn die Zeit reif ist – und Eure ist es noch nicht.“

Titel: Hohe Lehrmeisterin (Anrede: Hochwürden), Leiterin des Observatoriums in den Goldfelsen (Anrede: Hochgelehrte Dame)

Geheimer Rang: Älteste

Die ehemalige kaiserliche Hofastrologin *Arba von Silas* (64, klein und stämmig, zerzauste braune Mähne, dicke Brille, traditionelles Wickelgewand) steht dem Vinsalter Hesindetempel vor und folgt treu der Doktrin: „Je weniger die Leute über das Wesen der Welt wissen, desto besser schlafen sie.“ In ihrer Kirche gilt die konservative Geweihte als strenge Hüterin gefährlichen Wissens, doch ihre Definition davon ist weit gefasst. Vor allem die Geheimnisse des Sternenhimmels, die das große Teleskop in den Goldfelsen enthüllt, hält sie zurück.

Arba ist eine skrupellose, mit allen Wassern gewaschene Intrigantin. Trotz einiger gewagter Schachzüge im Machtspiel von Kirche und Reich konnte sie sich bis zu diesem Tage behaupten. Da die Hochgeweihte tunlichst darauf bedacht ist, dass kein Verdacht in ihre Richtung weist, geht sie verschlagen und indirekt gegen die Helden vor.

🏰 Comto Thûan della Gribaldi

„Das erste, das ein Bildhauer lernt, ist Geduld. Das war mir eine gute Lektion für die Politik.“

Titel: Landvogt von Kuslik

Geheimer Rang: Meister

Comto Thûan (51, gedrungene Statur, schwarzes Kraushaar, pockennarbig, kräftige Hände) betritt in diesem Abenteuer gar nicht die Bühne des Geschehens und wahrscheinlich werden die Helden von seiner Verstrickung nicht einmal etwas ahnen. Dennoch ist er ein wichtiger Motor der Ereignisse.

Der schweigsame, überlegte Diplomat ist als großzügiger Kunstmäzen bekannt, der selbst über eine bemerkenswerte Begabung in der Bildhauerei verfügt. Aus niederem Stadtadel entstammend, hat er es weit gebracht – nicht nur, weil er über ausgezeichnete Informationskanäle verfügt, sondern Mitglied gleich mehrerer Logen und Geheimbünde ist. Schon länger trachtet er danach, Arba von Silas zu beseitigen und zu beerben. Als Ältester will er die Eingeweihten stärker an Kuslik binden und ihre Ressourcen für seine Pläne benutzen. Ihn interessiert dabei schlicht die Mehrung seiner eigenen Macht.

🏰 Pieno Florigan

„Nandus, himmlischer Überbringer der Einsicht, ich verirre mich in dem Labyrinth, mit dem du mich prüfst ...“

Geheimer Rang: Eingeweihter

Wenn die Helden das erste Mal Pieno (27, schwarze Haare, kräftig, Hasenscharte) begegnen, ist er bereits tot. Pieno wuchs im Vinsalter Umland auf und besuchte die Kriegerakademie der Metropole. Schon während seiner Ausbildung verehrte er den Hesindesohn Nandus, der im Horasreich auch als Schutzpatron der Strategen gilt. Da er jedoch zu gerne dem Wein zusprach, scheiterte seine Offizierslaufbahn. Er wandte sich dem Mystischen zu und geriet so an die *Eingeweihten von Kuslik*. Obwohl er zum Vinsalter Zirkel gehört, kennt er die Identität Arbas nicht.

🏰 Gurdo Kalamal

„Wir weisen den Menschen den kurzen Weg zu dem Unheil, dem sie freien Stücks entgegenwandern.“

Geheimer Rang: Xeledons Adept

Gurdo (31, 1,76 Schritt, braune Haare, unscheinbar) wurde als unehelicher Sohn einer Edeldame am Kaiserhof geboren. Seine Mutter – eine Freundin Arbas – starb bei der Geburt. Arba kam für ihn auf und unterstützte auch

seine Ausbildung an der berühmten Xeledon-Schule. Später trat Gurdo als Schreiber in den Dienst der Hochgeweihten.

Der Meuchler gehört nicht zu den *Eingeweihten von Kuslik*, seine Loyalität gilt einzig Arba. Den Lehren seiner Mördergilde folgend, versteht Gurdo es, die Schwächen seiner Opfer gegen sie zu verwenden, um jeden Verdacht von sich oder Arba abzulenken.

🗡️ Lenke die Aufmerksamkeit der Spieler erst auf Gurdo, wenn sie sich mit ihm beschäftigen. Sollte es etwa zu einer frühen Begegnung mit Arba kommen, kann er als Schreiber dabei sein – weiter musst du ihn nicht erwähnen. Er ist nicht umsonst *unscheinbar*.

Gurdo Kalamal

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 13 GE 15 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP – KaP – INI 16+1W6

SK 2 ZK 1 AW 10 GS 9

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Basiliskenzunge: AT 17 PA 7 TP 1W6+3

RW kurz

Wurfsterne: FK 16 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindge-spür, Finte II, Kampfflexe I, Ortskenntnis (Vinsalt), Präziser Stich II, Riposte, Schnellladen (Wurfwaffen), Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen II, Wachsamkeit

Vorteile/Nachteile: Flink, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar / Schlechte Eigenschaft (Arroganz), Verpflichtungen III (gegenüber Arba von Silas und der Xeledon-Schule)

Talente: Klettern 9 (14/15/12), Körperbeherrschung 8 (15/15/13), Kraftakt 5 (13/12/12), Selbstbeherrschung 11 (14/14/13), Sinnesschärfe 7 (12/13/13), Verbergen 10 (14/13/15), Etikette 7 (12/13/11), Gassenwissen 9 (12/13/11), Menschenkenntnis 10 (12/13/11), Überreden 8 (14/13/11), Verkleiden 8 (13/11/15), Willenskraft 8 (14/13/11), Götter & Kulte 6 (12/12/13), Alchimie 5 (14/12/13), Heilkunde Gift 10 (14/12/13)

Ausrüstung: 48 Silbertaler, Arax (Waffengift), Feuerstein und Stahl, Gulmond (2 Anwendungen), Heiltrank (QS 4), Wirselskraut (3 Anwendungen), Schwadenbeutel (2 Stufen Sichtstörung)

Kampfverhalten: Lässt der Kampf sich nicht vermeiden, wird Gurdo ihn schnell beenden wollen. Bevorzugt greift er mit *Präzisen Stichen* in Kombination mit *Finten* an. Sein Dolch ist mit Arax bestrichen, zur Verwirrung oder Flucht nutzt er Schwadenbeutel.

Flucht: Gurdo opfert sich nicht in einem sinnlosen Kampf, sondern nutzt die beste Gelegenheit zur Flucht, um seinen Gegenschlag vorzubereiten.

Schips: 3



Die gehäutete Schlange

von Michael Masberg

Geweihtenmord im Horasreich! Zwei Jahre lang sorgte ein charismatischer Hesindegeweihter aus dem hohen Norden für allerlei Gesprächsstoff im Lieblichen Feld: Er forderte nicht nur eine Öffnung der Wissenshorte für Jedermann, sondern versammelte auch eine wachsende Gemeinschaft um sich, die sich dem gegenseitigen Lernen und Lehren verschrieben hat. Nun fand er den Tod – durch die Hand eines seiner Jünger.

Was hat den jungen Mann bewogen, sich gegen seinen Mentor zu wenden? Die Spur des flüchtigen Geweihtenmörders führt nach Vinsalt, die Stadt der hundert Türme. Doch die schillernde Metropole ist nicht nur die Hauptstadt des Horasreichs, sondern auch die Kapitale der Verschwörer und Verbrecher. Im Schatten uralter Monumente, mechanischer Wunderwerke und prachtvoller Tempel und Paläste ist nichts, wie es scheint. Zwischen den zwielichtigen Gassen Alt-Bosparans und den Zentren politischer wie kirchlicher Macht beginnt ein Verwirrspiel, das für die Unvorsichtigen ein gefährliches Ende nehmen kann. Doch wer das Spiel beherrscht, wird nicht nur sein eigenes Schicksal beeinflussen.

Aufstieg und Niedergang liegen in der Kaiserstadt nahe beieinander. Und der frevlerische Mord ist erst der Anfang eines Abenteuers, das das verborgene Machtgeflecht des Horasreichs nachhaltig verändern wird.



Genre: Stadtabenteuer,
Detektivabenteuer

Voraussetzungen: hilfsbereite,
götterfürchtige Helden, die sich in
einer großen Stadt zu behaupten
wissen


Ort: Vinsalt, Horasreich

Zeit: Hesinde 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister):
mittel / hoch

Erfahrung der Helden:
erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente 

Kampf 

Lebendige Geschichte 



www.ulisses-spiele.de

HW003