

ПАМЕПЛОСЕ ПАСНТ

ORGIE IN DEN THERMEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Spieler



Das Schwarze Auge

13121

Das Schwarze Auge

ПАМЕРПЛОСЕ ПАСНТ

ORGIEP İP DEN THERMEN

VLISSES SPIELE





REDAKTION

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

LEKTORAT

KRISTINA PELUGMACHER,
SARAH SCHIRMER

COVERBILD

PADINE SCHÄKEL

LAYOUT

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

ANJA DI PAOLO, DANIEL JÖDEMANN,
MELANIE MAIER, JULIA METZGER,
JANINA ROBBEN, ELIF SIEBENPFEIFFER,
PATRICK SOEDER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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



ПАМЕПЛОСЕ ПАСНТ

ORGİEN İN DEN THERMEN

VON THOMAS FİPP UND ANTON WESTE

MİT DANK AN DIE TESTSPIELER

MOMO EVERS, PATRICK FRITZ, CHRIS GOSSE, JAN-MARKUS HEISE,
MARC HOENPE, KERSTIN KUNH (†), LARS SCHIELE, MARIUS SEEBACH,
BARBARA STAHL, VERENA STÖCKLEIN, ELİF TUGAN, İPA WESTE
UND KARL-HEINZ WITZKO.

SOWIE AN MICHAEL MASBERG UND MIKE KRZYWIK-GROß





İNHALT

EİNFÜHRUNG	5
DAS VERSPRECHEN DES EWIGEN LEBENS	5
HINTERGRUND – WAS VOR DEM ABENTEUER GESCHAH	5
HINWEISE FÜR DEN MEISTER	8
ΕΠΤΕΦΗΡΗ!	10
DER WEG İNS ABENTEUER	10
PACHFORSCHUNGEN UND VORBEREİTUNGEN	12
DİE JAHRESWENDORGİE	14
BEGİNN DER FEIERLICHKEİTEN	14
WİCHTİGE PERSONEN İM ÜBERBLİCK	17
EİNE ORGİE ZU FEİERN	19
KLATSCH, GERÜCHTE, BETTGEFLÜSTER	23
ZUFÄLLIGE ΕΡΕİGNİSSE	28
ΕΡΕİGNİSSE VOR MİTTERPACHT	30
SCHLÜSSELΕΡΕİGNİS UM SCHLAG ZWÖLF:	
DİE DSCHUNGEHPACHT	46
DAS GRAVEN PACH MİTTERPACHT	50
SATİNAVS KETTEPRASSELN	50
ΕΡΕİGNİSSE İN TİEFER PACHT	54
VAMPIRJAGD	62
ΗΕΧΕΠΚΟΤΕΠ	72
GEFANGEN	72
HİLFE VON AUßEN	74
FİNALE – GİB UNS UNSERE JAHRE ZURÜCK!	76
AUF DER SPUR DES BAUMEİSTERS	76
DAS JUVEPARİUM	78
ΕΠİLOG	82
ΑΠΗΑΠΓ I: DİE BARDO-THERME	84
ÜBERBLİCK	84
VON AUßEN	85
ERDGESCHOSS	85
OBERGESCHOSS	94
VİTERGESCHOSS	95
GEHEİMES VİTERGESCHOSS	101
DER PARK	103
ΑΠΗΑΠΓ II: DRAMATİS PERSONAE	106
DER ΑΥΤΤΡΑΓΓΕΒΕR	106
DER GASTGEBER UND SEİNE GEHİLFEN	107
DİEPER, GAUKLER, HUREN	110
ORGİENGÄSTE	118
EİN GEİST AUS ÄLTΕR ZEİT	132
ΕΠΤΕΦΗΡΤΕ JUNGFRΑVEN	133
PERSONENVERZEİCHNİS	134
WER STECKT DAHİNTER? – KOSTÜMVERZEİCHNİS	136
ΑΠΗΑΠΓ III: BEWAFFNUNG İN DER THERME	137
İMPROVİSİRTΕ WΑFFEN	137
ΕCHTE WΑFFEN	138
ΑΠΗΑΠΓ IV: BARDOS JUNGGRUPPEN	139
ΑΠΗΑΠΓ V: ΗΑΠΔΟΥΤS	141
ΑΠΗΑΠΓ VI: ZEİTTAFEL	147
ΑΠΗΑΠΓ VII: KΑRTEN & PLÄNE	149





DAS VERSPRECHEN DES EWIGEN LEBENS

»So wie PRAios die Zeit eingerichtet hat, verhält es sich aber auch mit der Jugend: Sie geht dahin in eine Richtung und ist für immer verloren, wenn sie gegangen. Was aber faseln da nicht alle Tsarisäer, Hexinder und Hedonisten von der Ewigen Jugend, von Opalen und Ei-Dechsenhaut in Weiselfuttersaft, von Hexenblut und Lebensgold, von einem Jungbrunnen aus den Sümpfen der Geschuppten. Nie kann Jugend geschaffen werden, immer nur geraubt, von jenen, die sie besitzen. So fordert die Zeitfrevelei des Immortalis Menschenleben und so frevelt auch ein Ritual der ketzerischen Tsaanhänger, das alle 13 Jahre durchzuführen ist und 13 andere verwelken lässt, damit einer unsterblich wird. PRAios gab dir die Weisheit zu erkennen: Deine Jugend ist jetzt und nur jetzt. Und nicht in Brunnen, Ampullen oder staubiger Lektüre.«

—Praios' größtes Geschenk, Seite 68, 421–425 BF, Gareth

»Es gibt mich seit der Morgendämmerung der Welt. Und es wird mich weiter geben, so lange, bis der letzte Stern vom Himmel gefallen ist. Ich bediene mich zwar des Körpers und der Seele des Bardo Eslam von Gareth, also bin ich Fleisch und Mensch. Doch kann mir der Zeiten Zahn nicht schaden, muss der Wille anderer Menschen mir ohne Widerstand weichen – also bin ich doch kein Mensch. Darum kann ich nur eins sein: ein Gott.«

—Bardo von Gareth zu sich selbst, 1036 BF

»Aberglaube und falschen Kalender nennen die Mawdliyat von Keft die fünf verfluchten Tage der Ungläubigen zwischen ihrem 30. Rahja und dem 1. Praios. Doch ich sehe: In dieser Zeit mehrten sich wahrlich Unglücke. Alpträume kriechen hervor, dunkle

Mächte ziehen über das Firmament und Diener des Dreizehnten gehen auf Seelenfang. Die Grenzen zu den Höllen sind dünn und große Frevel sind möglich an Ordnung und Reinheit.

Die Ungläubigen veranstalten weder Basar noch Gericht, verkriechen sich betend in ihren Häusern und setzen Neugeborene aus. Doch manche begrüßen die ‚anderen Tage‘, lassen Moral und Fesseln fahren und frönen den Gelüsten. In den Palästen feiern die Reichen die wildesten Orgien und huldigen Lev'tan, dem gehörnten Versucher. Und obwohl jeder von ihnen sagen würde, dass sie ihr Heil gefährden und leichte Beute für den Dreizehnten sind, kann doch keiner von ihnen davon lassen.

Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.«

—aus den Schriften des Zauberers Abdul el Mazar, Oase Yiyimris, ca. 1003 BF, einige Jahre später am 1. Tag des Namenlosen von einem Auge des Namenlosen entführt

Süße Jugend, ewiges Leben, Unsterblichkeit. Seit Menschengedenken haben Aventurier davon geträumt, dem Tod die lange Nase zu zeigen. In diesem Abenteuer kommen Ihre Helden diesem Traum ganz nahe – leider verbunden mit der Unannehmlichkeit, dass es der Traum eines anderen ist und ihnen die Alpträumrolle als Opfer zugeordnet ist.

Willkommen zu unserem erlesenen Fest! **Namenlose Nacht** führt Ihre Gruppe während der Namenlosen Tage 1036/1037 BF auf das schlüpfrige Parkett einer Orgie, die Garether Patrizier ohne Anstand und Moral in einer Therme feiern. Die Feier verwandelt sich bald in einen Hexenkessel aus Schrecken, Angst und Dekadenz, als Gäste verschwinden, Morde geschehen, einige Besucher rasant zu altern beginnen und der Fluchtweg versperrt ist.

HINTERGRUND – WAS VOR DEM ABENTEUER GESCHAH

KENNZEICHNUNG DER HANDLUNGSFÄDEN

Im Abenteuertext wird die Zugehörigkeit einzelner Abschnitte zu den unterschiedlichen Handlungsfäden mit Symbolen gekennzeichnet.



Sanduhr: Bardo, Baumeister Farathos, das Juvenarium und die beschleunigte Alterung.



Jungfrau: Die verschwundene Selinde und die Mädchenhändler.



Maske: Die Machenschaften Zurbaran Gerbelsteins und anderer Anhänger des Namenlosen.



Fangzähne: Der Kampf zwischen Hexe und Vampir und die Vampirjagd.

DAS JUVENARIUM

THERMEN FÜR DAS VOLK

Das vor über 60 Jahren im Mittelreich herrschende kaiserliche Zwillingsspaar *Bardo* und *Cella* ist vor allem aufgrund von Ausschweifungen, Dekadenz und Sittenverfall in Erinnerung geblieben. Zu einer der ersten Amtshandlungen der Kaiserzwillinge gehörte die Planung zweier großzügiger Thermen, die die Bürger Gareths am Luxus des Kaisertums teilhaben lassen sollten. Diese Badehäuser befinden sich bis heute in der Weststadt und sind den Garethern als **Bardo- und Cella-Thermen** bekannt (**Herz 86, Dächer 103**).

Ihrem Anspruch wurden die düsteren Prunkbauten jedoch nie wirklich gerecht. Im Pervaltstil erbaut, übten die gespenstischen Badehallen mit ihren fratzenhaften Wasserspeiern



und schwarzen Marmorverzierungen von Anfang an eine eher abschreckende als einladende Wirkung aus. Hinzu kam, dass die Thermen scheinbar nie fertig wurden. Bardo und Cella ordneten mehrfach kostspielige Erweiterungen und Umgestaltungen an, die auch dann noch nicht ganz abgeschlossen waren, als Bardo und Cella im Jahr 975 BF von ihrem Vetter Reto aus dem Kaiserpalast gejagt wurden.

Die Kaiserzwillinge beendeten ihr Leben nicht sehr ruhmreich: Reto trennte die Geschwister und nahm ihnen Besitztümer und Einfluss. Cella fristete ihr Dasein jahrzehntelang in Klausur in einem Schösschen in Garethien. Vor 15 Jahren (1021 BF) starb sie am Herzschlag bei der *Nacht des Brennenden Himmels*, einer Attacke der Schwarzen Lande auf Gareth. Bardo wurde aus dem Reich verbannt und verbrachte sein Exil im Lieblichen Feld und in Festum, wo er noch bis vor etwa 40 Jahren eine Villa am Seeufer bewohnte (**Schwarzer Bär 98**). 997 BF verschwand er spurlos. Nach Zwölfjahresfrist wurde der Verschollene (der heute 108 Jahre zählen würde) für tot erklärt. Allein ein leeres Grab im Tal der Kaiser, der Ruhestätte der mittelreichischen Herrscher, erinnert an ihn.

Und die Thermen? Es heißt, sie befänden sich heute im Besitz wechselnder Investoren, deren Versuche, die Attraktivität der Bäder zu erhöhen, bislang nicht sonderlich erfolgreich waren. Nur wenige Gäste suchen sie auf, ihre Wasser fließen oft unbeachtet. Die Wahrheit indes ist eine andere.



DAS GEHEIMNIS DER BARDO-THERME

Bardo und Cella errichteten die Thermen ursprünglich tatsächlich, um sich ein Denkmal zu setzen und die Gunst der Garethier zu gewinnen. Doch wurden die Badehäuser viel mehr, als im Jahre 969 BF eine vom Kaiserhaus finanzierte und vom zweiten Hofmagus *Farathos* angeführte Expedition aus den Echsen Sümpfen zurückkehrte. Fünf Jahre zuvor war sie ausgesandt worden, um nach dem legendären Jungbrunnen, dem Quell ewiger Jugend zu suchen. Was die Expedition fand, war eine längst verlassene, halbzerstörte Pyramide, die einst der Verjüngung mächtiger Echsenzauberer diente. Die Erkenntnisse aus diesem Relikt ermutigten Bardo und Cella zu einem Nachbau, den *Farathos* das *Juvenarium* nannte. Es würde es ihnen gestatten, alle 13 Jahre während der Namenlosen Tage verjüngendes *Lebenselixier* zu schöpfen. Das magische Konstrukt entzieht dabei arglosen Opfern ihre Lebenszeit und wandelt sie in das grüngoldene Elixier. Ewiges Leben rückte in greifbare Nähe für Bardo und Cella. Kein Ort schien den dekadenten Kaiserzwillingen geeigneter für die heimliche Errichtung des *Juvenariums* als die Bardo-Therme in Gareths Weststadt. *Farathos* plagte jedoch bald

sein Gewissen beim Bau dieses frevelhaften Quells, der Unschuldigen ihre Jugend nahm, sodass Bardo ihn durch Erpressung zur Fortführung seiner Arbeit zwang. Der Magier brachte fortan versteckte Hinweise in dem Gemäuer unter, die dereinst Opfern des *Juvenariums* helfen sollten. Die Zwillinge kamen ihm dabei nie auf die Schliche, und doch bezahlte *Farathos* letztlich mit dem Leben: Bardo ließ ihn als Mitwisser umbringen, als er glaubte, ihn nicht mehr zu benötigen. Kurz darauf wurden Bardo und Cella von ihrem Vetter Reto abgesetzt.

Ein JUNGBRUNNEN ERWACHT

„*Ludilla, bring mir einen Schnappes!*“

—letzte Worte der Kaiserin Cella, 9. Phex 1021 BF

Die gedemütigten Geschwister haben trotz des Verlusts von Titel und Reichtümern ihren Traum von ewiger Jugend nie aufgegeben. Heimlich arbeiteten sie weiter an der Vollendung des Jungbrunnens, dessen Fertigstellung sich

bedingt durch Exil und begrenzte Mittel schmerzlich verzögerte. Insbesondere fehlten noch 15 Stein Arkanium (**WdA 185**) im Wert von 30.000 Dukaten, das als magisches Metall für arkane Einlegearbeiten in der Therme benötigt wurde.

Während Cella – unterstützt von ihrer treuen Zofe *Ludilla Spichbrecher* – in den folgenden Jahren die Thermen über Strohleute aufkaufte, versuchte Bardo von Vinsalt und Festum aus, unauffällig Gelder aufzutreiben. 997 BF (vor 39 Jahren) hatten die inzwischen

69-jährigen Zwillinge endlich genug Arkanium zusammen, um den

Kaiser Bardo

Jungerbrunnen sprudeln zu lassen. Bardo verschwand in einer Nacht- und Nebelaktion aus Festum und reiste heimlich nach Gareth.

Ein erster Versuch in den Namenlosen Tagen 997/998 BF fiel jedoch kümmerlich aus: Bardo und Cella verjüngten sich nur um drei Jahre, 13 Gäste einer zeitgleich in der Therme stattfindenden Orgie alterten entsprechend kaum merklich. Bardo musste feststellen, dass die Aufzeichnungen seines Hofmagiers absichtlich fehlerhaft waren. Er vertiefte sich in Studien der Alchimie, Arkanologie und Zauberschriften, um den Ritus korrekt durchführen zu können.

Beim zweiten Versuch 13 Jahre später (1010/1011 BF, und damit vor nunmehr 26 Jahren) konnte er bereits zwölf Lebensjahre für sich und seine Schwester gewinnen. Viele Thermengäste alterten, einer starb in diesen Namenlosen Tagen. Doch es war längst nicht genug, denn Boron wartete schon auf die Kaiserzwillinge: 1021 BF bleibt Cella das Herz stehen – sie war kalendarisch 93 Jahre alt im Leib einer 78-jährigen. Bardo versank in Trauer und Selbstmitleid, aus der er sich mit noch größerer Hybris wieder erhob: Es wer-



de sich erweisen, was stärker sei, der Gott des Todes oder sein Wille zum Ewigen Leben. Mit jedem Mal wusste er den Jungbrunnen der Therme besser einzusetzen. Zur Jahreswende 1023/1024 verjüngte er sich um 40 Jahre, sieben Gäste der Jahreswendorgie starben.

Seitdem sind dreizehn weitere Jahre verstrichen und der Jungbrunnen harrt erneut seiner Bestimmung in den dräuenden Namenlosen Tagen. Bardo, der inzwischen wieder den Leib eines Mittfünfzigers besitzt, will diesmal nicht nur zurück in die Blüte seiner Jugend. Nein, er will diesmal das Elixier des Ewigen Lebens auch in Ampullen füllen, um künftig von verkorkter Jugend zehren zu können. Diesmal wird er aus seinen 13 arglosen Opfern, die die Orgie zur Jahreswende besuchen, jeden Lebenstropfen herauspressen und sie sämtlich bis zum Tode altern lassen. Er wird sich während der Orgie als geckenhafter Schauspieler *Xeledio* ausgeben, der im Rahmen der Feier natürlich niemand anderen darstellt als sich selbst – Bardo von Gareth. Zu seinen Opfern gehören auch Ihre Helden, die sich zufällig zu diesem Zeitpunkt in der Bardo-Therme aufhalten ...

WEITERE MACHENSCHAFTEN

Bardos Plan ist nicht die einzige Herausforderung, der sich die Helden in diesem Abenteuer stellen müssen. Denn während der Orgie kulminieren in der Bardo-Therme noch weitere Intrigen, Schicksale und Schurkereien.

Bardo ahnt von diesen wenig und es würde ihn auch kaum kümmern. Und doch gleicht sein Verjüngungsvorhaben einem Zündfunken, der das unheilvolle Gemisch aus Lust, Hass und Gier erst so richtig entfacht.

VERSCHWUNDENE JUNGFRAU

Anlass, die Orgie am 1. Tag des Namenlosen aufzusuchen, gibt den Helden der biedere Hotelier *Travian Korninger*. Er bittet sie, ihm als Leibwächter und Begleiter dabei zu helfen, seine verschwundene Tochter Selinde zu finden.

Tatsächlich geriet Selinde einige Tage zuvor in den Bann des Halbfelfen und Mädchenhändlers *Taradiel*, der blonde Schönheiten wie die 16-jährige Hotelierstochter aus dem Mittelreich auf den Fasarer Sklavenmarkt verschleppt. Ein ebenso dreckiges wie lukratives Geschäft, das sich Taradiel und seine Handlanger nicht verderben lassen wollen. Zu Beginn des Abenteuers darbt Selinde als Gefangene in einem Wasserturm nahe der Therme, der Taradiel auch als Versteck für weitere Mädchen dient, die er von der Orgie entführen will.

KULTISTEN DES DREIZEHNTEN

Eher nebenbei können die Helden Umtriebe des Dreizehnten Gottes durchkreuzen. Denn der Gastgeber der Orgie, der reiche Kaufmann *Zurbaran Gerbelstein*, ist in Wahrheit ein Anhänger des Namenlosen. Die dekadente Kostümfeier richtet Zurbaran nun schon seit sieben Jahren aus, um unter seinen Gästen weitere Anhänger seines Gottes zu gewinnen. Dabei geht es ihm nur wenig um Überzeugungen: Zurbaran ist in Wahrheit fast 100 Jahre alt. Sein jugendliches Erscheinungsbild schuldet er der düsteren Liturgie EWIGE JUGEND (**WdG 290**), die ihm von einem Hohepriester des Kults nur

dann neu gewährt wird, wenn er es schafft, seinem Kult jedes Jahr mindestens drei neue Anhänger aus der Garether Bürgerschaft zuzuführen. Das Erreichen dieses Ziels war trotz Unterstützung durch Vertraute (darunter die Saucenköchin *Sylvette Kremso*, die Speisen mit Rattenpilzen anreichern kann, sowie *Rosset*, der Anführer der Leibwächter) oft unsicher. Darum hat sich Zurbaran in diesem Jahr dazu entschlossen, den Kuss des speziell zu diesem Zweck geladenen Vampirs *Isegrein* zu empfangen und künftig in Vampirgestalt dauerhaft unsterblich und ewig jugendlich zu sein.

HEXE UND VAMPIR

Zu allem Unglück ist die Bardo-Therme dieses Jahr auch noch Schauplatz eines Kampfes zwischen der eingeborenen bornischen Hexe *Levaska* und dem Vampir *Isegrein*. Vor Monaten wollte sich der Vampir beim Hexenzirkel der Levt-hansweibchen (**Schwarzer Bär 169**) an der Hursachquelle im Überwals einschleichen. Er wurde entdeckt und konnte fliehen, aber zwei der Schwestern hatte Isegrein bereits auf dem Gewissen. Seitdem sitzt die nach Rache dürstende Oberhexe Levaska dem Blutsauger im Nacken, dessen Fährte sie nun in die Bardo-Therme führt. Levaska weiß ihrerseits zwar nicht genau, hinter welcher Maske sich ihr vampirischer Feind verbirgt, doch ist sie davon überzeugt, ihn während der Lustbarkeiten identifizieren und töten zu können. Mit im Gepäck hat sie Pflöcke und ein machtvolleres HEXEN-KNOTEN-Artefakt, mit dem sie das ganze Thermengelände abriegeln kann. Für den Vampir soll es kein Entkommen mehr geben – allerdings versperrt Levaska damit auch allen anderen Gästen den Fluchtweg ...

NEBENFIGUREN

Am Rande bereichern einige Personen die Handlung als mögliche Hindernisse, Informanten und Helfer für die Helden:

 *Pheco*, *Jala* und *Odilo*, drei junge Diebe der Alten Gilde, haben sich als Bedienstete bei der Orgie eingeschleust, um die hinterlegten Wertsachen und Waffen der Feiernden zu stehlen (wodurch der blanke Stahl genau dann fehlt, wenn man ihn dringend braucht). Zugleich locken sie Korninger in die Therme, indem sie Hinweise zur entführten Selinde versprechen – gegen Bares versteht sich.

 Der Scharlatan *Theophrastos Spektakulos*, der für magische Illusionen auf der Orgie sorgt, spürt Gerüchten darüber nach, dass Baumeister Farathos versteckte Hinweise auf einen Jungbrunnen in der Bardo-Therme hinterlassen hat.

 Der Halbfelf und Hochgeweihte der Rahja zu Perricum, *Talafeyar Rahjakind*, besucht maskiert die Feier, um festzustellen, ob das Treiben noch den Lehren Rahjas folgt oder ob manche Exzesse eher ihrer erzdämonischen Widersacherin gefallen.

 Schon seit einigen Jahren zählt die verruchte Kaiserin *Alara Paligan* zu den inkognito auftretenden Besuchern der Jahreswendorgie. Sie ist immer an Jugendelixieren interessiert und skrupellos genug, sich Bardos Jungbrunnen zu eigen zu machen, sobald sie von ihm erfährt.

 Schlussendlich können die Helden Baumeister *Farathos* selbst begegnen: Erschlagen in der Therme geht er zu den Namenlosen Tagen als unheimlicher „Nebelgeist“ um und versucht diejenigen zu warnen, die dem Juvenarium zum Opfer fallen.

HINWEISE FÜR DEN MEISTER

WAS GESCHEHEN WIRD

Am 1. Tag des Namenlosen bittet der Garether Hotelier *Travian Korninger* die Helden, ihn als Beschützer auf eine Orgie in der Bardo-Therme zu begleiten. Vor kurzem verschwand seine Tochter und in einem Schreiben behaupten Unbekannte (*Pheco*, *Jala* und *Odilo*), sie hätten Hinweise zu ihrem Verbleib, die sie bei einem Treffen auf der Orgie gegen Geld weitergeben würden. Die Helden besorgen sich Kostüme für die Feier und suchen sie am selben Abend mit Korninger auf (**Entführt!**).

Die Orgie ist ein Pfuhl der Laster, in dem sich die Garether Oberschicht hemmungslos und anonym ihren Gelüsten hingibt. Während die Helden darauf warten, weitere Anweisungen des mysteriösen Informanten zu erhalten, lernen sie andere Personen und Spuren ihres Tuns kennen: Den selbstgefälligen Gastgeber *Zurbaran Gerbelstein*, der viele Verdächtigungen auf sich zieht, eine rätselhafte Schönheit, die jemanden unter all den Masken zu suchen scheint (die Hexe *Levaska*, die kurz nach Beginn der Orgie die Therme mit einem großen HEXENKNOTEN zum Gefängnis gemacht hat), den bornischen Adligen, der seine Liebespartner entkräftet zurücklässt (der Vampir *Isegrein*). Oder den harmlos erscheinenden Kaiser-Bardo-Schauspieler *Xeledio* (tatsächlich *Bardo* selbst). Auch der Mädchenhändler *Taradiel* ist auf dem Fest anwesend und lockt weitere blonde Mädchen in seine Falle. Als er Korninger erkennt, schickt er ihm einen gedungenen Gargyl auf den Hals, damit der Hotelier das Weite sucht. Kurz vor Mitternacht erhält Korninger die Nachricht, sich Schlag zwölf in der Kaisergrotte einzufinden, um sich mit seinem Informanten zu treffen (**Die Jahreswendorgie**).

Um Mitternacht beginnt auch, von den Feiernden unmerklich, das Jungbrunnen-Ritual. Für dieses benötigt Bardo 13 Opfer, die sich in der Kaisergrotte einfinden. Er lockt Feiernde mit der Aufführung einer sinnlich-illusionären Dschungelnacht zum Ort des Erwählens. Während die Gäste, darunter auch Zurbaran, Isegrein und Levaska, dem Spektakel folgen, stiehlt ihnen ein von Bardo entsandter Wasserdschinn Haare, die als Paraphernalia des Juvenariums dienen. Hierbei trifft Korninger auf die Informantin *Jala*, die ihm mitteilt, dass seine Tochter in die Hände des Halbelfen Taradiel gefallen ist – und dieser Mädchenhändler womöglich auch gerade auf der Feier zugegen ist (**Schlüsselereignis um Schlag zwölf: Die Dschungelnacht**).

Schon bald nach Mitternacht stürzen die Auswirkungen des Rituals die Therme ins Chaos:

- Zum einen beginnen die Gäste der Dschungelnacht rasend schnell zu altern. Als erstes zerfällt Gastgeber *Zurbaran*, dessen Ewige Jugend durch das Juvenarium früher endet als beabsichtigt, vor den Augen der Helden zu Mumienstaub. Auch die Helden und Korninger sind dem Verfall ausgesetzt und müssen – allen voran der deutlich ältere Hotelier – fürchten, bald vom Alterstod ereilt zu werden.

- Zum anderen bewirkt das Ritual beim Vampir *Isegrein* einen gesteigerten Blutdurst, den dieser immer hektischer an Bediensteten und Gästen der Orgie zu stillen versucht. Was

zuerst als Mordserie erscheint, wird bald zur blutigen Spur eines Rasenden, der seine menschliche Beute innerhalb weniger Augenblicke reißt.

Während die Helden zunehmend am Krückstock gehen, jagen sie, hoffentlich Seite an Seite mit der Hexe *Levaska*, den Vampir durch die Therme und müssen zugleich nach der Ursache der beschleunigten Alterung suchen (**Das Grauen nach Mitternacht**). Wer sein Heil in der Flucht suchen oder Hilfe holen will, sieht sich schnell mit einer magischen Barriere konfrontiert, die die Therme umspannt (**Hexenknoten**).

Nicht zuletzt die Untersuchung der Kaisergrotte, dem Ort, an dem sich alle Betroffenen der Alterung zuletzt gemeinsam aufhielten, führt zu der Erkenntnis, dass die Helden Opfer eines frevlerischen Verjüngungsrituals wurden. Die von Baumeister *Farathos* ausgelegten Hinweise – und notfalls seine Zaunpfahl-Winke als Geistererscheinung – führen die Gruppe zu einem Geheimgang in das Juvenarium, das im Keller der Therme versteckt liegt. Sind die Helden schnell genug, können sie Bardo an seiner Verjüngung hindern und ihn zur Strecke bringen. Sie brechen das Ritual und die beschleunigte Alterung ab und können mit dem gewonnenen Lebenselixier – das leider nicht für alle Opfer reicht – z.B. Korninger und sich selbst wieder verjüngen. Wenn alles gut ausgeht, wird aus dem Wasserturm auch die darrende Selinde vor oder nach dem Höhepunkt des Abenteuers befreit (**Finale – Gib uns unsere Jahre zurück!**).

Einen chronologischen Überblick zu den Ereignissen gibt **Anhang VI: Zeittafel**.

ORT, ZEIT, HINTERGRUNDBINDUNG

Namenlose Nacht spielt in Gareth am 1. Tag des Namenlosen 1036/1037 BF.

Eine Verschiebung des Zeitpunkts um volle Jahre ist leicht zu bewerkstelligen, aktuelle aventurische Ereignisse spielen in der Handlung praktisch keine Rolle.

Mit einigem Aufwand kann das Abenteuer in andere Großstädte Mittelaventuriens wie Havena, Punin, Festum, Vinsalt oder Zorgan verlagert werden. Wichtig ist, dass es eine große Therme geben kann, dass ein Einfluss auf diesen Bau durch die kaiserlichen Zwillinge als Mäzene möglich war (sie haben ihn dann wegen günstiger Kraftlinien gewählt) und dass die Orgie einen lasterhaften Kontrast zu einem sonst einigermaßen anständig-bürgerlichen Umfeld bildet.

Das Abenteuer hat keine Verbindung zu anderen Kampagnen des Schwarzen Auges und kann unabhängig von tagespoltischen Ereignissen gespielt werden. Es berührt am Rande die Erzähllinie des Kaiserhauses, indem es das alte Geheimnis lüftet, was mit dem verschollenen Kaiser Bardo geschah. An prominenten Meisterpersonen tritt Kaiserwitwe *Alara Paligan* auf, zudem mögen Spieler und Helden einige alte Bekannte (aus in Gareth spielenden Abenteuern oder der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs**) wiedersehen.

HELDEN

Die Helden sollten die grundsätzliche Bereitschaft mitbringen, sich kostümiert auf eine lasterhafte Orgie zu begeben. Einige Helden dürfen dem Treiben gerne widerwillig gegenüberstehen, doch sollten zumindest ein oder zwei Abenteurer **gesellschaftlich versiert** sein und in das dekadente Spiel einsteigen können. Falls sich in ihrer Gruppe Kurtisanen, Tänzer, Gaukler, Rahjageweihete oder Katzenhexen finden, werden diese in ihrem Element sein.

Überall Wein, Rauschkraut, Völlerei: Ein hoher *Zechen*-Wert kann nicht schaden.

Die Helden werden den größten Teil des Abenteuers wenig bekleidet und ohne ihre Waffen bewältigen. Fähigkeiten im **waffenlosen Kampf** (WdS 87 ff.) bzw. der Umgang mit *Improvisierten Waffen* (WdS 74) können von großer Bedeutung sein. Eine Sammlung von improvisierten und den raren echten Waffen listet **Anhang III**.

Zumindest ein Held sollte **gelehrt** sein, Bosparano beherrschen und etwas von Magiekunde verstehen. Hellsichtmagie kann für viele Probleme hilfreich sein. Verfügt Ihre Gruppe nicht über eine solche Figur, können Sie den Helden dafür den Scharlatan *Theophrastos* an die Seite stellen.

Offen auftretende **Geweihte** haben das Problem, auf der Feier nicht erwünscht zu sein. Zudem leiden Geweihte darunter, dass während der Namenlosen Tage das Wunderwirken erschwert ist (Mirakel +4, Liturgien +7).

Übrigens verträgt es der Schauplatz im Gegensatz zu sonstigen Gareth-Abenteuern auch, dass ein oder zwei **Exoten** vom Range eines Goblins, Achaz oder gar Orks vertreten sind. Diese müssen nur damit rechnen, als „interessantes Bettspielzeug“ und „Leckerbissen für spezielle Vorlieben“ zu gelten.

Herausragende Stärken, mit denen die Helden einige Probleme (zu?) schnell lösen können, sind: meisterliches Gedankenlesen (kann bei den richtigen Personen frühzeitig ihre Entlarvung bewirken), *Altersresistenz* oder *Eigeboren* (der Held erleidet keine Einbußen durch die beschleunigte Alterung), gute Antimagiekenntnisse (die Wirkung des HEXENKNOTENS und des Juvenariums werden beendet), *Verbindungen* zur Praioskirche (die Gruppe erhält schnell kompetente Hilfe gegen das Chaos nach Mitternacht) sowie FRIGIFAXIUS, ZORN DES EISES, BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID, LICHT DES HERRN und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (prompte Vampirvernichtung).

Gravierende Schwächen sind: *Angst vor Wasser* (Therne) oder *Menschenmengen* (Feier), *Totenangst* (Vampir, Geist, drohender Alterstod), *Aberglaube* (Namenlose Tage, Vampir), *Nacht- oder Dunkelangst* (der Großteil des Abenteuers spielt nachts), *Schneller alternd* (stark gefährdet durch die Alterung) sowie *Prinzipientreue* oder *Moralkodex*, der sich gegen Heimlichkeit, Identitätsverbergung und frivole Aktivitäten richtet.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS FÜR VERWEISE

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
AvAr	Regelerweiterung Aventurisches Arsenal
Dächer	Band Goldene Dächer, Düstere Gassen aus der Settingbox Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Metropole	Band Im Herzen der Metropole aus der Settingbox Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Im Land des Schwarzen Bären
WdA	Regelerweiterung Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelerweiterung Zoo-Botanica Aventurica



DER WEG INS ABENTEUER

ΠΑΜΕΠΛΟΣΕ ΤΡΥΒΝΙΣ

Das Abenteuer beginnt nachmittags am 1. Tag des Namenlosen zwischen den Jahren 1036 und 1037 BF in Gareth. Die Helden sind vielleicht auf der Durchreise, wollen das Praiosfest zum Jahresbeginn erleben oder Anfang Praios am Kaiserturnier teilnehmen. Die verfluchte Zeit zwischen den Jahren friert alle Vorhaben ein und macht einer bedrückenden Stimmung Platz, die Sie am Spieltisch einleitend schildern oder in kurzen Szenen darstellen können.

● **Zeit:** Es scheint, als dehnen sich die Stunden endlos und wollen gar nicht mehr vergehen.

● **Wetter:** Dunkle Wolken schieben sich unablässig über den Himmel und tauchen den Tag in dämmeriges Zwielicht. In der Ferne gehen graue Regenschleier nieder. Violettes Wetterleuchten zuckt lautlos durch die Wolkensuppe. Wind flüstert irritierende Geräusche. Erreicht der Regen einen, ist er eisig kalt und er schmeckt nach Rost und Essig.

● **Gereiztheit:** Viele sind heute unruhig, fühlen sich verfolgt und beobachtet. Kleinigkeiten bringen sie aus der Fassung. Man hört barsche Widerworte, Türenknallen, Streitereien.

● **Getier:** Ratten sind zahlreich und frech, schleichen sich in Küche und Vorratskeller.

● **Alltag und Gesellschaft:** Die Straßen sind wie leer gefegt, wer draußen unterwegs ist, erntet schnell Misstrauen. Märkte, Werkstätten und Geschäfte sind geschlossen. Man arbeitet nicht, schließt keine Geschäfte ab, leistet keinen Eid, fällt kein Urteil, feiert kein Fest. Was jetzt geboren wird, gilt als verflucht. Viele schließen sich ein, verbergen sich betend in ihren Häusern beim Licht geweihter Kerzen oder verbringen die verfluchte Zeit in einem Tempel der Zwölfe. Die Menschen hoffen darauf, dass die Welt nicht untergeht und bald der 1. Praios mit dem neuen Jahr anbricht.

● **Gerüchte:** Traumata von Schlachten und dem Angriff der Fliegenden Festung brechen wieder auf. Man hört von vermehrten Unfällen, Panikattacken, Fällen von Halluzination, Wahnsinn und Raserei. Untote sollen bei Tage umgehen und unheilige Kreaturen aus der Dämonenbrache kriechen.

● **Übernatürliches Wirken:** Während der fünf namenlosen Tage sind Liturgien/Mirakel von Dienern der Zwölfe um 7/4 Punkte erschwert, von Dienern des Namenlosen um 7/4 Punkte erleichtert. Viele Beschwörungen sind erleichtert.

HELPER IN DUNKLER ZEIT

Gerade als den Helden Untätigkeit und Langeweile aufs Gemüt schlagen, erfahren Sie von den Problemen des Hoteliers Korninger. Das kann auf folgende Arten geschehen:

● Den Helden fällt ein Plakatanschlag ins Auge: „*Vermisst! Wer hat unsere Tochter Selinde Korninger, 16 Jahre jung, gesehen? Verschwunden seit dem 27. Rahja. 30 Dukaten Belohnung! Hinweise an: Hotel Korninger, Zitringasse 6, Weststadt*“

Wenn die Helden dort eintreffen, sucht Korninger gerade nach geeigneten Begleitern für die Orgie.

● Die momentane Unterkunft der Helden wird von einem Unglück heimgesucht, z.B. einer Rattenplage, einem Sturm, einem Feuer. Es hat vor allem die Schlafräume der Helden getroffen. Ihr Gastgeber lässt die Malaise in Ordnung bringen und hat – natürlich auf eigene Kosten – den Helden eine Ersatzunterkunft besorgt: *Hotel Korninger* in der Weststadt. Dort klagt ihnen der Hausherr schnell sein Leid.

● Die Helden sind von Anfang an zu Gast im *Hotel Korninger*.

● Ein gemeinsamer Bekannter der Helden und Korningers – z.B. der Wirt der Abenteurer-Herberge *Schwert und Panzer*, *Dobran Ummingshausen* (57 Jahre, kahlköpfig, einbeinig, Narben, erfahrener Abenteurer-Veteran, **Herz 179, Dächer 25**) – hat gerade eben vom Hotelier erfahren, dass er dringend Begleitschutz sucht. Er empfiehlt den Helden wärmstens diesen bezahlten Dienst, wenn sie in diesen Tagen nicht nur auf ihren fünf Buchstaben sitzen wollen.

JUNGFRAU IN PÖTEN

Das Hotel Korninger (Q 6/P 6/S 12/B 4/A 1) ist ein kleines, gutbürgerliches und anständiges Haus in der wohlhabenden Weststadt, einem Viertel Neu-Gareths. Der steife Hausherr *Travian Korninger* (Anrede: „Ihr“, „Herr Korninger“ oder „Euer Ehren“ für einen Akoluthen) ist bieder bis zum Stehkragen. Er empfängt die Helden beim Tee (Untersetzer benutzen, kleinen Finger abspreizen) und schildert ihnen noch vor Bestürzung zitternd seine Lage.

EINE VERSCHWUNDENE MAID

Seine Tochter ist seit vier Tagen verschwunden, Traviahilf! Doch der Reihe nach.

● Die 16jährige *Selinde* ist eigentlich ein braves Kind, das die Eltern ehrte, immer gut aushalf, sittsam und anständig war und dreimal wöchentlich zum Traviatempel ging. Doch in den letzten Monaten wurde sie zunehmend eigensinniger und rebellischer (was Gelehrte auch als ‚Pubertät‘ umschreiben würden). Selinde vernachlässigte in ‚jugendlichem Leichtsinn‘ ihre Pflichten im Hotel und büxte nachts immer wieder mal aus, um sich mit Gesindel – angeblichen ‚Freunden‘ – an zweifelhaften Orten herumzutreiben.

● Vor vier Tagen (am 27. Rahja) verschwand sie gänzlich. Sie sollte nachmittags auf dem Al’Anfaner Markt, dem größten Handelsplatz der Weststadt, Kerzen und Weihrauch besorgen. Laut Nachfrage bei den dortigen Standhändlern hat sie das auch getan und wurde zuletzt mit ihrem Korb dort gesehen. Als sie zu Sonnenuntergang nicht zuhause war, machte sich die besorgte Familie auf die Suche.



● Auch Freunde Selindes wussten nichts zu berichten, den Torwachen war sie nicht aufgefallen. Korninger hat daraufhin nicht nur erfolglos die Gareths Criminal-Cammer (**Metropole 120**) und die Stadtgarde verständigt, er hat auch überall in der Stadt Plakate aufhängen lassen, auf denen er die stattliche Summe von 30 Dukaten Belohnung für Hinweise auf den Verbleib seiner Tochter ausgelobt hat.

● Letzteres hat anscheinend einiges ausgelöst: Gestern haben ihm in aller Herrpraiosfrühe im Hinterhof seines Hotels ‚zwei Schläger‘ aufgelauert (es handelte sich um Alef und Hawar, zwei Handlanger Taradiels), die ihn unter Todesdrohung aufgefordert haben, die Suche nach seiner Tochter einzustellen. Korninger kann den Helden Prelungen und verschorfte Platzwunden von der Begegnung zeigen. Korningers Verzweiflung stieg, er befürchtet, dass Selinde entführt worden ist – doch anscheinend nicht eines Lösegeldes wegen, dann hätte er ja eine Forderung erhalten.

● Damit nicht genug: Gestern Abend wurde von einem Unbekannten eine Botschaft für ihn unter der Eingangstür des Hotels durchgeschoben. Diese fordert ihn auf, sich für weitere Hinweise zu Selinde zur Jahreswendfeier in der Bardo-Therme zu begeben und das Doppelte der ausgelobten Summe zu zahlen (siehe **Quelle 1**).



TRAVIAN KORNINGER

von Gerbelstein erhalten. Er scheint sich einen Spaß daraus zu machen, das fromme Paar immer wieder versuchen zu wollen. Aber sie stehen beide fest an Traviass Herd!

DER AUFTRAG

Korninger sieht sich gezwungen, die Bardo-Therme mit der geforderten Geldsumme aufzusuchen um an mögliche Hinweise über seine Tochter zu gelangen, nur traut er sich das alleine nicht. Er benötigt verlässliche Recken an seiner Seite, die mit solchen Situationen Erfahrung haben. Die Helden sollen:

● Für das Fest kostümiert gemeinsam mit Korninger die Orgie aufsuchen.

● Das mitgebrachte Gold und Korninger beschützen – etwa für den Fall, dass diese „ominösen Schläger“ noch einmal auftauchen.

● Anschließend weitere Spuren zu Selinde verfolgen, sobald sie sich ergeben.

Als **Belohnung** bietet er 12 Silbertaler pro Held und Tag an sowie eine Zugabe von insgesamt 60 Dukaten für die ganze Gruppe, wenn es ihnen gelingen sollte, seine Tochter zu befreien. Er ist an einem schnellen Einlenken der Helden interessiert und lässt mit sich handeln.

EINLADUNG ZU EINER ORGIE

● Mit Schamesröte erklärt Travian Korninger, dass sich die so genannten *Levthanier*, ein Teil von Gareths Oberschicht, zum Jahreswechsel in den Bardo-Thermen einfände, um die finsternen namenlosen Tage auf einer dekadenten Orgie zu verbringen. Das ist ein offenes Geheimnis. Geweihte sind nicht erwünscht, zu hemmungslos will man dem Laster frönen. (Maximaler Detailgrad der Beschreibung, zu der Korninger fähig ist: „Dort geht es zu wie im Rahjatemple von Belhanka!“)

● Die Levthanier sind ein Mysterienkult. Sie kostümieren sich, halten ihre Identitäten und frivolen Riten vor Außenstehenden geheim. Aber Korninger weiß, wer seit Jahren der Gastgeber der Levthanier ist: *Zurbaran Gerbelstein*, ein „Südländer“, „Verkäufer vieler Versuchungen“, „Giftmischer“ und Leiter des hiesigen Gerbelstein-Kontors. Die Einladungen zur Orgie sind unter den Lasterhaften sehr begehrt. Sie beten einen halbgöttlichen Sohn der Rahja an: Den abscheulichen Levthan, einen widdergestaltigen Versucher und Herrn der Wollust. Ob die Helden von dieser Gestalt wohl schon gehört hätten? (ja, bei *Götter und Kulte* –3, weitere Details siehe **WdG 141 f.**)

● Selbstverständlich haben weder er noch seine Frau Hetgard der Jahreswendorgie je beigewohnt, und das obwohl auch sie beide schon seit Jahren eine Einladung (**Quelle 2**)

NACHFRAGEN BEI KORNINGER

● *Gab es vor dem Verschwinden Selindes einen Streit?*

Aber nein! Nun gut, sie war nicht recht froh, als Travian verkündete, dass sie zu Beginn des neuen Jahres in ein Traviakloster auf dem Lande gehen sollte ...

● *Ist Selinde noch Jungfrau?*

Natürlich, Selinde ist ein anständiges Mädchen.

● *Wer war das Gesindel, mit dem sich Selinde herumtrieb?*

Liederliche Streuner und Stenze, wie man sie immer wieder abends in Tavernen und Spielhöhlen sieht. Manche sind wohl aus dem Südquartier. Nein, die Namen dieser Subjekte kennt er freilich nicht.

● *Gibt es irgendetwas, woran er sich bei den Schlägern noch erinnern kann?*

(bei gelungener *Heilkunde Seele*-Probe:) Einer war mittelgroß, der andere klein. Es sprach nur der Größere und der hatte einen südländischen Akzent und roch nach Rauschkraut (Alef). Der Kleine hatte so einen Metallhandschuh. (Hawar mit Veteranenhand)

● *Was gibt es noch über Zurbaran Gerbelstein zu wissen?*

Viel mehr weiß Korninger nicht zu sagen, denn er beschäftigt sich sonst nicht mit solch verdorbenen Subjekten.

IN DEN SÜNDENPFUND

Korninger erklärt seufzend, dass für die Orgie Kostüme benötigt werden. Er selbst werde als ‚Ganter‘ mit Gänsemaske gehen. Er kann den Helden hier im Hause allenfalls einen (von Motten zerfressenen) ‚Riesenaffen‘, einen ‚Raidri Chonchobair‘ (Lendenschurz, Stirnreif, Papp-Zwillingsschwerter) und eine ‚Waldfee‘ anbieten. Aber er hat den ihm bekannten Principal des Theaters *Fuchsbau* in Alt-Gareth, *Marishall dal’Patto*, trotz der Namenlosen Tage gewinnen können, den Helden auszu- helfen. Sie sind dort am Kostümfundus angemeldet.

Waffen dürfen in die Therme nicht mitgenommen werden, darauf haben vermutlich Wachen einen Blick drauf.

Geweihte sind als Gäste unerwünscht, die Levthanier wollen ohne „Moralapostel“ feiern. Sofern sich ein Geweihter unter den Helden befindet, bittet Korninger ihn, seinen Status zu verbergen.

Die Orgie beginnt heute Abend. Kurz vor Sonnenuntergang wird Korninger die Helden in einer Mietkutsche von ihrer Unterkunft abholen.

NACHFORSCHUNGEN UND VORBEREITUNGEN

Den Helden bleiben bis zur Abholung 3 Stunden (= 36 Spiel- runden) Zeit, die sie für Vorbereitungen nutzen können.

SELINDES ZIMMER UNTERSUCHEN (3 SR)

Korninger führt die Helden in das Zimmer seiner Tochter im ersten Stock. Der Schlüssel steckt außen, er schließt seine Tochter üblicherweise nachts ein. Das Zimmer ist sauber und schlicht eingerichtet (Bett, Schrank, Stehpult, Waschtisch mit Traviastatue). Ein *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*, eine Initiationskerze, ein Büssergewand und zwei Sätze Festtagskleidung mit Travia-Symbolik sprechen für fromme Lebensart. Das Fenster ist vergittert.

Hauswirtschaft –5: Selinde hat nichts mitgenommen, was auf eine geplante längere Abwesenheit deuten ließe.

Sinnenschärfe: Hinter einem Bettpfosten ist ein – Travian unbekanntes – Notizbüchlein versteckt mit Zeichnungen von Blumen und träumerischen Phrasen. Am Ende stehen unter dem Datum 27. Rahja ein „Heute endlich wieder!“ und viele liebevoll gesetzte „T“-s (die für Taradiel stehen).

SELINDES FREUNDE BEFRAGEN (12 SR)

Die Freunde von denen Korninger weiß, stammen aus bürgerlichen Häusern, Gastwirtkreisen oder gemeinsamem Tempeldienst. Alle wissen nur zu berichten, dass Selinde seit einiger Zeit wohl auch etwas „robusteren“ Umgang pflegte. Bei gelungener *Menschenkenntnis*-Probe bemerkt man, dass Selindes beste Freundin *Trina* noch etwas mehr weiß: Selinde war seit etwa einer Woche vor ihrem Verschwinden ordentlich verknallt und wedelte mit einem parfümierten Liebesbrief herum. Trina durfte weder den Brief lesen noch den Namen des Verehrers erfahren. Aber sie kennt das Parfüm (‚Rinaldis Schmetterling‘), weil sie es selbst besitzt. Den Helden überlässt sie eine Probe.

SICH ÜBER ZURBARAN GERBELSTEIN INFORMIEREN (8 SR)

Hört sich ein Held in eher unteren Schichten nach dem Gastgeber der Orgie um, würfelt er auf *Gassenwissen*, in höheren Schichten auf *Etikette*. Je nach erzielten TaP* sind die Informationen über ihn (siehe S. 26 und 107 f.) detailreicher und zutreffender, z.B.:

Er kam vor 8 Jahren nach Gareth und sieht allzeit blendend aus. Ziemlich jung für einen Kontorsleiter einer reichen südaventurischen Familie.

Er bringt viele südländische Genüsse auf Gareths Märkte und ist ein Kenner exotischer Freuden. Man munkelt auch von manchen verbotenen Waren, wie Rauschkraut und Gift.

Bei einem Götterdienst im Tempel sieht man ihn kaum. Er ist auch viel auf Reisen.

Er stammt aus Mengbilla. Er ist reich und bedeutend genug, dass er eine Frau aus einer der fünf mächtigsten Garether Familien heiraten konnte (die potthässliche Patri- zierin Imelde Karfenck) und dabei dennoch seinen eigenen Namen behielt. Natürlich hat er daneben viele Mätressen.

Seine Verbindungen in die Garether Oberschicht sind gut und auch zum Kaiserhaus soll er – über *Alara Paligan* – Beziehungen haben.

Trotz viel Gemunkels: Niemand weiß Genaues über seine Zeit, bevor er in Gareth ankam, oder kennt den wahren Grund seiner Jugendlichkeit.

DIE THERME ERKUNDE (8+ SR)

An der Therme bereiten Dutzende Diener und Küchenhelfer das mehrtägige Fest vor. Auch Zurbaran ist anwesend und gibt Anweisungen. Ungesehen über die Mauer und durch den Park zu kommen ist nicht schwer, mit einfacher Kleidung kann man sich unter die Dienerschar mischen. Die Beschreibung der Therme finden Sie ab Seite 84.

KOSTÜME BESCHAFFEN UND SCHMÜCKEN (16+ SR)

Im Fundus des Theaters *Fuchsbau* (**Dächer 27**) zeigt der Liebfelder und frühere Schauspieler *Marishall dal'Patto* (47 Jahre, klein, schlank, Perückenträger, Charakternase, geckenhaft, **Dächer 28**) den Helden Kostüme, Masken und Pappmaschee-Stücke. Er steht den Helden – gefragt wie ungefragt – mit Rat zur Seite, auch wenn er sich mit vielen „Achs!“, „Mehr Haut!“ und „Schätzchen, so doch nicht!“ an größeren Klotzen abarbeitet. Leider muss er sich bald wieder zu einem Termin verabschieden und lässt die Helden alleine weitersuchen. „Pardel“, „Nivese“, „Druide“, „Ork“, „Kaiser Reto“, „Krakonier“ – die Auswahl an Komplettkostümen und kombinierbaren Einzelteilen ist groß. Lassen Sie die Helden beschreiben, wie sie sich ihre Kostüme vorstellen. Das Endergebnis nähert sich diesem Ideal um so mehr an, je mehr TaP* in *Sich ver-*

kleiden erzielt werden. Dabei kann jeder Held eine andere Person, die einen höheren TaW im Talent haben muss, als Kostümberater wählen. Der Berater legt ebenfalls eine *Sich verkleiden*-Probe ab: Die Hälfte der TaP* kann sich der Beraternote gutschreiben. Allzu ambitionierte Vorstellungen und Extra-Verstecke für Ausrüstung geben Probenaufschläge. Basteleien (*Schneidern, Lederarbeiten*) brauchen Zeit. Sollten die Verkleidungskünste der ganzen Gruppe unterirdisch sein, bleibt Marishall augenrollend als Berater da (*Sich verkleiden* 14 auf 13/16/11).

Die fertige Kostümierung ist ...

< 1 TaP*: grausig, peinlich oder schwer zu erkennen

1-5 TaP*: ausreichend, aber nicht sonderlich praktisch oder beeindruckend

6-10 TaP*: solide und gelungen

11+ TaP*: meisterlich, Aufsehen erregend und voller Raffinessen





DIE JAHRESWENDORGIE

DER ROTE FADEN

Die Helden brechen mit Travian Korninger kostümiert zur Orgie in der Bardo-Therme auf, um dort denjenigen zu treffen, der Informationen zum Verbleib Selindes verspricht. Bei der Ankunft betreten sie eine Welt der Genüsse und des Lasters. Während das Treffen auf sich warten lässt, treiben die Helden durch die Orgie, erkunden die Therme (eine ausführliche Beschreibung finden Sie in **Anhang I: Die Bardo-Therme**), lernen weitere Gäste kennen (siehe **Wichtige Personen im Überblick**, ausführlich in **Anhang II: Dramatis Personae**) und finden eventuell erste Hinweise auf die Mädchenhändler.

Teils hinter den Kulissen bahnen sich die Verwicklungen an, die nach Mitternacht zur Katastrophe führen werden:

- Gastgeber *Zurbaran* erwartet den Kuss seines vampirischen Gastes und macht sich als lasterhafter Gastgeber in den Augen der Helden verdächtig.
- *Levaska* spannt kurz nach Beginn der Feier den HEXEN-KNOTEN um das Gelände und sucht als „rätselhafte Quell-

nymphe“ nach dem Vampir *Isegrein*. Die Helden können durch die Hexe oder nach einigen Vorfällen darauf kommen, dass sich ein Blutsauger in der Therme befindet.

- Der Mädchenräuber *Taradiel* späht nach weiterer Beute (und lässt Korninger ein handfestes „Verschwinde!“ durch einen Gargyl zustellen, nachdem er ihn erkannt hat).

- *Pheco*, *Jala* und *Odilo* stehlen alsbald Schmuck und Waffen aus der Umkleide.

- Unbemerkt hat *Bardo* alles für die Anwendung des Juvenariums vorbereitet, die um Mitternacht geschehen soll. Kurz vor Mitternacht erhält Korninger schließlich eine weitere Nachricht vom Informanten, die ihn für Schlag zwölf in die Kaisergrotte bestellt.

Wie weit sich die Helden in der ersten Hälfte des Abends abseits ihres eigentlichen Beschützerauftrags in das Orgientreiben stürzen, ist ihnen überlassen. Wichtig ist, dass sich die Gruppe gegen Mitternacht bei der Kaisergrotte einfindet (siehe **Schlüsselereignis um Schlag zwölf**).

BEGINN DER FEIERLICHKEITEN

ZUR THERME

Kurz vor Sonnenuntergang fährt Korninger, bereits im Ganterkostüm, in einer Mietkutsche bei den Helden vor. Er bietet Trägern von Kostümen Umhänge an, in die man sich bis zum Betreten der Orgie hüllen kann.

Kutscher *Jergolf Prackstetter* (47 Jahre, beleibt, graue Haare, großer Schnauzer, siehe auch **Metropole 16**) führt die Gruppe sicher und diskret zur Therme, kann es aber nicht lassen, beunruhigende Andeutungen über finstere Geschehnisse in den Namenlosen Tagen oder in der Bardo-Therme zu machen. Vor dem Tor der Therme sieht man andere Kutschen, die verhüllte Gäste entlassen und wieder davonfahren. Auch Jergolf wird nicht (bzw. nur bei gelungener *Überzeugen-Probe+10*, erleichtert um je 1 Punkt pro 5 S, den man ihm bietet) bei der Therme warten: Wenn die Namenlose Nacht anbricht, möchte er lieber nicht draußen sein, und fürchtet zudem, die Stadtwache könnte zu viele Fragen stellen.

Die Helden erwartet bereits kurz hinter dem Tor im Thermenpark festliches Treiben. Freizügig gekleidete Musiker spielen auf und Possenreißer mit bunten Masken treiben ihre neckischen Spielchen mit den ankommenden Gästen. Jemand ruft weiter vorne: „Orgien! Orgien! Wir wollen Orgien!“

Vor dem Thermeneingang steht ein offenes Zelt, in dem der Gastgeber die Levthanier kurz begrüßt. Zwei Beschützer aus dem Umfeld von Zurbaran (*Tjore* und *Rosset*) schauen knapp auf die Einladungen.

Ein süffisanter Gastgeber

Der von zwei halbnackten tulamidischen Schönheiten flankierte Gastgeber (Kostüm: „Borbarad“ mitsamt hoch aufragender Dämonenkrone) winkt Korninger etwas erstaunt heran: „Na, wen haben wir denn hier? Das ist doch nicht wirklich ... Korninger?“ Zur Begrüßung lässt er Bosparanjer einschenken und beglückwünscht Korninger spöttisch dazu, der „Verklemmtheit“ endlich entfliehen zu wollen.

Korninger stellt die Helden peinlich berührt als privilegierte Gäste seines Hotels vor, denen er zum Jahreswechsel etwas Besonderes bieten möchte. Zurbaran versucht aus gewohnheitsmäßiger Neugierde und Vorsicht, die Identität der Helden einschätzen zu können. Sollten ihre Helden in den vergangenen Jahren Aufsehen erregt haben, wird Zurbaran von den Helden sogar gehört haben und lässt die ein oder andere süffisante Bemerkung fallen: „Wer hätte gedacht, dass mir einmal die Ehre zuteil wird, solch tapfere Recken wie euch bewirten zu dürfen? Und das ausgerechnet in diesen außergewöhnlichen Tagen. Ob das Zufall ist? Ha ha. Nun, es ist, wie es ist, offenbar hat jeder ein geheimes Laster, selbst der Tugendhafteste. Habe ich nicht Recht?“

Sofern die Helden großteils als uneingeweiht oder unbedarft erscheinen, weist er sie auf den ebenso exklusiven wie diskreten Status der Orgie hin: „Wir Levthanier öffnen nicht für jeden unsere Pforten.“

So oder so, Zurbaran wird die Helden gönnerhaft und trotz fehlender weiterer Einladungen willkommen heißen und wünscht ihnen „ungeahnte Vergnügen“.

PFORTE INS REICH DER LASTER

DIE UMKLEIDEN

„Moha-Diener“ (z.B. *Jala* oder *Odilo* aus Phecos Bande) bieten sich als Helfer beim Umkleiden an (E2.1, E2.2) und verwahren für die Feier unpassende Objekte. Sie wandern in Leinensäcke, die – auf Nachfrage „sicher wie in Ingerimms Schoß“ – im Nachbarraum aufbewahrt werden. Die Gäste bekommen Ledermarken mit eingebrannten Zahlen, die sich um den Hals hängen bzw. ans Handgelenk binden lassen. Diese weisen sie als Besitzer ihrer abgegebenen Gegenstände aus. Zurbarans Wachen (*Brugo* und *Perainiane*) achten darauf, dass Waffen und andere gefährliche Objekte abgegeben werden, gegebenenfalls werden Gäste abgetastet. Jeder Gast erhält auf Wunsch Lendenschurz, Wickel oder leichte Tuniken, in jedem Fall aber Holzschuhe und Handtuch.

Erlaubte Gegenstände

Alles, was zum Kostüm gehört, wird natürlich mit in die Therme genommen. Viele protzen mit Amuletten, Edelsteinringen, Ketten und Armreifen. Mancher bringt Parfüm- und Elixierfläschchen sowie weitere Gegenstände persönlichen Bedarfs mit. Manch einer hat sein Lieblings-Essmesser mitgebracht. Ein Zauberstab wird geduldet, Knochenkeule und Druidendolch ebenfalls, wenn sie nicht zu martialisch erscheinen. Rüstungen und Schilde sind unproblematisch (ziehen aber verwunderte Blicke auf sich, wenn sie nicht zum Kostüm passen), Parierwaffen nur dann, wenn sie auch als Schilde verwendet werden könnten. Gastgeschenke werden üblicherweise schon im Zelt Zurbaran überreicht und nicht in die Therme gebracht, aber mit Verweis auf eine „spätere Überraschung“ (*Überreden*-Probe) dürfte die Einfuhr gelingen.

Unerlaubte Gegenstände

Alles, was den Frieden des Festes stören könnte, ist verboten, insbesondere Waffen. Auch Dolche, Fernwaffen, Parierwaffen (sofern nicht als Schild nutzbar) oder Trickwaffen sind nicht erlaubt. In der Grauzone sind Handgemengewaffen und Waffen, die eher wegen des Schauwerts mitgeführt werden, z.B. eine Peitsche als Teil eines „Sklavenhändler“-Kostüms, ein Turnierschwert bei einem „Krieger“-Kostüm als Ersatz für eine „echte“ Waffe, etc. Wer sich weigert, unerlaubte Gegenstände abzugeben, wird wieder nach draußen komplimentiert.

Reinschmuggeln

Diener und Wächter an den Umkleiden nehmen ihre Aufgabe ernst, sie sind aber nicht übervorsichtig. Lassen Sie sich beschreiben, wie die Helden unerlaubte Objekte in die Therme schmuggeln möchten und fordern Sie entsprechend modifizierte Proben, z.B. auf *Sich verstecken* (hier eher: *Etwas verstecken*) oder *Überreden*.

Dramaturgische Anmerkung: Sofern es die Helden nicht übertreiben („... und dann noch meinen Rondrakamm“) sollte jeder, der dies wünscht, zumindest eine Kleinigkeit an den Türstehern vorbei bekommen. Es hilft den Helden, sich nicht als komplett nackt zu empfinden, und sich noch an etwas klammern zu können. Und es vermeidet, dass Spieler das Gefühl haben, gegängelt zu werden.

DIE EHHRUNG DES WIDDERS

In einem von Rauchschalen verqualmten Gang hinter der Umkleide werden die Ankommenden in kleinen Gruppen von einem Widdermaskenträger (ein erfahrener Levthancier, später auch Teil der „Levthansjagd“) begrüßt. „Im Namen Rahjas und Levthans!“, spricht der „Mannwiddler“. „Seid ihr bereit, falsche Moral und die Fesseln der Sittlichkeit abzulegen und das Reich der Gelüste und der Laster zu betreten?“

Bejahen die Helden, führt sie der „Mannwiddler“ vor einen Altar Levthans mit Wein und Räucherschale und fordert sie auf: „Ehrt den göttlichen Widdler!“

Wie die Helden dies tun, ist ihnen überlassen: Hinknien, Statue küssen, Kraut in die Rauchschale werfen, aus dem Weinkelch trinken, etc. sind mögliche Handlungen. Je inbrünstiger und hemmungsloser der Akt ist, desto zufriedener jöhlt der „Mannwiddler“ sein bestätigendes „Heil dem Versucher!“ Nach der Ehrung verabschiedet er sie Richtung Innenhof (E11) mit: „Gehet hin, Jünger des Levthan! Verstoßt das Gestern und hofft nicht auf das Morgen. Der Rausch ist das Einzige, was existiert.“

ERÖFFNUNG DER ORGIE

DIE FEIERNDEN VERSAMMELN SICH

Im mit Musik erfüllten Innenhof (E11) findet sich die Schar der maskierten Gäste nach und nach ein. Das Motto der heurigen Feier hängt als Transparent über den Säulen: *Frohes Neues Jahr 27 Bardo* (*Geschichtswissen*: Das wäre vor 62 Jahren gewesen und entspricht 975 BF, dem letzten Regierungsjahr der Kaiserzwillinge, einer Zeit dekadenter Feiern).



ZURBARAN GERBELSTEIN



ERÖFFNUNG DER ORGIE

Zwar wird bereits Bosparanjer ausgeschenkt, leicht bekleidete ‚Moha-Diener‘ reichen Leckereien und der eine oder andere Held empfängt einen glutvollen Blick, doch die Atmosphäre ist noch zurückhaltend. Das wird nur bis zum offiziellen Festauftakt so bleiben, kann man von einem grinsenden Veteranen der zurückliegenden Jahre erfahren.

Hier kann das Augenmerk erstmals auf ‚Spinnenkönigin‘ *Alara Paligan* („ein einflussreicher Gast und eine verruchte schwarzhaarige Schönheit“), die ‚Quellnymphe‘ *Levaska* („ein Kind der Götter, so strahlend und makellos wie Rahja selbst“) und den Rahjageweihten ‚Rose‘ *Talafeyar Rahjakind* („ein Halbelf mit einem Körper, als habe ihn die Liebesgöttin eigenhändig modelliert“) fallen.

Nachdem die letzten Gäste in der Therme eingetroffen sind, spannt Levaska ungesehen den Banngürtel des HEXENKNOTENS um das Gelände auf (zu den Auswirkungen siehe das Kapitel **Hexenknoten** ab Seite 72).

BEGRÜßUNG DURCH DEN KAISER

Unvermittelt ertönt Fanfarenschall, was von den Gästen mit gehörigem Applaus bedacht wird. Offenbar handelt es sich hierbei um den Beginn eines alljährlichen Rituals. Mit Pauken und Trompeten und unter gehörigem Gelächter rückt nun *Kaiser Bardo* mit seinen ‚Ministerinnen‘ und ‚Löwengardisten‘ auf dem Innenhof ein (alias der Schauspieler *Xeledio der Spötter* alias der echte Bardo von Gareth – samt den Huren unter ‚Oberrätin‘ *Tispia Lussian*). Schnell bildet sich

ein Spalier jublierender und feixender Gäste. „Heil Bardo!“-Rufe erklingen. Die Ähnlichkeit des Schauspielers mit dem „echten Bardo“ wird gelobt. Bardo tapst nackt und auf allen Vieren über einen Teppich, mit seinen Zähnen hält er ein Reitgeschirr, deren Zügel eine zierliche Ministerin hält, die grinsend auf seinem Rücken reitet. Vor der Bühne erhebt sich Bardo und nimmt huldvoll den Jubel der Gäste entgegen. Bei ‚Oberrätin‘ Tispia tauscht er seine Krone gegen einen Lorbeerkranz und richtet das Wort an die ‚Untertanen‘. „Wohlan denn!“, ruft Bardo den johlenden Gästen zu. „Wie ich sehe, ist mein Hofstaat komplett. So hört denn meinen neuesten Erlass: Drei Tage sollt ihr feiern, prassen und es euch wohl ergehen lassen, als ob es kein Morgen mehr gibt. Denn dies sind die Tage des Namenlosen, das alte Jahr ist tot und keiner von uns weiß, ob ein neues kommen wird! Drum lasst uns feiern, Untertanen, feiern, bis zu Rausch und Ekstase und noch darüber hinaus. Eines ist gewiss: So jung kommen wir nie wieder zusammen! Das Fest möge ... beginnen!“

Ein sündhaft teures Feuerwerk aus horasischen Sprühkerzen und alanfanischen Funkenrädern wird entzündet, die Musikanten spielen auf. Unter lautem „Ah!“ und „Oh!“ werden die Bierfässer angestochen, Gaukler beginnen mit Jonglagen und Feuerspuckereien. Die ersten Gäste prosteten sich zu, sie erkunden die Feierlichkeiten, das Buffet oder den Körper eines anderen. Umhänge fallen und enthüllen die ganze Pracht eines Kostüms oder nackte Haut.

Die Orgie hat begonnen.

WICHTIGE PERSONEN IM ÜBERBLICK

An dieser Stelle finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Meisterpersonen in der Therme, die Sie kopieren und griffbereit halten können.

DER AUFTRAGGEBER



Travian Korninger, besorgter Familienvater (S. 106)

Erscheinung: Gänsemaske, weiße Kutte mit angeleimten Gänsefedern (Verkleidung: ‚Herr Ganter‘), blond, gesetzt, bieder und verklemt

Alter: 54

Motiv: verlorene Tochter wiederfinden, den „Sündenpfuhl“ überstehen

Begleiter: die Helden

Alef, Hawar und Kulwina, Handlanger Taradiels (S. 120 und 121)



Erscheinung: Die Tulamiden Alef und Hawar treten mit knappen, von Turbanen gekrönten ‚Eunuch‘- bzw. ‚Erzdschinn‘-Kostümen auf; die Albernierin Kulwina gibt mit weißem Bart und grünem Wickeltuch den ‚Flussvater‘ (und ihr geschmückter Dreizack – ein Efferdbart – ist echt!)

Alter: Ende 20 bis Mitte 40

Motiv: Gold

SCHURKEN UND FEINDE



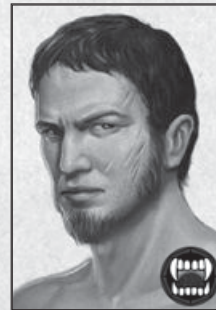
Zurbaran Gerbelstein, Anhänger des Namenlosen (S. 107)

Erscheinung: Dämonenkrone, schwarze Fledermausmaske, purpurne Tunika mit Umhang, schwarzer Lederslip mit protzigem vergoldetem Gürtel (Verkleidung: ‚Borbarad‘), schwarzhaarig, fehlender Finger an der linken Hand (verborgen durch Handschuh), leutselig, ausgelassen, gönnerhaft

Alter: 97, wirkt wie Mitte 20 (Liturgie EWIGE JUGEND)

Motiv: Gäste zum wahren Glauben an den Namenlosen bekehren, einen Vampirkuss von Isegrein empfangen

Handlanger: Leibwächter Rossel (verkleidet als ‚Zwerg‘ mit Papphelm und aufgemaltem Kettenhemd), Tjore (Thorwaler, fast nackter ‚Walwütiger‘), Brugo (schwarzhaarig, ‚Unauer Ringer‘), Perainiane (Augenklappe, ‚Ratte‘)



Isegrein, Graf von Bjaldorn, ein Vampir (S. 124)

Erscheinung: graue Wolfsmaske mit Reißzähnen, Lendenschurz aus Wolfsfell (Verkleidung: ‚Wolf‘), gestählter Körper mit diversen Narben, raue Stimme

Alter: 65, wirkt wie Mitte 40 (Alterslosigkeit des Vampirs)

Motiv: Orgie genießen; Zurbaran auf dem Höhepunkt der Orgie den Vampirkuss schenken; Blutdurst stillen; Überleben (zur Not auf Kosten aller anderen)



Kaiser Bardo alias Xeledio der Spötter alias Bardo von Gareth (S. 111)

Erscheinung: Lorbeerkranz und Toga, goldbestäubte Haut (Verkleidung: ‚Kaiser Bardo‘), beleibt und aufgeschwemmt, animierend und aufpeitschend, geht ganz in der Rolle des gespielten Festkönigs Bardo auf

Alter: 105, wirkt wie Mitte 50 (verjüngt durch das Juvenarium)

Motiv: Ewiges Leben gewinnen, auch auf Kosten anderer



Taradiel, Halbelf und Mädchenräuber (S. 118)

Erscheinung: schwarze Augenbinde, die auch seine spitzen Ohren verdeckt, lederne Armreife, lederne Hüftbedeckung mit Eingriff, Henkerseil (Verkleidung: ‚Scharfrichter der Liebe‘); braunhaarig, ästhetischer Leib, schöne grüne Augen

Alter: 32

Motiv: blonde Schönheiten umgarnen, zum Elfenturm (P9) schaffen und in die Sklaverei verschleppen; Entführer Selindes; gibt eher die Mädchen auf, als vor Gericht zu kommen

Ludilla, Dienerin Bardos (S. 113)



Erscheinung: Falkenmaske, silberner Federüberwurf, nahezu nackt (Verkleidung: ‚Ucuri, König der Falken‘), hager, faltige Haut, gibt sich als Schauspielerin im Gefolge Xeledios aus

Alter: 77, wirkt wie Mitte 60 (verjüngt durch das Juvenarium)

Motiv: Bardo zu Diensten sein, ihre Jugend wieder erlangen

EROBERUNGEN, HINDERNISSE, VERBÜNDETE



Theophrastos Spektakulos, Scharlatan (S. 116)

Erscheinung: geschwärzte Haut mit bunter Luloo-Malerei im Gesicht, goldener Bastrock, (Verkleidung: ‚Mohaschamane‘), glitzernder Zauberstab, Wahrsagekugel

Alter: 31

Motiv: unterhalten, prächtige Illusionen liefern, nach der Quelle der Jugend forschen



Rahjageweiheter (S. 127)

Erscheinung: Rote Halbmaske mit Blumendekor, rote Tunika (Verkleidung: ‚Rose von Gareth‘), gut aussehend, langes blondes Haar, spitze Ohren
Alter: 46, wirkt wie 30 (Alterslosigkeit des Halbelfen)

Motiv: Harmonie und Ekstase fördern, Rahjafrevel während der Orgie aufspüren und wenn möglich verhindern und ahnden, sonst für spätere Anklage ermitteln



Levaska, bornische Hexe (S. 122)

Erscheinung: blau-transparentes Gewand, blaue Haarbänder (Verkleidung: ‚Quellnymph‘), Handspiegel (versteckter Dolch im Griff), herausragend aussehend, verführerische Ausstrahlung, riecht nach Mirabelle; getrennt unterwegs: Vertrautenkröte *Turamash*
Alter: 157, wirkt wie Mitte 20 (Eigeborene)

Motiv: will den Vampir Isegrein stellen und töten, hält dazu alle Gäste per HEXENKNOTEN gefangen



Alara Paligan, alanfanische Grandessa, Kaiserwitwe (S. 126)

Erscheinung: spinnwebartiger Kopfschleier; schwarzes, halb durchsichtiges Gewand, dressierte Schwarze Witwen (Verkleidung: ‚Spinnenkönigin‘), schwarzes Haar, eine verruchte und stolze Schönheit

Alter: 69, wirkt wie 40 (verjüngt durch IMMORTALIS)

Motiv: Vergnügen, Beziehungen knüpfen; interessiert an Verjüngungsmöglichkeiten



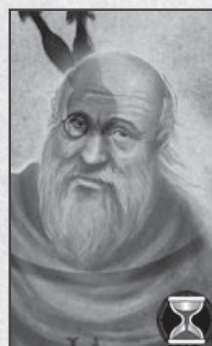
Pheco, Jala und Odilo, Diebe der Alten Gilde (S. 110 und 111)

Erscheinung: grüne Stoffmaske, schwarz gefärbtes Haar, bronzierte Haut, Baströckchen, (Verkleidung: ‚Moha‘, die typische Bediensteten-Verkleidung der Therme), grüne Kopffeder (nur Pheco)

Alter: 16 (Jala), 17 (Odilo), 19 (Pheco)

Motiv: Korningers Belohnung für Hinweise zu dessen Tochter einstreichen; hinterlegte Wertsachen der Thermengäste stehlen

Talafeyar Rahjakind, Halbelf,



Der Nebelgeist der Therme, Baumeister Farathos (S. 132)

Erscheinung: Geist eines alten Mannes in Magierrobe mit grauem Haarkranz, Rauschebart und Monokel, traurige Augen

Alter: 130, seit 62 Jahren tot

Motiv: vor Bardos Jungbrunnen warnen, den Alterungsopfern helfen

EINE ORGIE ZU FEIERN

»Sohn der Rahja, eil herbei,
schenk uns die Lust von allem frei,
reiß uns mit im wilden Reigen,
bis sich des Morgens Boten zeigen.«
—eine lyrische Anrufung Levthans

DIE LEVTHANIER

In der Therme feiern um die 120 Gäste, denen 20 Prostituierte, 15 Gaukler und 45 weitere Diener, Köche, Wäscher und Heizer eine lustvolle Zeit bereiten. Die **200 Anwesenden** auf der Orgie lassen sich in drei Gruppen einteilen:

● **Die erfahrenen Orgienlöwen** sind berechnend, lüstern, oft älter, verlebter. Sie waren schon mehrfach Orgiengäste und wissen mit Versuchungen und Genüssen umzugehen. Spiele und Streiche dienen meist ihrem Vergnügen und gehen auf Kosten der *Neugierigen* und der *Bediensteten*. Sie gieren danach, die Erlebnisse des letzten Jahres zu wiederholen oder zu steigern. Wenn sie sonst vorgeblich moralische Menschen sind, zeigen sie in der Zeit zwischen den Jahren ihre andere, lustgesteuerte Seite. Sie preisen Levthan als Patron der Feier, opfern ihm Wein, Blut, Rauschmittel sowie sexuelle Handlungen und fordern andere auf, ihrem Beispiel zu folgen.

● **Die neugierigen Frischlinge** sind spontan, lassen sich treiben, saugen Eindrücke auf. Oft sind sie jünger, hübscher und unschuldiger als die Löwen. Sie sind zum ersten Mal hier und gespannt, was sich ihnen bieten wird. Manche drängten danach mitzufeiern, andere mussten erst überredet werden. Die *erfahrenen Orgienlöwen* bringen Jahr für Jahr auch junges Gemüse mit, um es auf der Feier zu enthemmen, zu beeindrucken und erobern zu können. So manch einer von den unerfahrenen Neugierigen tut alkoholisiert und unter Rauschmitteln Dinge, die er nicht für möglich gehalten hätte. Einige sind nach der Feier angewidert von sich selbst und von den Dingen, die dort geschahen. Das sind die, die nie wiederkommen. Andere haben Blut geleckt und verzehren sich nach weiteren Exzessen. Aus diesen rekrutieren sich die *erfahrenen Orgienlöwen*.

● **Die Bediensteten** werden bezahlt oder gezwungen. Viele von ihnen sind die Ausschweifungen gewohnt und es gibt Aspekte, die sie auch genießen können. Aber es ist Arbeit, und oft eine unangenehme. Ihr Dienerkodex verbietet es ihnen, Unbehagen zu zeigen, denn sie sind finanziell und sozial von den Feiernden abhängig. Gezwungene sind gebrochen worden und sehen keinen Ausweg, ihrem Schicksal als benutzte Personen zu entgehen. Die wenigen Gezwungenen, die noch Widerstandsgeist zeigen (die unberührte Klosterschülerin, die wilde Mohin, der verwelkende Necker), werden gerade deswegen von den *erfahrenen Orgienlöwen* geschätzt. Kurz: Wenn Sie nachdenkliche Szenen einbauen wollen, bietet diese Gruppe reichlich Gelegenheit dazu.

MASKIERUNG, ALIAS UND VERSCHWIEGENHEIT

Die Levthanier nutzen Masken und Aliasnamen, um nicht sogleich als „Frau Ratsherrin“ und „Herr Gildenmeister“ erkannt zu werden. Da sich viele erfahrene Orgiengänger allerdings ohnehin (er-)kennen, handelt es sich dabei eher um ein Feigenblatt und die spielerische Lust am Verstecken als um eine dogmatische Notwendigkeit. Voll Freude schlüpft man in die Rolle als Fee, Barbar, Held, Gott. Die Levthanier kommen sich verkleidet nahe und lassen in diesen Stunden die Funken sprühen – sei es mit einem vermeintlich Fremden, einem Konkurrenten, ja sogar dem Erzfeind. Die Hüllen fallen bei einigen schnell (zum Baden, zum Toben, zum Sex), andere halten länger am Reiz von Kostüm und Maske fest.

Was auf der Orgie geschieht, bleibt auf der Orgie. Sie ist eine Parallelwelt, in der wenig gilt, was sonst im Leben von Wert ist. Kein Levthanier redet öffentlich über sie. Wer es doch tut, wird von Levthaniern nur Schweigen und Leugnung ernten. Und er kann sicher sein, nie wieder zum Fest geladen zu werden.



ALLGEMEINER RAHMEN

Die Jahreswendfeier soll drei Nächte und drei Tage dauern. Es wird reichlich geboten an Speisen, Wein und Rauschmitteln, Musik und Spektakel, Lustknaben und Huren. Das Motto einer Feier wie zu Bardo und Cellas Zeiten ist den Levthaniern loser Leitfaden und der Aufhänger für allerlei Genüsse und Zügellosigkeiten. Die Gäste geben sich hemmungslos dem Laster hin, wechseln Speiseschüssel und Kotzeimer hin und her, lieben sich ungeniert, fluchen auf Götter und Anstand, tanzen bis zur Erschöpfung, nehmen Rauschkräuter bis zum Delirium.

Zentrale und stark belebte Räume der Orgie sind der Innenhof (E11, große Bühne), der Bardosaal (E17, großes Buffet) und das Caldarium (E24, Wasserspiele). Einzelne Gruppen vergnügen sich in E7, E12, E15, E16, E18, E20, E21, E22, E23, U6 und U17, seltener in E6 und U16, verruchter in U12. Wer Ruhe benötigt, findet sie am ehesten in Separees (E16) und dem Lesesaal (E13) oder einigen verlassen Ecken im Erdgeschoss.

LEIBLICHE GENÜSSE

»Auch ein Kaiser muss beraten –
 Etwa, ob zum Festtagsbraten
 Roter oder weißer Wein
 Soll als Trunk gereicht sein.
 Also rief man den Mundschenken,
 Der riet, wie man sich kann denken:
 »Rot und weiß ins Glas hinein,
 Ein Rosé schmeckt köstlich fein!«
 Hopp hopp hopp, falalala,
 Gern trank das Kaiserzwillingspaar,
 Hopp hopp hopp, falalala,
 Das Kaiserzwillingspaar!«
 —Trinklied während der Orgie

Die Köche und Bediensteten der Therme tragen Berge von Fleisch, Krustentieren, Obst, Kuchen und Pasteten auf. Immer wieder stehen auch reine Völlerei und Esswettbewerbe auf dem Programm. Hier einige typische aventurische Köstlichkeiten und Spezialitäten der Jahreswendfeier, von denen mindestens jede zweite als Rahjaikum angepriesen wird.

Deftige Speisen

Aranische Austernsuppe mit Kümmel und Koriander mit Blattgold geschmückter Auerhahn
 Blauer Pailosummer mit Knoblauch
 Gänsepastete mit Fasarer Pistazien
 Garetischer Karpfen auf Amarellenaspik
 Gefüllter Baumdrachenhals
 Gesottene Hundewelpen, just entwöhnt, mit Honigzwiebeln
 Hengtschlauch in scharfer Soße
 Koschammerzungen in Weinsoße
 Meerbarbe in Essig (werden lebendig vorgeführt und vor aller Augen langsam getötet, da sich im Sterben ihre Schuppen rot färben)
 Pochierte Straußeneier
 Purpurmeisenpastetchen
 Schweinskaldauen in Auerochsenfett gebraten
 Stierhoden im Backteig
 Wachteln in Trüffelsauce
 Warunker Sembelquast (echt untot)
 Weidener Bärenschinken

Süße Speisen

Kutjajiar (maraskanische süße Suppe)
 Geeiste Südfrüchte mit Sahne
 Kaiser-Bardo-Torte
 Karamellisierte Alveranie (**ZooBotanica 228**)
 Olporter grüne Grütze
 Rahjaszipfel (Küchlein mit Zuckerguss und Kirsche)
 Weintrauben

Bier

Helles Ferdoker, Angbarer Zwergenbock (hell), De Motter Klosterbräu (dunkel), Dröler Weizengold (hell), Eichstätter Weizen (hell), Gratenfelder Gagel (Rotbier), Lowanger Kirschbier



Wein

Bosparanjer (horasischer Perlwein), Liebliche Cella (weiß), Goldfelser Morgenrot (rot), Greifenberger Sauertöpfchen (sehr sauer), Zyklopäischer Bitterwein (geharzt), Castello Ciarantalla (rot), Gallyser Ogermeth (Honigwein), Strammer Muktur (rot), Weißer Geron (weiß), Trollberger (weiß und rot), Yaquirtaler Madawein (weiß), Zidra (almadanischer Apfelwein)

Hochprozentiges

Balihoer Bärenod, Bodirer Orkengalle, Dergelsteiner Zwetschg, Hochgeweihter Mendona, Ingerimms Donnerschlag (Kartoffelschnaps), Meskinnes, Offenbarung der Zwillinge, Premier Feuer (klarer Rübenschnaps), Rallerspforter Quellwasser, Sulviâr („Sulvas Geist“, vergorene Stutenmilch aus der berühmten Heiligen Herde zu Menzheim), Syllarak, Valposella (vierfach destillierter Quittenschnaps), Warunker Rambelbost

Hilfsmittel zum Verzehr

Schmalz (zur Fettauskleidung des Magens), Rachenfeder, Brechwurzel und Blaustein (zum Übergeben), Zahnstocher, Stopfschlauch aus Schweinedarm (für Wettessen), Wanstgürtel (beugt dem Platzen des Magens vor), in Essig aufgelöste Perlen (sollen vor Vergiftung schützen)

RAUSCHMITTEL

»Wo Saufen eine Ehre ist, kann Kotzen keine Schande sein.«
 —Kaiser Bardo

Auf der Orgie haben die Gäste reichlich Gelegenheit, sich dem Rausch hinzugeben. Sie können sich an Bierfässern, Weinschalen und Wasserpfeifen bedienen oder sich auf Traumliegen und an Schnupftischen die Pforten zur Glückseligkeit öffnen lassen. Gäste laden zum Umtrunk, zu Trinkspielen, zum gemeinsamen Rauchen.



Alkohol und einige Rauschkräuter stehen im Überfluss zur Verfügung (in der Tabelle unter **Zugang** ++ vermerkt), andere sind nur begrenzt vorhanden und werden bei Dienern nachgefragt (Zugang +). Einige Spezialitäten sind für besondere Gäste reserviert, wurden von diesen mitgebracht oder werden von vereinzelt Elixier- und Rauschkrauthändlern angeboten. Man erhält sie nur auf Einladung, bei Kauf oder Gegenleistung (Zugang: 0).

RAUSCH IN REGELN

Falls Sie nicht die Wirkung jeder Substanz einzeln abhandeln möchten, können Sie den Konsum berauschender Mittel wie folgt vereinheitlichen: Jede Dosis eines Rauschmittels besitzt eine Drogenstufe. Halten Sie nach, wie viele Drogenstufen die Helden durch Konsum im Laufe des Abends ansammeln.

Rauschmittel auf der Orgie

Rauschmittel	Beschreibung	Dosis (Preis)	Stufe	Zugang	Wirkung
Bier	Alkohol	1 Humpen (8K)	1	++	enthemmend
Wein	Alkohol	1 Becher (6H)	1	++	enthemmend
Schnaps	Alkohol	1 Becherchen (6H)	1	++	enthemmend
Rahjasine	kirsch kerngroße, getrocknete Frucht des Wasserrauschs (ZooBotanica 273)	1 Frucht (15D)	2	0	euphorisierend, steigert rahjanisches Verlangen
Schwarzer Pfeffer (Zithabar)	Rauchkraut (ZooBotanica 275)	5 Skrupel (2S)	1	++	Trugbilder erzeugend
Ilmenblatt	Rauchkraut (ZooBotanica 241)	1 Unze (6D)	3	+	stark beruhigend, leicht euphorisierend
Elfenbeintraum (Boronwein)	milchigweißer Trunk (ZooBotanica 272)	1 Unze (7D)	4	++	tiefe Zufriedenheit, Halluzinationen, Lethargie, stark suchterzeugend; in Gareth verboten
Scharlachkatze (Samthauch)	Blütenstaub zum Schnupfen (ZooBotanica 264)	2 Skrupel (8D)	5	+	ekstatisches Delirium, in Überdosis Atemgift; in Gareth verboten
Brücke nach Alveran (Regenbogenstaub)	magisch schillerndes Pulver für Getränke (WdA 63)	1 Skrupel (30D)	8	0	Entrückung, farbenprächtige Visionen und Träume, phänomenale Sinneseindrücke

ANDERE HILFSMITTEL ZUM FEIERN

- Heißer *Rahjalieb-Tee* (**ZooBotanica** 260); Dosis 2S, Zugang: ++; luststeigernd, zuverlässig empfängnisverhütend für W3+1 Tage
- *Frischer Gulmondtee*, um die Exzesse durchzustehen (**ZooBotanica** 239); Dosis 6D, Zugang +; Tee bringt für 8 Stunden KO +2, AUP +10 und LeP +2
- Diverse Mittelchen zur Steigerung männlichen Stehvermögens, nach Effektivität aufsteigend: angebliches Drachenhornpulver (Zugang 0), der Biss der Schwarzen Witwe (Zugang +, eine Dienerin Alaras geht damit hausieren),

Bei jeder Einnahme einer Dosis würfelt der Held eine *Zechen*-Probe, bei der er mindestens TaP* in Höhe der Drogenstufensumme sämtlicher in den letzten 12 Stunden eingenommener Rauschmittelmengen erzielen muss, um weiterhin unbeeinträchtigt zu sein. Gelingt das nicht, entspricht die Höhe der fehlenden TaP* der Stufe des Rausches, die beim Helden anschlägt.

Je Rauschstufe gilt:

- je fünf Gute Eigenschaften –1, passend zum Rauschmittel
- je drei Schlechte Eigenschaften +1 oder –1, passend zum Rauschmittel

Erreicht eine Gute Eigenschaft den Wert 0, ist der Held kampfunfähig und üblicherweise im Schlaf oder Delirium. Bei Anwendung des **KLARUM PURUM** zählt eine Rauschstufe wie eine Giftstufe. Nach Beendigung des Konsums von Rauschmitteln verringert sich die Rauschstufe um 1 pro Stunde.

Amethyst unter der Zunge (Zugang +), Purpur (Zugang 0). Krafttronikum Praioron Forte (Zugang +), Quinja-Beeren (Zugang 0), Gulmond (siehe oben), Moarana-Paste (Zugang 0), Liebestrunke (siehe unten)

- *1001 Rausch*, das sagenhafte und sündhaft teure Parfüm aus Belhanka (**ZooBotanica** 249); Dosis 1D, Zugang 0 (nutzen einige wenige als Geheimmittelchen), für W3+3 Stunden alle *Betören*-Proben –7, ungewollt angezogene Personen inklusive
- Diverse Elixiere, alle mit Zugang 0: Antidot (**WdA** 55), Charismaelixier (**WdA** 39), Heiltrank (**WdA** 56), Liebestrank (**WdA** 61), Pulver des klaren Geistes (**WdA** 58), Wachtrunk (**WdA** 64),



SEX UND SPIELPRAXIS: WIE FRIVOL HÄTTEN SIE ES GERN?

Die dekadente Feier zwischen den Jahren ist ausgelassen, hemmungslos und lasterhaft, und geht damit zuweilen an die Grenzen dessen, was sich als Sujet für einen gemütlichen und spannenden Rollenspielabend unter Freunden eignet. Wo genau diese Grenze liegt, ist dem Geschmack jeder einzelnen Spielrunde vorbehalten.

Gerade der Einbezug von Sex und Erotik in einem Fantasy-Rollenspiel-Abenteuer ist nicht jedermanns Sache und schnell kann die Thematisierung die Grenze zur Peinlichkeit überschreiten. Es ist daher kein Wunder, dass sich selbst das **Das Schwarze Auge**-Regelsystem trotz Talenten wie *Betören* oder Nachteilen wie *Brünstigkeit* der Darstellung von Sexualität nur in Teilaspekten widmet. Auch wenn Ihre Spielerhelden vermutlich nur bedingt dazu kommen werden, sich mit vollem Körpereinsatz in das amouröse Getümmel des Schauplatzes zu werfen, bleibt doch die Frage offen, wie man eine Orgie als ungewöhnliche Bühne darstellt? Unser Tipp lautet: im Zweifel mit Humor! Scheuen Sie sich nicht, alle Orgien-Klischees zu bemühen, die Sie aus einschlägigen Stoffen kennen. Anschauungsmaterial liefern (teils berüchtigte) Filme wie *Fellinis Casanova* (1976), *Caligula* (1979) oder *Eyes Wide Shut* (1999) und sogar Comics wie *Asterix bei den Schweizern*. In der Spielpraxis hat es sich bewährt, frivole Elemente zu überhöhen, um sie dann möglichst humorvoll zu brechen. Beispiele gefällig?

● Ein Darkroom, in dem sich mehrere Liebespaare vergnügen, entpuppt sich als Hindernisparkour („*Entschuldigung, darf ich mal vorbei?*“ - „*Autsch!*“ - *Tut mir leid, keine Absicht. Weitermachen!*“)

● Mancher Orgienteilnehmer mag sich durch eine leichte Überforderung auszeichnen („*Ich ... kann das nicht bei diesem Stress!*“), oder erfährt die Komplikationen seiner persönlichen Vorlieben („*Ein Handtuch! Ein Königreich für ein Handtuch! Dieser viele Honig juckt ja fürchterlich...*“).

Auch vermeintlich intime und sehr persönliche Szenen lassen sich entsprechend brechen. Denken Sie nur an

● eine schwatzhafte Eroberung, die angesichts des Helden beständig von den körperlichen Vorzügen ihres Verflorenen spricht.

● einen verkannten Künstler, der seiner Angebeteten in einem spontanen Anflug von Romantik mit einer schief klingenden Arie huldigt.

● anzügliche Machos, die sich mit immer denselben dümmlichen Anmachsprüchen Ohrfeigen einhandeln („*Lach doch mal Süße! Das ist doch sicher das Zweitbeste, was du mit deinen Lippen machen kannst ...*“ *klatsch*).

● eine hübsche junge Maid, die sich plötzlich als Professionelle herausstellt, und dem Held gelangweilt ihr Repertoire aufzählt („*Also, Jungchen, was willst du? Horasisch? Alanfanisch? Handmassage? Du siehst aus, als stündest du auf Bornisch. Oder Tulamidisch – dann musst du aber Öl aufreiben. Und Küssen ist nicht. Ach ja, und es wäre toll, wenn du dich beeilen würdest, da ich in einer Viertelstunde nach drüben ins Separee muss.*“)

● an Gäste mit Fetischen oder Zwängen („*Es wäre ganz wunderbar, wenn du dich vorher noch einmal waschen würdest. Bitte auch inwendig, wenn du weißt, was ich meine. Und wenn du schon dabei bist, dann reibe dich bitte noch mit diesem Duftöl ein. Außerdem habe ich ein Elfenkostüm mit, dass dir eigentlich passen sollte.*“)

Kurz: Servieren Sie Ihren Spielern all das, was diese während einer solchen Lustbarkeit gerade *nicht* erleben möchten.

Wer sich hingegen auf die Darstellung des Sexuellen gar nicht erst einlassen möchte, kann das Geschehen nur oberflächlich andeuten. Für das eigentliche Abenteuer ist Sex nicht nötig: Er ist kein Handlungselement, sondern Teil der Kulisse. Stattdessen kann der erzählerische Fokus problemlos auf andere Ausschweifungen gerichtet werden: Völlerei, Trunkenheit, Verschwendungssucht, ekstatischer Genuss, wilde Spiele. Auch rutschige Weinlachen, mit Ilmenblatt vernebelte Räume und grölende Gäste, die die Helden mit gesottenen Koschammern bewerfen, tragen dazu bei, eine orgiastische Stimmung aufkommen zu lassen.

PERVERSION UND SELEMIE!

»Blicke in die Räume der Bardo-Therme zur Jahreswendfeier und du wirst alles sehen, wonach es dir je gelüftet hat. Alles jenseits deiner kühnsten Träume. Und alles, was dir je Ekel und Abscheu brachte. Und sich doch wie ein schleichendes Gift mit deiner Lust vermischt.«

—Kalman Karinor, erfahrener Besucher der Orgie, dieses Jahr leider verhindert

Das körperliche Treiben in der Therme gilt in der auf Anstand bedachten bürgerlichen Öffentlichkeit Gareths als frivol bis frevlerisch. Die Haltung zur Sexualität pendelt zwischen den Lehren prüder Vertreter der Traviakirche und denjenigen hemmungsloser Mitglieder der Rahjakirche. Deren Ansichten zu einzelnen Praktiken werden hier aufgeführt. Was Ablehnung hervorruft gilt als unsittlich, manchen auch als krankhaft, selemitisch, als Verderbnis bringend, oder fällt dogar in die Domäne der Meisterin der Schwarzfaulen Lust (Belkelel).

Ein **prüder Zweig der Traviakirche** akzeptiert Sex nur als Teil ehelicher Liebe, als Handlung privater Zweisamkeit und als Mittel zur Fortpflanzung. Er prägt die biedersten Garether. Ein **hemmungsloser Zweig der Rahjakirche** inspiriert liberalere und lebenslustige Teile der Bevölkerung. Hier ist Vieles möglich, solange es freiwillig und im Einverständnis geschieht.

Nach Garether Rechtsverständnis strafbar sind Praktiken, die alle Kirchen ablehnen; bei anderen Fällen hängt es stark von den Umständen (Hergang, Haltung des Richters, Stand von Angeklagtem und Ankläger) ab. Die meisten Gäste der Orgie sind allerdings daran interessiert, dass Details ihrer rahjanischen Vorlieben *gar nicht* an die Öffentlichkeit gelangen.

Die Levthanier reizt es, sich einmal im Jahr so freizügig wie in Belhanka, so verschwenderisch wie in Al'Anfa und so verdorben wie in Selem oder Oron aufführen zu können. Ihre Haltung entspricht meist der der Rahjakirche. Einige Levthanier gehen jedoch darüber hinaus, vollziehen (z.B. in **U12**) belkelelgefällige Praktiken und geben diese als „Levthansdienste“ und „im Geiste des Gehörnten“ aus.

GARETHER ANSICHTEN ZUR SEXUALITÄT

+ = Wohlwollen, 0 = neutral oder egal, – = Ablehnung

Sexuelle Handlung	Travia	Rahja
Zurschaustellung erotischer Reize	–	+
Voyeurismus	–	+
Sex mit Fortpflanzungsabsicht	+	+
Sex ohne Fortpflanzungsabsicht	–	+
Sex ohne Vergnügen	0	–
Masturbation	–	+
„Exotische“ Liebesstellungen	0	+
Ehelicher Verkehr	+	+
Außerehelicher Verkehr	–	0
Häufige wechselnde Sexualpartner	–	0
(Freiwillig angebotenen) Geschlechtsverkehr kaufen	–	+
Sich (freiwillig) für Geschlechtsverkehr verkaufen	–	+
Verkehr mit mehr als einem Partner zugleich	–	+
Gleichgeschlechtlicher Verkehr	–	+
Inzest	–	0
Verkehr mit anderen Völkern	0	0
Manuelle Stimulation, Oral- und Analverkehr	0	+
Verkehr mit Tieren	–	–
Einbindung geweihter / „reiner“ Objekte in den Verkehr	–	0
Sadomasochismus, Fesselung, Herr-und-Diener-Spiele	–	+
Enthemmung durch Rauschmittel	–	+
Nekrophilie	–	–
Verkehr gegen das Einverständnis anderer	–	–
Verkehr mit Unmündigen	–	–
Verstümmelung oder Tötung beim Sex	–	–

KLATSCH, GERÜCHTE, BETTGEFLÜSTER

Was man auf der Orgie so hört (wenn man noch nüchtern genug ist) und redet (wenn man mit dem Mund gerade nichts Besseres vorhat), ist hier nach Themengebieten aufgeführt. Einige der Themen werden erst **nach Mitternacht** von Belang sein, wenn die Helden dringende Nachforschungen über plötzliche Alterungen, den Thermenbaumeister und Vampire anstellen.

● **Gerede** sind Informationen, die ohne Zutun der Helden Gesprächsthema sein können. Die Informationen unter **Nachgefragt** kommen nur ans Licht, wenn die Helden das Gespräch entsprechend lenken, explizit danach fragen oder aber wenn die Inhalte an Brisanz gewinnen (wenn etwa bereits die Runde macht, dass Personen plötzlich altern, können sich die Helden vor Befürchtungen und Vermutungen anderer Gäste kaum retten).

● Informationen können wahr (+), teilweise wahr (+/–) oder falsch (–) sein.

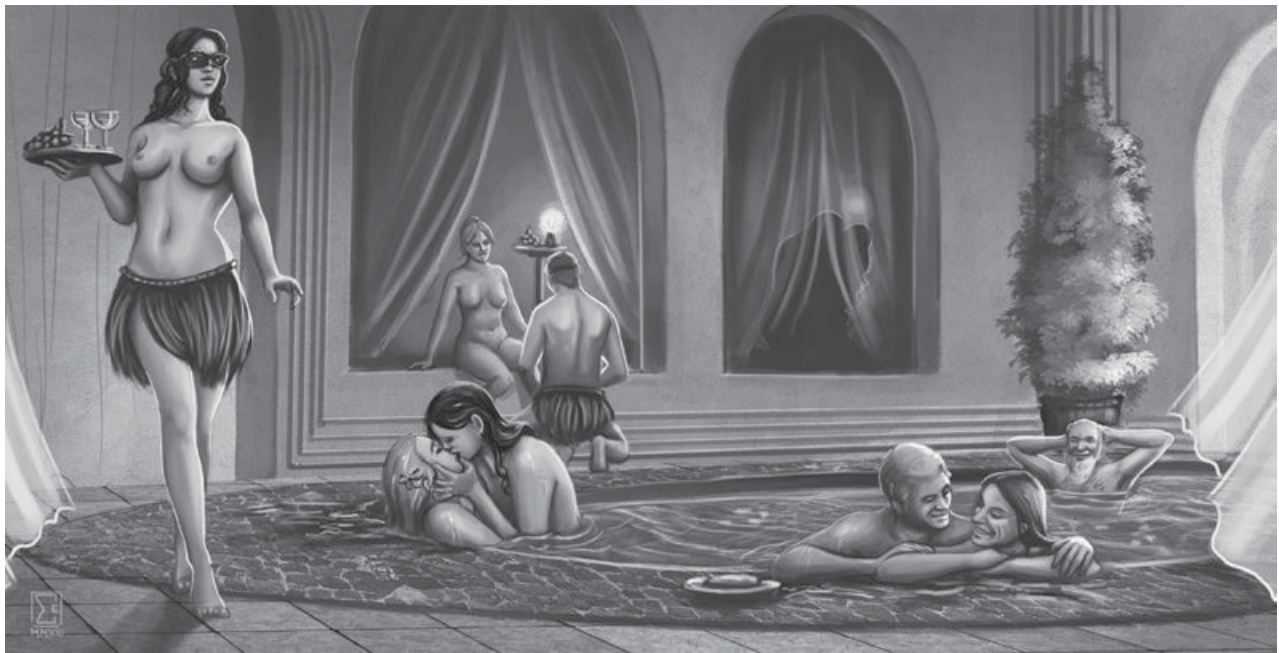
● Viele Informationen können Sie allen Personen in den Mund legen. Verfügen nur bestimmte Personen über die jeweilige Information, sind deren Namen davor angegeben.

ÜBER DAS VERGEHEN VON JÜGENG UND SCHÖNHEIT

Viele Gäste sind besessen vom Jugendwahn und tauschen sich leidenschaftlich über Mittel zum Aufhalten der Alterung aus.

GEREDE

● „Ewig leben und göttlich schön sein, das wollen wir doch alle. Aber es ist eben keiner von uns Nahema. Oder vielleicht doch, unter einer dieser Masken?“



IMPRESSIOMEN AVS DER THERME

„Das tägliche Bad in Stutenmilch. Nur zu empfehlen! Darauf schwor schon Kaiserin Cella.“ – „Ahja, und die war ja für ihre Attraktivität bekannt ...“

„Schau mal da, [Gast]. Hat wieder etwas an sich machen lassen. Bestimmt bei Charyscha. Ihr wisst schon, der Transmutare-Meisterin vom Zirkel der Freien Wissenschaften. Aber zugeben will er/sie das natürlich nicht.“

„Manuelle Stimulation! Seit ich zu Doctor Habergurt gehe, schwinden meine Falten. Und der Hüftspeck schmilzt nur so dahin.“

„Mein Geheimtipp: Amethystelixiere / Wasser aus dem Neunaugensee / Weiselfuttersaft / Vulkanerde von den Zyklopeninseln / Eier vom selemitischen Bandwurm. Ihr werdet wie neugeboren erscheinen!“

„Oh, da! [Gast]. Wieder ein paar Krähenfüße / Speckringe mehr. Und diese(s) Doppelkinn / Augenringe / Arangenhaut / Besenreiser. Wie kann man sich nur so gehen lassen?“

„Der Jungbrunnen. Unser aller Lösung. Er soll ja irgendwo auf Maraskan sein oder in den Echensümpfen. Warum nur in so scheußlichen Landstrichen? Wenn jemand *hier* einen Jungbrunnen fände, er würde ein Vermögen machen.“

„[Nicht anwesender Gast] hat es geschafft. Ein Wunder der Tsapriester von Khunchom hat ihr die Jugend zurückgegeben. Aber dafür musste sie sich ganz dem Glauben an die Eidechse verschreiben, lange pilgern, Altes hinter sich lassen. Und ist darüber wirklich religiös geworden. Nein, das ist es dann doch nicht wert.“

„Natürlich gibt es Wege. Jeder hier weiß, wer die Vielfarbene Macht ist, die Herzogin des wimmelnden Chaos. Aber gleich die Seele über Bord werfen, das tun nur die wirklich Verzweifelten. (+) [Gast] zum Beispiel, ich bin mir ziemlich sicher. (–)“

Regolan Brachenstätter: „Viel Ruhe, regelmäßiger Thermenbesuch, zweimal wöchentlich Einlauf, dreimal täglich zu den Göttern beten. Das ist alles. Tinkturen, Quacksalber, Zauberei-Schmauberei, alles Blödsinn. Man soll gefälligst in seinen Kindern fortleben und nicht jammern, wenn Golgari einen holen kommt.“

ÜBER VERSCHLEPPTÉ JUNGFRAUEN / SELINDE KORNINGER

Siehe **Spuren Selindes** auf Seite 32.

ÜBER DIE THERME

GEREDE

„Ah, dieses Rohe und Abweisende des Baus, die Gargylenfratzen, die dunklen Gewölbe. Pervalscher Stil, nicht wahr? Eigentlich bedrückend, aber unserer Feier gibt es den richtigen Reiz, findet Ihr nicht auch?“

„Es heißt ja, es gebe so manche verschwiegene Türen und geheime Räume. (+) Was die wohl bergen?“

„Lasst keine der Statuen aus den Augen. Sie mögen sich bewegen und euch zu einem Gargylenhort entführen oder gleich erschlagen.“ (+/–)

Theophrastos: „Der Bau der Therme folgte magischen Gesetzen. Schaut euch um! Anlage, Proportionen, Symbolik weisen auf einen arkanen Zweck hin. (+). Ich bin mir sicher, dass der Architekt eine Art von Jungbrunnen in die Therme integriert hat. (+)“ 

ПАХГЕФРАГТ

„Gerbelstein hat die Bardo-Therme gemietet. (+) Die Therme wechselte immer wieder mal den Eigentümer. Ich glaube, einem Adligen aus dem Lieblichen Feld gehört sie derzeit.“ (+/–)

Zurbaran, Orgrim, Rauert, Boswin Unkenau: „Der Eigentümer der Thermen ist seit ein paar Jahren Molinaro ya Costermana, ein eigenbrötlerischer Adliger aus Belhanka, der zurückgezogen in einer Villa Neu-Gareths lebt. Er hat die Thermen als Investitionsobjekt erworben, sagt man. Aber wie viele



vor ihm ist er daran gescheitert, sie zum Blühen zu bringen.“ (+/–, ya Costermana ist eine Scheinidentität Bardos)

● *Orgrim, Rauert, Theophrastos*: „Die Therme wurde wie die benachbarte Cella-Therme zur Zeit Kaiser Bardos errichtet und war eine stetige Baustelle. Baumeister war der Mathematiker und Hofmagier Farathos. (Ergänzen Sie nach Bedarf Weiteres zur Geschichte des Baus, siehe S. 26)“

● *Theophrastos*: „Überall ist die 13 im Bau. 13 Säulen tragen das Vestibül, 13 Säulen auch die Arkaden im Innenhof. Das Caldarium hat 13 Nischen und misst 26 Schritt – zwei mal 13. (+) Dient das Gebäude einem namenlosen Zweck? (–) Es muss sich auf etwas anderes beziehen, das mit der 13 verknüpft ist ... (+)“

● *Rauert*: „Ja, hin und wieder rauschen Gargyle durch die Therme. Seit ein paar Tagen vermisste ich zwei Statuen, die sich meist an oder in der Therme aufgehalten haben. (+) Vielleicht weiter gezogen.“ (–)

● *Rauert*: „Seltsam, dass die Abwasserhalle (U18) deutlich tiefer als die übrigen Kellerräume liegt. Das wäre für den Wasserabfluss gar nicht nötig – außer es gebe noch Räume mit Wasserbecken, die unterhalb der Kellerebene lägen.“

● *Rauert*: „Manchmal wird Blobschleim (von Riesenamöben) aus einem Abwasserrohr angeschwemmt. Aber ich kriege einfach nicht raus, wo die Biester hocken.“ (siehe U20)

● *Rauert*: „In meinem Abstellraum (U15) gibt es vielleicht einen geheimen Einbau. Dort sind Fugen in der Wand.“ (nur auf direkte Fragen nach Geheimtüren im Keller)

ÜBER DIE JAHRESWENDORGIE

GEREDE

(jeweils von erfahrenen Gästen)

● „Gerbelstein richtet die Jahreswendorgie schon seit sieben Jahren aus. Das Motto wechselt, wir hatten auch schon *Brennen muss Selem* und *Liebeszauber im Reich des Elfenkönigs*. Aber jedes Mal ist es ein himmlischer und höllischer Rausch. (+)“

● „Vor drei Jahren hättet ihr dabei sein sollen, damals kämpften unter dem Motto *Das endlose Gelage* Zwerge, Patrizier und Krieger in einem Fresswettbewerb. (+) Zwei starben gar am geplatzten Wanst. (+)“

● „Was haben es die Adligen des Reiches und die Höflinge hier getrieben vor fünf Jahren in den Tagen vor dem Kaiserturnier. Das war ein Gesteche und ein Lanzenreiten ganz besonderer Art. Und wer da alles im Rausch zu Edlen und Baronen geschlagen wurde, haha.“ (+)

● „Die Jahreswendorgie gibt es – mit Unterbrechungen – seit Jahrzehnten. So vor 12, 13 Jahren war die Feier so exzessiv, dass ein Dutzend Gäste gestorben ist. (+) Unheimliche Dinge sollen da vorgefallen sein (+), ein plötzlicher Blutausch. (–) Oder ein Fluch, der Leute in einen Todeschlaf fallen ließ – außer sie waren Jungfrauen. (–) Aber da spricht kaum einer drüber. (+)“



NACHGEFRAGT



An die Ereignisse vor 13 bzw. 26 Jahren können sich nur wenige Gäste erinnern und sie berichten nur schleppend oder verfälscht durch Angst, Fabulierlust und eingeschränkte Perspektive.

● *Zurbaran*: „Nichts als Geschwätz.“ (–)

● *Rauert, Orgrim, Darian von Gareth, Ilmariel Prutz*: „Bei der Jahreswendfeier der Patrizierin Remula Burkherdall geschah vor dreizehn Jahren Schreckliches. Nach Mitternacht des ersten namenlosen Tages alterten 13 Gäste binnen weniger Stunden um Jahrzehnte. Sieben Gäste starben, darunter die Gastgeberin selbst. Wie verwelkte Mumien sahen sie aus. Die Ermittlungen verliefen im Sande: Niemand wollte auf dieser verruchten Feier Zeuge gewesen sein.“ (+)

● *Rauert, Orgrim, Darian von Gareth*: „Das Dahinwelken war eine Strafe der Götter für lästerliche Praktiken (–) / eine misslungene Dämonenbeschwörung (–) / bestimmt so ein niederhöllisches Gift, das vom Gesplitterten Berg durch den Boden gesickert war und das Thermenwasser verseucht hatte. (–)“

● *Orgrim, Darian*: „Von denen, die es damals erwischt hat, lebt heute keiner mehr.“ (–)

● *Rauert*: „Eine Frau, die damals alterte, habe ich heute wiedergesehen! Sie trägt ein grünes Hexenkostüm.“ (+, es ist Ilmariel Prutz)

● *Ilmariel Prutz*: „Tja, meine zarte Haut ist dahin. Aber ich greife das Leben immer noch mit beiden Händen, Süßer. Weiß nicht mehr viel von damals – ich war tief berauscht. Aber ich war eine zeitlang zusammen mit den anderen, die dann faltig wurden. Wir berauschten uns an einem Trinkspiel, Wasser ging uns bis zur Hüfte. Nein, ich weiß nicht mehr, wo das war (+). Das war ein böser Scherz des Kosmos (–), so wie es an den Namenlosen Tagen ja auch Frösche regnet und Häuser abbrennen. Mit der Sache habe ich abgeschlossen. Und jetzt will ich meinen Spaß haben! (+)“

● *Rauert*: „Damals, als vor 13 Jahren Menschen alterten, fischte ich zwei Tage später aus dem Abwasser, das von der Kaisergrotte kommt, 13 Gegenstände. Die gehörten jeweils einem der Opfer.“ (+, Bardo hatte sie genutzt, um die magische Verbindung zu den Opfern aufzubauen.)

● *Rauert*: „Bei der Jahreswendfeier 1010/1011 BF (also vor 26 Jahren), die ein unbekannter Gönner unter dem Motto *Es vergeht die Zeit, unsere Schönheit bleibt* ausrichtete, sollen auch drei, vier Gäste wie um Jahre gealtert sein. Einer starb sogar – an Erschöpfung und Rauschkraut.“ (+/–)

ÜBER ANWESENDE

GEREDE

● *Über diverse*: „Von dem/der solltet Ihr Euch lieber fernhalten. Mehr als die Puniner Punzenpest / die Hobelräude / den Fidenen Levthan / die Charyptischen Chlamydien / Filzläuse könnt Ihr Euch da nicht holen.“ (+/–)

● *Über diverse*: „Ich sage Euch: Ein wahrer Levthan / eine wahre Rahja im Bett. Verpasst es um keinen Preis!“ (+/–)

● *Über einen weiblichen Gast*: „Hat ihren Mann nur wegen dessen seidigen Haaren geheiratet. Hin und wieder lässt sie ihn kahlscheren und trägt eine Perücke aus diesem Haar. Schau mal, heute auch wieder.“ (+)

● *Über einen männlichen Gast*: „Oh, der. Er vermisst seine tote Frau und hat einen Jüngling, der ihr ähnelt, adoptiert. Schließlich hat er den Jüngling kastrieren lassen und gebraucht ihn nun ganz wie früher sein Weib.“ (+/–)



● *Ein Garethher über Korninger:* „Wollt Ihr mal Eure Maske lüpfen? Ich kann es nicht glauben. Ihr! Travian Korninger! Hier! Aber irgendwann erliegt jeder der Versuchung, nicht wahr?“

● *Über Alara Paligan:* „Seht nur! Ihr habt sie sicher schon erkannt. Die Spinnenkönigin ist niemand geringerer als die Schwarze Witwe, Kaiserwitwe Alara Paligan! (+) So elegant wie tödlich. Wenn sie ein Auge auf Euch wirft, habt acht: Erst verführt sie Euch, dann verspeist sie Euch. Ich ersehne es so sehr wie ich es fürchte.“

„Zwar trägt sie ständig Schleier, aber sie sieht mindestens 30 Jahre zu jung aus! (+) Ich weiß auch, warum! Sie schläft regelmäßig mit Elfen (+/–) / trinkt Alchimika mit dem verbotenen Theriak aus dem Eisreich wie unsereins Kräutertee (–) / lässt sich von kosmetischen Magiern verjüngen (+) / vollzieht vampirische Riten der verfluchten Al’Anfaner Rabenkirche, denen jeden Neumond eine schöne Jungfrau zum Opfer fällt (+/–).“

● *Ein Garethher über Levaska:* „Diese Quellnymphe ... was für eine überragende Schönheit. Wer ist sie bloß? Niemand, der je auf Gareths Gassen zu sehen war, das wüsste ich.“ (+)

⚡NACHGEFRAGT

● *Über Zurbaran:* „Er ist unser Priester des Lasters. Niemand kennt unsere Gelüste besser. Und wenn man sich gut mit ihm stellt, entführt er einen auf geheime Pfade des Genusses. (+/–)“

„Über das Jahr hinweg lässt sich so mancher, der in der Öffentlichkeit besonders tugendhaft erscheinen will, nicht gerne zusammen mit dem Kontorleiter der Gerbelsteins sehen. Aber jetzt, zwischen den Jahren, ist er der König von Gareth.“ (+) „Man munkelt, er sei älter als er wirkt. Der gehörnte Gott hat ihm ewige Jugend geschenkt.“ (+/–)

● *Über Isegrein:* „Bornländer, wohl von altem Bjaldorner Adel. Und er scheint ein erfahrener Jägersmann und Trophäensammler zu sein. Und Reflexe hat der. Im letzten Augenblick rettete er pfeilschnell eine umgestoßene Karaffe vor ihrem Schicksal als Scherbenhaufen. (+)“

● *Ein blonder Mann über Levaska:* „Alveranisch! Eine erotische Göttin. Aber ich war ihr nicht hübsch genug. Sie wandte sich ab, sobald ich die Maske abnahm. (+)“

ÜBER DEN NEBELGEIST

GEREDE

● „Es soll ein Geist in diesem Gemäuer umgehen. (+) Er hat schon Badende und Liebende so sehr erschreckt, dass sie der Schlag getroffen hat. (–) Vor allem auf hübsches und junges Fleisch hat er es abgesehen (+/–). Also hütet euch besser (*anzüglicher Blick*)“

⚡NACHGEFRAGT

● *Orgrim:* „Schauerlich, nicht wahr? Vielleicht einer, der hier mal ertrunken ist (–). Tut aber keiner Fliege was. (+)“

● *Rauert, Orgrim:* „Der Nebelgeist erscheint in Neumondnächten oder zur Jahreswende. Jetzt in den Namenlosen Tagen hat der Spuk am meisten Kraft. Wahrscheinlich sehen wir ihn noch ein paar Mal. (+)“

● *Darian:* „Seht ihn euch doch an! Eines der Opfer der schrecklichen Jahreswendorgie vor dreizehn Jahren! Verdammte zum ewigen Schmachten und Spuken. Er wird euch das Leben aussaugen, das ihm genommen worden ist. (–)“

● *Rauert:* „Ich sage, das ist der Geist vom alten Farathos, dem Baumeister der Therme. Seit 60 Jahren sehe ich den hier. Aber mir glaubt ja keiner. (+)“

ÜBER DEN BAUMEISTER

GEREDE

● „Er soll sich umgebracht haben, als die Therme vollendet war – weil sie so ein abweisender und hässlicher Bau geworden ist.“ (+/–)

⚡NACHGEFRAGT

● *Orgrim, Rauert, Thermenchronik, Theophrastos:* „Baumeister Farathos war auch als Magier, Maler und Bildhauer tätig. Viele Werke in der Therme stammen von seiner Hand. (+)“

● *Thermenchronik, Theophrastos, Alara:* Farathos war zweiter Hofmagus von Bardo und Cella und suchte auf Expeditionen ins Südmeer und in die Echensümpfe nach der Quelle des Ewigen Lebens. (+)

● *Thermenchronik, Orgrim, Rauert:* 969 BF ist er von den Kaiserzwillingen mit dem weiteren Ausbau der Bardo-Therme beauftragt worden. Dem Bau widmete sich Farathos akribisch, aber auch mit zunehmender Auszehrung und verdüstertem Gemüt. (+)

● *Thermenchronik, Theophrastos:* Einige Entscheidungen in Bau und Innenausstattung scheinen nach arkanen Gesichtspunkten getroffen worden zu sein. Am Rande erwähnt die Chronik „Arkanium“. Zudem werden „geheime Arbeiten“ genannt, vorgeblich, um bestimmte Berufsgeheimnisse des Heizungs- und Leitungsbaus nicht zu offenbaren. (+/–)

● *Thermenchronik, Rauert:* Zwei Tage nachdem Farathos Ende 974 BF den Abschluss seiner Arbeiten verkündet hatte, wurde er mit gebrochenem Genick im trockenen Becken des Caldariums aufgefunden (+), anscheinend ausgerutscht (–).

● *Thermenchronik, Orgrim, Rauert:* Zum Gedenken existiert eine Büste von ihm im Park (P5), die „so eine merkwürdige Inschrift“ (Orgrim, Rauert) trägt.

ÜBER VAMPIRE

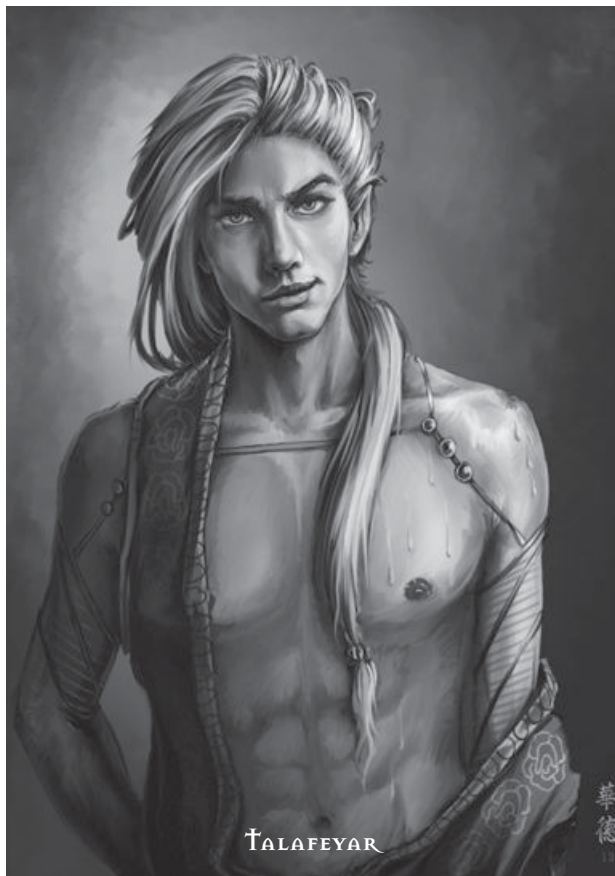
Kaum ein Gast kommt von sich aus auf die Idee, über Vampire zu plaudern. Die meisten sind abergläubisch genug, um in den Namenlosen Tagen nichts zu beschreiben. Ausnahmen sind Gäste, die sich selbst als Vampire verkleidet haben.

Sprechen die Helden das Thema an, können Meisterpersonen halb fasziniert, halb erschauernd ihre meist falschen Annahmen anführen. Oder es bricht aus ihnen heraus, sobald das Gerücht von einem echten Vampir in der Therme die Runde macht.

Der Wahrheitsgehalt der Aussagen bezieht sich darauf, ob die Annahme speziell bei Isegrein hilfreich ist.

⚔ACHGEFRAGT

- „Vor einem Vampir schützt geweihter Boden. Und ein geweihtes Praiossymbol.“ (–)
- „Hat ein Vampir einmal Euer Blut gerochen, findet er Euch, egal wo Ihr seid.“ (+/–)
- „Sonnenlicht (+) / Knoblauch (–) / Silber (–) / ein Holzpflöck (+/–) / tötet alle Vampire.“
- „Jedes Vampiropfer wird selbst zu einem. Ja, auch wenn Ihr nur einen kleinen Kratzer habt!“ (–)
- „Irgendwo hier muss das Grab des Vampirs sein. Vampire können sich nicht weit von ihrem Grab entfernen. Und wenn wir Praiosblumenkerne auf das Grab legen, muss er diese erst zählen, ehe er sich zur Ruhe betten kann.“ (–)
- „Köpfen, sag ich. Hat so ein Vampir erstmal seinen Kopf verloren, ist's aus mit dem Untod.“ (+/–)
- Was *Levaska* über Vampire zu wissen glaubt, finden Sie auf Seite 66.
- Talafeyar* weiß von einer Begegnung mit einer Vampirin zu berichten, die ihn im Perricumer Tempel aufsuchte. Sie war von traurigem Wesen, erlebte noch einmal die Freuden des diesseitigen Daseins und schüttete dann dem Geweihten ihr Herz aus: Sie offenbarte sich als Blutsaugerin, die schon viele andere Menschen getötet hatte. Von den Göttern verflucht, war sie nun ihres Daseins überdrüssig. Gemeinsam mit dem Geweihten sah sie sich den ersten Sonnenaufgang seit 20 Jahren an und zerfiel in seinen Armen zu Staub. *Talafeyar* kann einige körperliche Eigenschaften von Vampiren benennen. Aus den Erzählungen der Vampirin weiß er, dass Vampire mit einem oder mehreren Götterflüchen beladen sind, die sie verwundbar machen. Er kennt die Praios-, Boron-, Perraine- und Rahja-Verwundbarkeiten einigermaßen korrekt. (+/–)
- Theophrastos* weiß, dass es bestimmte Mittel gegen Vampire gibt, die unterschiedlich stark wirken (versengen, verbrennen, vernichten, +), wobei allerdings nicht jeder Vampir alle Verwundbarkeiten besitzt. Er glaubt, diese Verwundbarkeiten sind den sechs Elementen zugeordnet (–), z.B. scheut ein Vampir, der Sonnenlicht fürchtet, auch das Feuer (–), und einer der Schnee und Eis fürchtet kann am besten mit einem Eiszapfen vernichtet werden (+).
- Alara Paligan, Talafeyar*: „Einem Vampir schaden die Gaben derjenigen Götter, zu denen er einst eine Verbundenheit hatte. Das mag der Geburtsmonat sein. Oder seine Lebensart. Ein ehemaliger Jäger ist vielleicht von Firun verflucht und nimmt Schaden durch Eis und Schnee.“ (+)



- Alara Paligan* kann ziemlich genau die Verwundbarkeiten eines boronverfluchten Vampirs nennen und hält diese bei den meisten Vampiren für zielführend. Woher sie ihr Wissen hat, behält sie für sich: „Der Pflöck muss aus Ebenholz sein. Weihrauch lässt ihn ersticken. Ein Karneol schmerzt den Untoten, denn er ist der Stein Borons. Die wohlfeilste Methode ist jedoch: Fangt an, ihn zu bestatten.“ (+)
- Mhadul*, der Hüter der Menagerie, kann anhand der Vampirkatze *Dentassia* (siehe S. 100) Eigenschaften von Vampiren erläutern.

ÜBER PLÖTZLICHE ALTERUNGEN

⚔ACHGEFRAGT

- „In Levthans Namen. Ihr habt es etwas übertrieben mit dem Feiern, hm?“ (–)
- Ein Veteran der Kämpfe gegen die Schwarzen Lande*: „Das ist ein Fluch der Borbaradianer! Wir haben einen Anhänger des Dämonenmeisters unter uns. Und er hat es offensichtlich auf euch abgesehen.“ (–)
- „Die Götter! Sie strafen uns für unsere Laster. Erst Ihr – dann ich! (*läuft kreischend weg*)“ (–)
- „Gebt es zu! Ihr wolltet euch dem Namenlosen als Diener anbieten, doch er hat Euch zurückgewiesen und verflucht! Ja, so geht es denen, die den Hals nicht voll bekommen können.“ (–)
- Rauert, Orgrim, Darian von Gareth, Ilmariel Prutz*: „In der Götter Namen, nicht schon wieder.“ (+, siehe oben zur Alterung vor 13 Jahren)
- Alara Paligan*: „So etwas ist mir nicht unbekannt. Es gibt etwas Ähnliches bei der Zeitformel IMMORTALIS JUVENIR. Ein Opfer altert und stirbt – damit ein anderer sich verjüngen kann. (*lächelt süffisant*)“ (+)

„Wenn es wirklich eine ähnliche Magie ist, so würde ich schätzen, dass der Verursacher nicht weit ist. Und dass er euch durch einen magischen Akt zu seinen Opfern erwählt hat: Indem ihr Haare oder Blut gegeben habt, oder euch zur falschen Zeit am falschen Ort aufgehalten habt.“ (+)

ZUFÄLLIGE EREIGNISSE

Die hier kurz aufgeführten Begebenheiten illustrieren das Orgientreiben in der Therme: Wählen Sie aus der Liste oder würfeln Sie **2W20**. Beschreibungen vor einem Schrägstrich können als Hintergrundgeschehnis dienen, Ergänzungen nach dem Schrägstrich ermöglichen eine stärkere Einbindung der Helden. Wählen Sie die Häufigkeit zufälliger Ereignisse nach Spielstil und dramaturgischer Notwendigkeit. Enger mit dem Plot verzahnte Szenen finden Sie in den Abschnitten **Ereignisse vor Mitternacht**.

- 2 – Ein Held wird unter konspirativen Umständen angesprochen, da ihn Gäste irrtümlich für einen Händler halten, der verbotene Spezialitäten wie Schwarzen Wein (**ZooBotanica 267**) verkauft.
- 3 – Einige berauschte Gäste wollen einen ebenso berauschten Magus (z.B. *Quanion Finsterfold*) dazu überreden, „nur so zum Spaß“ einen Dämon zu beschwören, „wie der Galotta damals“. / Der Magus will den Gästen eine Lehre erteilen und schlägt einem Helden vor, als furchterregender Dämon verkleidet aufzutreten.
- 4-5 – Ein Held trifft auf eine als eher sittsam und anständig bekannte Person, die er hier niemals erwartet hätte und die mit einer dämlichen Ausrede aufwartet.
- 6 – Eine betrunkene/eifersüchtige Person bezichtigt einen Helden des Diebstahls oder sie mit ihrem Ehepartner betrogen zu haben. Sie provoziert den Helden, wirft mit Speisen und zerrt an seinem Kostüm. Sie ist kein wirklicher Gegner und sobald sie auf ihren Hosenboden gesetzt wird, ergibt sich die Person heulend ihrer Verzweiflung.
- 7 – Ein Held gerät an einen ‚Moha-Diener‘ (*Jala* oder *Odi-lo*), der ihm ein angeblich verrutschtes Kostüm wieder zurechtzupft und ihm – falls vorhanden – einen wertvollen Gegenstand oder eine versteckte Waffe zu stehlen versucht.
- 8 – Ein Held wird aufgrund seines Kostüms von dem ‚Piraten‘ (Hehler *Hagen*) verwechselt und in ein Separee (**E16**) geführt, wo ein dubioses Geschäftstreffen stattfindet. Dort versteigert der ‚Pirat‘ (übrigens mit Billigung des Gastgebers) an den Meistbietenden dämonische Artefakte aus dem Gesplitterten Berg, dem geborstenen Überrest von Galottas Fliegender Festung:
 - scharfkantige Metallsplitter, die Blut gleich einem Schwamm aufsaugen
 - schwarze Perlen, die Wasser bei Berührung zum Kochen bringen
 - ein Gotongi-Auge in einem Weckglas
 - ein Sangurit-Kristall von 60 Karat Größe (**WdA 90**)
- 9 – *Kaiser Bardo* marschiert mit hochrotem Kopf, besudelter Toga und fehlendem Lorbeerkranz vorbei. / Er berichtet, dass er von einigen betrunkenen Gästen, die „Heil, Reto!“ riefen, „abgesetzt“ wurde und bittet die Helden, von den Radaumachern den geraubten Lorbeerkranz zurückzuholen. Als Lohn bietet er ein seltenes Genussmittel (Zugang 0) oder eine halbe Stunde mit einem „roten Bändchen“. Zudem spricht er eine Einladung zur Dschungelnacht aus.

10 – Einem Helden wird ein Los einer Partner- bzw. Hurenlotterie in die Hand gedrückt, die entscheidet, wer mit wem in einem Separee verschwinden darf. Mögliche Zulosungen: eine Meisterperson, die die Helden noch näher kennenlernen sollen (z.B. *Levaska*, *Isegrein*, *Talafeyar*, *Taradiel*), die wilde Mohasklavin *Isna-Inti*, ein grober Widdermaskenträger der Levthansjagd, ein Schaf aus dem Stall (Streich).

11-12 – Tiere gehen um (W6):

1-2: Einem Helden wird ein Leopardenkätzchen „zum Knuddeln“ in die Hand gedrückt.

3-4: Der Berglöwe / der Kaiman aus dem Stall (**U17**) hat sich losgerissen und verbreitet Schrecken in der Therme.

5-6: *Tuco Queseda* entreißt einigen Halbstarken, die mit der Harpyie (**U17**) „spielen“ wollen, die Vogelfrau und ist drauf und dran, die Chimäre hasserfüllt abzuschlachten.

13 – Wild umhertollende Feiernde überfallen als ‚Levthane‘ (mit Widdermaske und umgeschnalltem Riesenphallus) oder ‚Orks‘ eine Heldin (mit umgekehrter Geschlechterverteilung: ‚Amazonenhatz‘). Sie lassen sich durch energisches Auftreten (*Überreden* +3) oder durch schlagende Argumente (Werte wie typische Thermenbesucher, S. 130) von der Unwilligkeit ihres Opfers überzeugen.

14-15 – Die Helden werden Zeugen eines Streits (W6):

1: Eine Frau enthüllt ein Bündel, das sich als schlafender Säugling herausstellt. Sie ruft lauthals nach demjenigen, der sie vor einem Jahr auf der Orgie im Kostüm eines ‚Minotauren‘ bestiegen hat, denn er soll hier nun die Frucht seiner Lenden sehen und sich zu ihr bekennen. / Sie glaubt in einem Helden den Vater zu erkennen.

2: Ein Vater erkennt hinter einer Maske seinen Sohn, der eigentlich ein Noviziat zum Praiosgeweihten in Greifenfurt ableisten sollte. Er staucht ihn wutentbrannt zusammen. Der Sohn ist ebenso erschüttert, seinen vermeintlich so anständigen Vater hier anzutreffen.

3-4: Zwei Gäste tragen dasselbe Kostüm und giften den anderen als „einfallslos“ und „billige Kopie“ an. / Einer von beiden will die Helden anheuern, um dem anderen Levthanier „eine Lektion zu erteilen“.

5: Ein Gast gesteht, dass er heute vor einen Jahr einen Verwandten beseitigt hat, um ihn zu beerben und trinkt fröhlich auf „Borons Gerechtigkeit“. Die Feiernden johlen zustimmend. / Ein anderer Gast, Freund des Ermordeten, stürzt sich daraufhin voller Zorn auf den Geständigen.

6: Eine Frau lässt sich von einem exotischen Lustknaben verwöhnen. Sie bittet ihn, so zu tun, als ob er ihr mit einem Messer das Gesicht zerkratze. Der Lustknabe versteht kaum Garethi und vollzieht. Die blutende Frau ist außer sich und fordert den Tod des „Idioten“, zu dessen Verteidigung *Tispia Lussian* oder *Talafeyar* eilen.

16 – Eine Schar weinseliger Gäste umringt einen Schlafenden / einen Helden, übergießt ihn mit Wein und jöhlt „Hält ja gar nichts aus.“ / „Du bist viel zu nüchtern. Trink mit!“

17-18 – Einem Helden werden berauschende Mittel angeboten (**W6**):

- 1-2:** Versierte Rauschkrautgenießer schlagen vor, man könne „auf dem Blatt schweben“, „den Elfenbeinturm besteigen“ oder „die rote Katze rasieren“.
- 3:** Ein entrückt wirkender Levthanier sagt, dass er ein Jahr lang auf diesen Moment gewartet hat, da er das ultimative Entzücken erleben kann. Er hat drei Portionen Regenbogenstaub (Qualität F!) erworben und ist bereit für alles: Ekstase, Kosmosreise, Tod, Wiedergeburt. / Ein Einhorn habe ihm gesagt, er solle den Helden mitnehmen auf diese Reise.
- 4:** Die Köchin *Sylvette* fragt einen Helden nach seiner Meinung zu einer Pilzsauce. Diese ist mit Rattenpilz-Pulver (**ZooBotanica 261**) versetzt und wird den Anwender in NAMENLOSE ZWEIFEL stürzen. Sylvette war sich mit der Wirksamkeit unsicher und nutzt den Helden als Testperson.
- 5** Ein Trinkhorn mit Wein geht um, das noch bis zur Sonnenwende am 1. Praios mit einer Rauschrune verzaubert ist (**WdA 165**). Daraus genossener Alkohol besitzt die dreifache Rauschstufe.
- 6:** Ein Levthanier möchte mit einem Helden anstoßen. In den Pokal des Helden hat er einen Liebestrunk D (**WdA 61**) gemischt, damit der Held ihm verfällt.

19-21 – Einem Helden wird Sex angeboten (**2W6**):

- 2-3:** 2W6 Personen möchten ihn zu einem Gruppenvergnügen mitnehmen. Einem Bosparanischen Roulette, einer Rashduler Rorte oder gar einer Selemer Sauerei.
- 4-5:** *Thornia Okenheld* will eine Heldin überreden, dem bockigen Linnert die rahjanischen Freuden zu zeigen (alternativ soll ein männlicher Held eine Jungfrau lehren).
- 6:** Eine liebeizende Person des anderen Geschlechts macht sich an einen Helden heran und lockt ihn in einen kleinen Kreis Feiernder. In Wahrheit ist die attraktive Gestalt allerdings bloß ein Diener, der seiner gelangweilten Herrschaft (mit dem Nachteil *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen*) als Lockvogel neue Liebhaber zuführt.
- 7:** Eine Hure/ein Lustknabe (weißes Bändchen) bietet sich an, die Helden zufriedenzustellen.
- 8:** Ein Gast (z.B. *Talafeyar*) ist ehrlich von einem Helden angetan und wirbt – ohne Holzhammermethoden – um dessen Gunst.
- 9-10:** Eine Frau (z.B. *Weida Schwarztopf*) bittet einen der Helden, ihren eifersüchtigen Ehemann auszutricksen bzw. irgendwo einzusperren, damit sie sich hemmungslos mehreren Liebhabern zugleich hingeben kann (dem Helden gern inklusive).
- 11-12:** Ein Gast schließt eine Fußfessel um einen Helden und sagt „Du kommst jetzt mit.“ Auf den zweiten Blick kichert er/sie und spricht von einer Verwechslung „für eine kleine alanfanische Geschichte“. Anschließend meint er/sie: „Ach, auch egal. Komm jetzt mit!“
- 22** – Ein Besoffener kotzt auf das Buffet / kotzt einen Helden an.
- 23-25** – Die Helden sehen ein Orgienspiel / sollen als Teilnehmer fungieren. Zum Beispiel: ein Fresswettbewerb, ein Trinkspiel, „Kampf der Seeungeheuer“ (Wasserspiel, bei dem ein Kämpfer auf den Schultern eines anderen steht), „Geölter Blitz“ (Fangspiel, bei dem man einen flinken, eingeölten ‚Moha-Diener‘ schnappen muss), „Leichenlecker“ (Essen, das auf nackte Schlafende gelegt wird, muss der Spieler verzehren, ehe es vom Schlafenden herunterfällt; der Einsatz der Hände ist verboten). Als Preis winkt z.B. ein Rauschmittel oder Elixier mit Zugang 0, der Schlüssel zum Keuschheitsgürtel eines/r gutaussiehenden Patriziers/-in.
- 26** – Die Helden werden Zeugen eines Sexunfalls (**W6**):

- 1-2:** Ein Mann, der schankweise *Praionor Forte* trank, leidet an Kavalierschmerzen oder einem gewaltigen Priapismus.
- 3-4:** Ein Pärchen kann sich aus dem ‚Gespaltenen Bambus‘ nicht mehr befreien
- 5:** Ein Gast hat sich einen Tannenzapfen/ein Küchlein/eine Suppenkelle/eine Rahjastatuetten zu tief in eine Öffnung eingeführt.
- 6:** Ein älterer Liebespartner hört plötzlich auf zu atmen.





27 – Berauschte bemalen die Wände mit obszönen Zeichen, z.B. dem Belkelel-Symbol, der Dämonenkrone, dem Zeichen des Namenlosen.

28-29 – Die Helden werden Zeugen besonderer Veranstaltungen (W6):

1-2: Ein cholerischer ‚Praios‘ mit goldener Halskrause und Szepter befiehlt vollbusigen Frauen. Daneben lässt eine bis auf ein Löwinnefell und einen Blitzspeer nackte ‚Rondra‘ junge, mit Öl eingeriebene Kerle im Ringkampf um sie streiten (E24).

3-4: Ein Levthanirahja (Hermaphrodit) und zwei tobische (siamesische) Zwillinge zeigen exotische Sexstellungen (E11).

5: Zugedrohte Levthansjünger zerreißen Schafe als Tieropfer und lieben sich im Blut liegend zu winselnden Flötenklängen (E7).

6: Beim Mahl konfrontiert Zurbaran einen Gast mit dessen Verrat: Dieser hat im vergangenen Jahr „jenseits dieser Mauern“ von den Levthaniern erzählt. Zurbaran stellt ihn vor die Wahl: Entweder an die Öffentlichkeit geraten einige unschöne Geheimnisse des Verräters (Diebstahl, Untreue), die Zurbaran „zufällig“ bekannt sind. Dadurch würden er und seine Familie in Schande leben. Oder aber der Verräter geht in den Freitod. Hier und jetzt. Der Verräter entscheidet sich für Letzteres und öffnet sich die Adern.

30 – Ein Gast jammert, dass sein Traviarsing in einem Becken verloren ging und sucht unter Spott („Was bringt er ihn auch hierhin mit?“) nach dem Schmuckstück.

31 – Feiernde fertigen Fluchrollen zum Jahreswechsel. Sie schreiben den Namen einer Person, der man Schlechtes wünscht, auf ein Papierstück, wickeln dieses um einen Hühnerknochen und werfen es unter Flüchen in eine Feuerschale: „Möge sein Samen verdorren und er an seinem Gemächt ersticken.“ – „Möge er seine Arme an den Wundbrand verlieren und mögen seine Kinder von Gassenkötern zu Tode gehetzt werden.“ – „Den Verstand soll sie verlieren, in ihrer eigenen Dummheit ersaufen.“ / Ein Held entdeckt eine verlorene Fluchrolle mit seinem Namen darauf.

32 – Ein Gast mit Gesäßfetisch kommentiert jedes vorbeigehendes Hinterteil / quatscht unentwegt einen Helden voll: „Frauen betrügen und lügen, ihre Gesichter sind Masken. Ihre Hintern lügen jedoch nicht, am Hintern ist die Seele eines Menschen ersichtlich.“

33 – Ein Levthanier lässt auf den heutigen Tag seiner Geburt anstoßen, der offiziell der 29. Rahja ist, aber „man weiß ja wie das läuft, wenn das Kind in den Namenlosen Tagen kommt“. Er sei trotzdem ein „Pfundskerl“.

34 – Die Gäste raunen von einem exklusiven magischen Tanz der bald bevorsteht / und zu dem ein Held von einem einflussreichen Gast eingeladen wird. Im Salinarium (E21) tanzt ein Majuna vor ausgewähltem Publikum (W6) 1-2: den TANZ DER ERMUTIGUNG (MU +2 für 12 Stunden), 3-4: RAHJAS BEGEHREN (gesteigertes sexuelles Verlangen so lange der Tanz andauert), 5-6: FIRUNS JAGD (AuP +3 und GE +1 für 6 Stunden).

35 – Zwei berauschte Gäste, die sich eben erst kennengelernt haben, wollen verheiratet werden – jetzt sofort. Sie suchen fieberhaft nach einem Geweihten, trotzdem diese ausdrücklich von der Orgie ausgeschlossen wurden / und halten einen Helden für einen heimlichen Phexgeweihten.

36-38 – Ein Heiler ist gefragt (W6):

1-2: Ein Levthanier hat sich beim Sprung ins Becken / bei einer Verfolgungsjagd / beim spielerischen Messerwerfen / bei einer herausfordernden Sexstellung übel verletzt.

3-4: Der Gesprächs- oder Liebespartner eines Helden verabschiedet sich kurz, um schnell etwas *Samthauch* einzunehmen und erwischt dabei eine Überdosis (Atemgift der 5. Stufe, WdS 149). Nach der Rückkehr fällt er in zittrige Ohnmacht mit wilden Träumen und würde ohne Hilfe innerhalb von vier Stunden sterben. Alternativ: Vergiftung durch zu viel Alkohol oder schlechten Alkohol (Erblindung).

5-6: Ein Held bemerkt einen Gast mit Schluckbeschwerden, Schweißfilm und dunklen Hautverfärbungen an Kniekehlen und Hals. Er kann mit *Heilkunde Krankheiten* +5 feststellen, dass der Gast an Schwarzer Wut (WdS 157) im frühen Stadium leidet und jederzeit einen Anfall von Raserei haben kann.

39 – Ein (angeblicher) Paktierer erzählt von den freudigen Versuchungen der Erzdämonen und den abartigsten sexuellen Praktiken – und gibt Interessierten eine „Einführung in die dunklen Kreise.“ / Er gibt an, auch ein gesund und kräftig aussehender Held sei ein Paktierer, um das Vorurteil zu bekämpfen, dass ein Pakt schädlich sei.

40 – ein Novadi unter den Gästen will den heutigen Tag der Rache nach novadischem Kalender nutzen, um sich in ein Attentat auf Alara Paligan zu werfen, bei dem er auch sein Leben geben würde. Er sieht sie als „alanfanische Hure“, deren Familie die Schuld daran trägt, dass im Khômkrieg Verwandte von ihm versklavt und getötet wurden. / Die Helden bekommen mit, wie er ein letztes Gebet an Rastullah sendet, bevor er seinen Anschlag begeht.

EREIGNISSE VOR MITTERPACHT

DRAMATURGISCHE GESTALTUNG

Während das Fest zunehmend in hitzige Wallung gerät, sollten Sie Ihren Helden etwas Zeit gönnen, mit Korninger durch die Therme zu streifen und dabei einige der **Zufälligen Ereignisse** und der folgend beschriebenen Szenen zu erleben.

SZENEN

Jede Szene ist als **notwendig** (präsentiert Haupthandlungspunkte und behandelt die wichtigsten Akteure) oder als **optional** (präsentiert Nebenhandlungen, Nebenfiguren oder weniger wichtige Elemente der Haupthandlung) klassifiziert. Auf optionale Szenen können Sie verzichten, wenn sie das Abenteuer verkürzen oder sich auf bestimmte Handlungsstränge konzentrieren möchten.

DAS VERHALTEN KORNINGERS

Lassen Sie die Helden beschreiben, wie sie ihren Beschützeraufgaben nachkommen. Trennen sie sich oder bleiben sie zusammen? Weichen sie als sichtbare Leibwächter nicht von Korningers Seite? Bleiben Sie in Sichtweite, geben sich aber als unbeteiligte Thermengäste aus? Oder erkunden sie auf eigene Faust die weiträumige Feier?

Dem Hotelier steigt angesichts des lasterhaften Treibens zunehmend die Schamesröte ins Gesicht. Er ist eifrig bemüht, wegzusehen, wo immer etwas Anrüchiges geschieht. Korninger schlägt vor, sich in den zentralen Räumen der Festlichkeit aufzuhalten, um vom Verfasser der Nachricht gefunden werden zu können. Hin und wieder wird er sich dazu durchringen, seine Gansmaske wie zufällig zu lüpfen – trotz der Gefahr, von anderen Gästen erkannt zu werden. Die Helden wird er nötigenfalls auffordern, nicht zu dicht bei ihm zu bleiben, um die Kontaktperson nicht zu verschrecken. Korninger wird keine Einwände erheben, wenn die „erfahrenen Experten“ ohne ihn Nachforschungen in der Therme anstellen.

INS GESPRÄCH KOMMEN (ПОТВЕНДИГ)

Ort: beliebig im Thermengebäude

Dramaturgische Funktion: Einführung von Meisterpersonen

Mit den folgenden kurzen Aufhängern können die Helden mit einigen Feiernden in Kontakt kommen. Zum Kennenlernen von *Levaska*, *Zurbaran* und *Isegrein* beachten Sie deren eigene Szenen.

● *Talafeyar Rahjakind* parliert gerne mit Helden über Wein, Parfüms, Kostüme und Kaschierung von Alterserscheinungen und ist auch einem Liebespiel nicht abgeneigt. Wie nebenbei versucht er in Erfahrung zu bringen, ob die Helden etwas über „besonders verbotene“ Spielereien in der Therme wissen.

● *Rauert/Levaska:* Die Quellnymphe ist zu sehen, wie sie dem Güllner Rauert ein paar Silbergröschen (wer genau hinsieht: ja, bornländische Währung) in die Hand drückt und darum bittet, besonders gut darauf zu achten, dass es keine Ratten auf dem Fest gibt, die hasse sie. Im folgenden stellt Rauert vermehrt Fallen auf. Mit dieser Maßnahme will Levaska den Spielraum des Vampirs, der sich in eine Ratte verwandeln kann, einengen.

● *Jala*, *Pheco* oder *Odilo* bedienen die Helden, letzterer ist auch einer Liebelei nicht abgeneigt.

● *Taradiel* glaubt Korninger zu erkennen und will Sicherheit erlangen, indem er sich mit ihm näher befasst. Er spielt den Berauschten und lädt Korninger auf einen Wein oder einen „Elfenbeintraum“ ein. Ein kurzes Gespräch reicht ihm. Er kann auch ein Interesse an jugendlich wirkenden, blonden Heldinnen bezeugen, bis er zur Überzeugung kommt, dass sie nicht in sein Beuteschema für Verschleppungen passen.

● Die Helden sehen den „dicken Moha-Schamanen“ (*Theophrastos*), der mit einem Pendel durch die Therme geht und murmelt „Ganz eindeutig ... Signaturen vom Wasser des Lebens ...“

● *Linnert Okenheld* quält Gäste mit Streichen: Er zieht an Kostümen, reibt Fliesen mit Seife ein, vertauscht die Inhalte von Getränken, ersetzt Vaseline durch Leim, steckt rohe Eier in Holzschuhe, schmiert Feuersalbe auf dem Abort-Sitz und platziert Vogelspinnen auf dem Buffet.

● *Ludilla* gerät bei der Vorbereitung der Dschungelnacht mit einer anderen Bediensteten in Streit und keift sie an: „Elendes Stück! *Ich* habe einst einer Kaiserin gedient.“ Sie fängt sich aber schnell wieder.

● Eine der Schwarzen Witwen *Alara Paligans* ist entlaufen und findet sich auf dem Kostüm eines Helden wieder. Die „Spinnenkönigin“ schenkt dem Finder einige Augenblicke wohlwollende Aufmerksamkeit, aus der auch mehr werden kann, wenn der Held interessant genug ist.

RÄTSELHAFTE SCHÖPHEIT (ПОТВЕНДИГ)

Ort: belebte Räume der Orgie

Dramaturgische Funktion: Einführung Levaskas

Die Hexe Levaska wirkt zu Anfang des Abends den Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT (bleibt ZfP* Stunden bestehen), um schneller mit Menschen in Kontakt zu kommen und sie leichter um den Finger zu wickeln. Ihre bereits sinnliche Erscheinung bebt vor Schönheit und betörender Erotik. Mit dieser Taktik hofft sie jedoch vergeblich, dem Vampir bald sehr nahe zu kommen: Vor Mitternacht wird es ihr nicht gelingen, den Vampir zu identifizieren.

● Sie spricht gezielt Männer (gerne auch Helden) mit hellem/blonden Haar an, flirtet mit ihnen und versucht sie wie beiläufig dazu zu überreden, ihre Masken abzulegen. Danach wird sie schlagartig das Interesse an ihnen verlieren und es kann beobachtet werden, wie sie das gleiche Spiel mit anderen männlichen, blonden Gästen wiederholt.

● Dabei hat ihr *Herausragendes Aussehen* auch Schattenseiten: Ein Held kann bemerken, wie ein sturer Verehrer der sichtlich abgeneigten Frau stetig folgt, sie umschwänzelt und mit platten Komplimenten überhäuft. Schlussendlich wird er zudringlich. Wer sie von dem Störenfried befreit, kann Zugang zur sonst so verschlossenen Schönheit erhalten. Hilft ihr kein Held gegen ungestüme Verehrer, fertigt sie diese je nach Laune selbst ab (siehe **Im Konflikt mit anderen Personen** auf Seite 65).

● Levaska ist eine Einzelgängerin, die von den hier anwesenden Menschen vorurteilsbehaftet als „dekadenten Städtern“ und „missgünstigen Pfaffenknechten“ wenig hält. Auch die Helden sind für sie vorerst nur beliebige Feiernde und bestenfalls Hindernisse auf ihrem Weg zum Vampir. Die Hexe bleibt zunächst geheimnisvoll und teilt ihren Namen nicht mit: „Ich bin eine Nymphe. Reicht dir das nicht?“ Wird sie gefragt, wen sie suche, lässt sie den Fragenden mit einem wissenden Blick stehen oder spricht von einem „verflossenen Liebhaber“.



Je mehr der Abend allerdings erfolglos voranschreitet und je mehr sie den Eindruck hat, dass die Helden ihr nützlich sein könnten, desto eher offenbart sie ihre Identität und Ziele den Helden. Lassen Sie gegebenenfalls nachforschende Helden Proben auf *Betören*, *Überreden* oder *Überzeugen* ablegen; Probenerschwernisse je nach Auftreten und Argumentation der Helden +0 bis +5, andere Hexen haben einen Bonus von 5 Punkten.

Levaska berichtet von den Hintergründen ihrer Jagd, teilt ihr (Halb-)Wissen um Vampire und bittet die Helden um Hilfe bei der Enttarnung und Vernichtung des Vampirs. Sie nutzt ihre Verführungskünste oder bietet im Gegenzug Hilfe bei der Suche nach Selinde an, um ihren Willen zu bekommen.

SPUREN SELINDES (OPTIONAL)

Ort: belebte Räume der Orgie

Dramaturgische Funktion: Nachforschungen der Helden zeigen erste Erfolge

Erkundigen sich die Helden auf der Feier nach Selinde oder blonden Jungfrauen, können Sie – neben zotigen Bemerkungen – tatsächlich Hinweise erhalten:

● „Hoho, Ihr sucht ein hübsches blondes Mädchen um die 16? Und auch noch unberührt? Seht Euch um, die gibt es hier im Dutzend. Oder sie behaupten es zumindest ...“ (+)

● „Selinde ... Korninger? Was für ein langweiliger Name. Ach, der ist echt? Nein, kenne ich nicht.“ (+)

● „Ihr sucht das *spezielle* Vergnügen, nicht wahr? Solcherlei Delikatessen hat es immer wieder auf der Jahreswendfeier gegeben. Aber die sind üblicherweise auch speziellen Gästen vorbehalten.“ (+) Der Gesprächspartner verweist verschwörerisch auf „unseren Borbarad für Arme“ (siehe **Ein umtriebiger Gastgeber**), „den fetten Frühling“ (*Magda Burkherdall*) oder „den so harmlos wirkenden Waldschrat“ (*Baldram Springloff*), die wohl mehr dazu sagen könnten.

Suchen die Helden einen der genannten Gäste auf, stellt der sich als verdorbener Orgienkenner heraus. Der Gast teilt sein Wissen, sofern die Helden ihm kurz Gesellschaft leisten und einen kleinen Gefallen erweisen, der typisch für die Orgie ist, aber bei einer anständigen Person leicht Scham oder Abscheu hervorrufen kann.

Die Person berichtet, dass es immer wieder mal (neben Jünglingen) junge Frauen gab, die sichtlich gegen ihren Willen zu sexuellen Diensten verkauft wurden. „Es gab da auch jemanden, der in den vergangenen paar Jahren solches Spielzeug besorgen konnte – in guter Qualität. Leider hat er sich wohl in letzter Zeit darauf verlegt, die Mädchen in die Ferne zu verschleppen. Vielleicht hat der, was ihr sucht?“ Der Gast kann den Helden **einen Hinweis zu Taradiel** (S. 37) nennen.



LEVASKA

MINISTERWAHL (OPTIONAL)

Ort: Innenhof (E11)

Dramaturgische Funktion: Orgienspiel, möglich zum Kennenlernen von Meisterpersonen

»Wer hilft Uns diesen unersättlichen Hofstaat in seiner Gier nach Lust und Kurzweil zu befriedigen? Wer reicht Uns die Hand in Unserer Regierung über den Pulk der tausend Genüsse, die von den Göttern vergessenen Orgiasten, das maßlose Pack?«
—Kaiser Bardo

DES KAISERS EDELSTE DIENER

Im Laufe des Abends zeichnet Kaiser Bardo einige Gäste besonders aus und macht sie zu Festkönigen. Getreu dem Motto des Abends heißen sie „Minister“. Bardo und Cella schufen einst für zahllose Liebhaber und

hübsche Gesichter absurde Ministerposten.

Den Anfang macht eine Spielszene, in der der Kaiser in einer Badewanne mit Holzentchen spielend von seinen bisherigen Ministerinnen (den Huren der Orgie) so dümmlich beraten wird, dass er sie alle entlässt. Ein paar Ministerinnen rufen noch zurück, dass sie sein Kind unter dem Herzen tragen oder eine Apanage für einen bereits geborenen Balg fordern (*Darian von Gareth* verschluckt sich dabei heftig und gluckst „Ja, so war's mit Papa.“).

Bardo ruft zu neuen Ministerwahlen auf. Fähige Gäste mögen sich zu ihrer „praiosgegebenen Pflicht“ bekennen.

Für jedes Amt nennt Bardo eine **Qualifikation** und eine zu erledigende **Aufgabe**, die die **Kandidaten** zu bestehen haben. Nach erledigter Aufgabe stimmt das Publikum per Applausstärke ab. Der

Kaiser setzt den neuen Minister mit einem Schwung seines Zepters, der Abnahme des Amtseids („Ich, [Name], nehme in Rahjas und Levthans Namen das Amt als [Amtsbezeichnung] an und will Euch, Kaiser Bardo, zu Diensten sein und meine Aufgaben zum Pläsier des Pulks der tausend Genüsse erfüllen.“) und einem Klaps auf den Po ein. Der Minister erhält von eingeeilten Dienerinnen eine purpurfarbene Seidenschärpe umgelegt, auf welcher der Amtsname gestickt ist.

VORTEILE DES MINISTERPOSTENS

Minister sind so etwas wie Festmaskottchen, ernten viel Aufmerksamkeit und spielerischen Respekt. Minister erhalten während der Orgie auf gesellschaftliche Talente Probenerleichterungen von 2 bis 5 Punkten. Wird ein Minister beleidigt oder angegriffen, verstehen das viele Feiernde als Attacke auf das Fest an sich und stehen dem Minister bei. Haben Minister ihren Posten in den Augen einzelner Gäste besonders eindrucksvoll errungen, können sie auch deren Gunst erwerben, z.B.:



● Eine einflussreiche Person (z.B. *Zurbaran Gerbelstein*, *Darian von Gareth*, *Magda Burkherdall*) erklärt den Minister zu seinem „Ehrengast“, „Favoriten“ oder „Amicus“. Jedem Anwesenden ist klar, dass der so Geehrte besondere Gunst des Gönners besitzt.

● *Alana Paligan* leiht dem Minister ihren Utulu-Leibwächter *Orongo* aus. Er begleitet ihn als exotische Zierde, verleiht seinen Worten mit physischer Präsenz Nachdruck und setzt, falls nötig, auch seine Kampfkünste ein.

● *Darian von Gareth* schenkt einem Minister ein Konstitutionelixier (Qualität E) und rät ihm onkelhaft: „Du wirst es brauchen. Diese Orgie wird dich sehr fordern.“ Bei Ministerinnen fällt das anzüglich aus: „Und ich habe noch genug für *mich*! Wir werden uns stundenlang unserer schwitzenden Körper erfreuen. Kommt, meine Ministerin!“

DIE MINISTERÄMTER

Minister für Fröhliches Liedgut

Qualifikationen: „ist frohgemut und fidel“, „kennt einhundert beschwingte Lieder, Weisen und Barkarolen“, „lässt mit seiner Stimme das namenlose Grauen dieser Tage verstummen“

Kandidaten: Talafeyar Rahjakind, Thornia Okenheld

Aufgabe: Die Festgesellschaft mit einem fröhlichen Lied begeistern (*Singen*-Probe). Gelegentlich auch spontan dichten und spezifischere Wünsche erfüllen wie „Singt etwas über den Haffax!“ / „Wir wollen alle mitsingen!“ (Probe +3).

Minister für Trollangelegenheiten

Qualifikationen: „Muskeln wie der Heilige Leomar“, „groß wie ein Baum“, „weiß einem Troll zu zeigen, wo der Hammer hängt“

Kandidaten: Tjore, Torbian Eichstätter

Aufgabe: eine Liege, auf der schlanke Damen oder Jünglinge ruhen, hochheben (KK-Probe +8); Armdrücken gegen einen als Troll verkleideten Thermengast gewinnen (vergleichende KK-Proben gegen KK 13), sexuelles Durchhaltevermögen zeigen

Minister für Gute Witze

Qualifikationen: „sonniges Gemüt“, „der alle zum Lachen bringt“

Kandidaten: Linnert Okenheld, Taradiel, Torbian Eichstätter

Aufgabe: Witze erzählen (*Überreden*, Hilfstalent *Schauspielerei*) oder für komödiantische Einlagen sorgen (*Akrobatik*, Hilfstalent *Schauspielerei*)

Bemerkungen: Der Posten ging in der Vergangenheit an pointierte Geschichtenerzähler und Kenner von Spottversen oder an unfreiwillig komische Gestalten, die den Hohn der Festgesellschaft ertragen mussten.

Minister für Orkangelegenheiten

Qualifikationen: „Heldenmut und große Tapferkeit, auch gegenüber einem widerlichen und ekelhaften Feind, der das Reich bedroht“

● *Levaska* lässt kurzzeitig von ihrer Vampirsuche ab, und könnte einen bewunderten Minister heimlich mit Magie unterstützen. Die dazu nötigen Gesten und Berührungen erreicht sie, indem sie mit dem Minister schäkert, tanzt oder ein kurzes, heftiges Liebesspiel mit ihm eingeht. Sie steigert per ATTRIBUTO seine Intuition (IN +6 für 1 Stunde), damit er nicht zur leichten Beute des Vampirs wird, oder kümmert sich um erlittene Verletzungen (BAL-SAM zu 7 LeP).

● *Talafeyar Rahjakind* überreicht einem Minister eine wunderschöne Rose und wünscht dazu: „Sie möge segnen, was immer du im Namen der Göttin Rahja tust.“ So lange der Minister sie trägt, kann er dank eines GLÜCKSSEGENS eine Probe eines rahjagefälligen Talents (**WdG 140**) wiederholen und das günstigere Ergebnis wählen.

Kandidaten: jeder Neuling, der sich als Opfer anbietet

Aufgabe: unter Gejohle der Festgesellschaft muss der Minister eine widerwärtige Aufgabe erledigen: z.B. den Güllner Rauert entlausen, die Latrine reinigen, eine Brechschüssel leertrinken, mit der Zunge die Füße wichtiger Gäste ablecken (je *Selbstbeherrschung*-Probe +5, evtl. weitere Proben zur Durchführung). Je nachdem mit wie viel Würde er die Aufgabe erträgt oder mit welchem Einfallsreichtum er sich darum drückt, kann der eigentlich als Opfer verstandene Minister viel Respekt ernten.

Bemerkungen: Ein derber Scherz auf Kosten unerfahrener Gäste: Wer den Posten kennt, schüttelt sich allein beim Gedanken dran. Man schustert ihn nur Gästen zu, die man von Herzen hasst oder die ein unterhaltsames Opfer abgeben.

Minister für Spektakel und Funkenmagie

Qualifikationen: „Meister der arkanen Künste“, „Hexer und Herr der Illusionen“

Kandidaten: Quanon Finsterfold, Theophrastos Spektakulos

Aufgabe: die Festgesellschaft mit kleinen Zaubertricks unterhalten

Bemerkungen: Gedacht als eine Möglichkeit für magiebegabte Gäste, sich als große Zauberer in Szene zu setzen; in Ermangelung solcher Kandidaten übernehmen der ohnehin dafür angestellte Scharlatan oder die Gaukler diese Aufgabe.

Weitere Minister

Minister für Almadaner Wein – soll drei verschiedene Tropfen allein am Geschmack erkennen können

Minister für Greifenfurter Wein – eine Scherzaufgabe; der Kandidat muss ohne Ekel das kaum genießbare *Greifenberger Sauertöpfchen* herunterkippen

Minister für exotische Genüsse – der Kandidat soll einen neuen, unverbrauchten Genuss finden und vorstellen

Minister für Tanz und Hüftschwung – der Kandidat beeindruckt mit seinem Tanzbein

Minister für Eleganz und schönen Schein – Preis für das schönste Kostüm

Ein umtriebiger Gastgeber (OPTIONAL)

Ort: am Rande der Feierlichkeiten in der Therme

Dramaturgische Funktion: weitere Darstellung Zurbarans als verdächtige Gestalt mit verborgenen Zielen (er dient als falsche Fährte in der Haupthandlung)

Helden, die Zurbaran Gerbelstein beobachten, entdecken diesen, wie er an der Seite zweier seiner Leibwächter amüsiert die Säle durchstreift, gönnerhaft Glückwünsche „zum gelungenen Fest“ entgegen nimmt, und mindestens einmal die Schreibkammer **E5** betritt (während seine Wachen vor der Tür bleiben).

● Zurbaran straft einen ‚Moha-Diener‘ wegen einer Kleinigkeit (Tablett fallen gelassen) mit großer Härte: Er lässt den „Heiden“ hinknien und gießt heißes Bratenfett über ihn, so dass der Diener Schmerzen und Verbrennungen erleidet.

● Ein Wächter berichtet gerade über einige Gäste und zeigt dabei deutlich auf einen in Sicht befindlichen Helden. Als Zurbaran bemerkt, dass er beobachtet wird, drückt er den Arm seines Wächters herunter und schenkt dem Helden ein süffisantes Lächeln.

● Zurbaran wird in einem Gang vom ‚Wolf‘ Isegrein angesprochen und in eine Nische gezogen, woraufhin der Gastgeber seltsam erregt wirkt, sich aber schnell wieder im Griff hat. Die beiden flüstern kurz miteinander und verabschieden sich schon bald wieder. Zurbaran wirkt daraufhin zufrieden. Hintergrund: Isegrein offenbart sich dem Gastgeber erstmals, und Zurbaran macht ihm klar, dass er dessen „Gabe“ – den Vampirkuss – zum Höhepunkt des Festes in zwei Tagen empfangen möchte.

● Forschen die Helden Zurbaran wegen Selinde oder verschwundener blonder Mädchen aus, bleibt er schwammig: „Selinde? Sagt mir nichts. Aber ich kann Euch versprechen, dass so manche Knospe auf unserer Feier ihre erste Blüte erleben wird, hoho.“ (+) Eine einfache Men-

schkenntnis-Probe zeigt, dass er dazu noch etwas verbirgt. Haken die Helden nach, gibt er jovial zu: „Ich kann Euch alle blonden Mädchen besorgen, die Ihr Euch nur wünscht. Just auf dieser meiner Feier habe ich einen Bekannten unter meinen Gästen, der auf dieses Geschäft ... spezialisiert ist.“ Er macht sich einen Spaß daraus, dass Korninger und die Helden Interesse an Taradiel zeigen und schlägt darum ein Spiel vor. Entscheiden die Helden das Spiel für sich, gibt er ihnen **einen Hinweis zu Taradiel** (S. 37). Das vorgeschlagene Spiel könnte sein: eine Boltanrunde im Tepidarium (auch mit Isegrein), ein Trinkspiel, ein **Wettstreit der Lust** gegen einen von Zurbaran ausgesuchten Gast, das Erringen eines bestimmten Ministerpostens (**Ministerwahl**).

Grave Schwingen (NOTWENDIG)

Ort: beliebig auf dem Thermengelände

Bedingungen: Korninger hat sich bereits einige Zeit in der Therme gezeigt

Dramaturgische Funktion: plötzliche Attacke als Spannungsmoment in der Feierstimmung der Orgie (und damit Vorahnung auf spätere Schrecken); die Helden erfahren, dass Korninger tatsächlich um Leib und Leben fürchten muss, und dass vermutlich die Entführer Selindes auch auf dem Fest weilen

Dummerweise ist der Halbelf Taradiel einer der ersten, dem Travian Kornings Anwesenheit auf der Orgie auffällt. Er kombiniert, dass er offenbar seiner verschwundenen Tochter auf der Spur ist. Um Korninger aus dem Weg zu räumen, wird er ihm den Gargyl Yakoron auf den Hals hetzen. Taradiel redet dem mit BANNBALADIN „befreundeten“ Gargyl ein, dass Korninger ein alter, miesepetriger Feind ist, der Taradiel wegen Nichtigkeiten hinter Gitter bringen will. Und den man am besten ordentlich erschrickt, damit er das Weite sucht.



ANGRIFF AUF KORNINGER

● Yakoron (Werte siehe Seite 121) nähert sich Korninger, in düsteren Räumen gleitend und an der Decke unbemerkt kletternd. Alternativ imitiert er mittels Tagesstarre ein Standbild und mischt er sich unter ihm ähnelnde Statuen oder heftet sich an Türstürze, Säulen und große Halbreiefs.

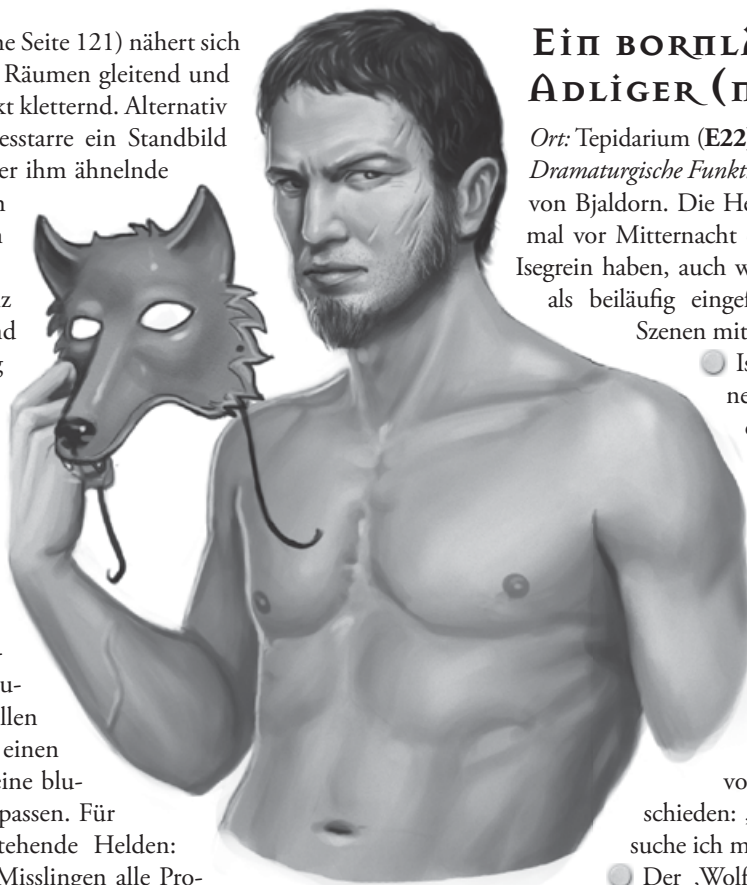
● Sobald die Distanz zwischen Yakoron und Korninger gering genug ist, startet dieser einen Angriff aus dem *Hinterhalt* und ruft knurrend „Korrnngerr!“

● Ziel des Gargyls ist es, Korninger Furcht einzujagen, sich vor ihm mit gespreizten Flügeln aufzubauen, ihn anzubrüllen und ihm eventuell einen kräftigen Schlag oder eine blutige Krallenspur zu verpassen. Für Korninger und nahestehende Helden: MU-Probe, bei deren Misslingen alle Proben auf Handlungen, die gegen den Gargyl gerichtet sind, für 3 KR um 3 Punkte erschwert sind.

● Sobald dem Gargyl deutlicher Widerstand entgegen gesetzt wird, zieht er sich vorerst außer Sichtweite zurück. Wird er nicht weiter verfolgt, schleicht er sich wieder zurück, um Korninger zu beobachten. Macht Korninger keine Anstalten, die Therme zu verlassen, wiederholt der Gargyl den Angriff.

● Sobald Yakoron mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, flieht er ganz und versucht, sich in dunklen Ecken, an deckennahen Sims oder als Statue zu verstecken.

● Gelingt es den Helden, Yakoron zu fassen: Er kann zwar einzelne Wörter nachplappern, spricht aber keine Menschen sprache und versteht sie nur rudimentär. Mit Hellsichtmagie lässt sich ihm **ein Hinweis zu Taradiel** (S. 37) entlocken. Das Versteck im Elfenturm (P9) kennt er nicht.



ISEGREIN

Ein BORNPLÄNDISCHER ADLIGER (POTWENDIG)

Ort: Tepidarium (E22) bzw. beliebige Feierräume

Dramaturgische Funktion: Einführung von Isegrein von Bjaldorn. Die Helden sollten zumindest einmal vor Mitternacht eine gemeinsame Szene mit Isegrein haben, auch wenn seine Person dabei nur als beiläufig eingeflochten erscheint. Weitere Szenen mit ihm sind optional.

● Isegrein lädt Gesprächspartner zum Kartenspiel im Tepidarium (E22) ein, dem er einem Gutteil des Abends frönt. Wenn er gewinnt, ist er gut gelaunt: „Das Glück ist mir gewogen. Jetzt habe ich Blut geleckt und will mehr! Die Einsätze!“ Und selbst, wenn er verliert, ist er nur kurz betrübt und nutzt eine unglückliche Phase, um sich von den Mitspielern zu verabschieden: „Habe ich Pech im Spiel, so suche ich mein Glück in der Lust.“

● Der ‚Wolf‘ gesellt sich gerne zu Gesprächsrunden, wo er von seinen Taten als Jäger erzählt. Oder er schleicht zwischen die Fei-

ernden, macht ein paar derbe Späße als zu fürchtendes Raubtier und flirtet als animalischer Liebhaber mit Damen (von denen er sich ein paar als Blut-Imbiss auszusuchen gedenkt).

● Wenn der Vampir auf Verfolger aufmerksam wird, versucht er zunächst mit profanen Mitteln, sich abzusetzen (*Sich verstecken* 10): Er biegt plötzlich in einen dunklen Gang ab, versteckt sich unter einer Treppe oder hinter einem Vorhang. Dabei hat er stets eine Erklärung für solch ein Versteckspiel, falls ihn jemand aufspürt. („Verzeihung. Da war jemand, dem ich lieber aus dem Weg gehen möchte. Spielschulden.“) Fruchtet dies nicht, setzt er den IGNORANTIA für ein oder zwei Spielrunden ein, um „verschwunden“ zu sein.

Nur in ganz hartnäckigen Fällen bzw. wenn er bereits offenbar gejagt wird, gibt Isegrein sein momentanes Kostüm auf, flieht in Rattengestalt durch Abwasserkanäle und organisiert sich eine neue Verkleidung.

VERRÄTERISCHE HINWEISE

Genaue Beobachter könnten die Vampirnatur Isegreins erkennen. Alle folgenden Merkmale sind eher subtil und fallen in typischen Begegnungen üblicherweise nicht auf.

Dramaturgischer Tipp: Gewähren Sie vor Mitternacht diese Erkenntnisse den Helden nur, wenn sie tatsächlich gezielt nach diesen Merkmalen suchen oder zumindest diffus auf Besonderheiten an dieser Person achten (und wenn entsprechende Proben gelingen). Das macht die Entdeckung der Vampirnatur Isegreins zu einer Leistung der Spieler, anstatt nur ein vom Meister hingestreuter Brotkrümel zu sein. Nach Mitternacht beginnt Isegrein aufgrund seiner Zwangslage

immer mehr Fehler zu machen und wird zunehmend leichter zu enttarnen sein.

● Der Vampir besitzt kein Spiegelbild und wirft keine Schatten (seine Kleidung aber schon). Isegrein vermeidet es intuitiv, sich in Räume mit Spiegeln zu begeben (z.B. E8) oder sich nahe an Lichtquellen zu stellen. Um das Fehlen von Schatten und Spiegelung (auch auf Wasseroberflächen) zu entdecken, bedarf es einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +15 (+7 wenn jemand Isegrein beobachtet und diffus nach „etwas Ungewöhnlichem“ sucht, -3 wenn jemand explizit nach dem Spiegelbild oder Schatten fragt).



● Isegrein hat keine eigene Körpertemperatur. Sein Leib besitzt, ähnlich Holz, die Kälte oder Wärme seiner Umgebung. In schwülwarmen Räumen oder warmem Badewasser fällt das nicht auf.

● Er besitzt keinen Herzschlag, dementsprechend ist auch kein Puls fühlbar.

● Der Vampir hält Distanz zu vielen Tieren, da diese in seiner Nähe unruhig werden können.

● Isegrein betritt nur aus gutem Grund die Kapelle (E19), da sie ihm unangenehm ist (1W6 SP/Stunde durch *leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Orte/Gegenstände*).

● Haben sich die Helden an Isegreins Fersen geheftet, können sie ihn aber auch bei mehreren Verhaltensweisen beobachten, die für Vampire als untypisch gelten, ja sogar Ausschlusskriterium sind: Er isst mit Freude einen Braten mit Knoblauchsoße, er trinkt – durchaus mit Genuss – Bier und Wein, er hat keine spitzen Zähne.



KRÖTENAUGEN (ПОТВЕНДИГ)

Ort: in Thermenräumen mit Wasserbecken

Dramaturgische Funktion: Einführung von Levaskas Vertrautem

Die Kröte Turamash bewegt sich unabhängig von Levaska durch die Therme und sucht mit ihrem Magiegespür (erfollos) nach dem Vampir. Die Helden können sie in verschiedenen Situationen antreffen:

● Grüne Krötenaugen am Ausgang eines Abwasserkanals reflektieren Fackellicht. Blickt man näher hin, sind die Augen verschwunden.

● Die schwarze, auffallend große Kröte hüpf zwischen den entweder abgelenkten oder hysterisch kreischenden Feiernden hindurch. Hinter einem Vorhang scheint die Kröte verschwunden (unsichtbar durch den Vertrautenzauber TARNUNG).

● Als ein Held eine Essensglocke am Buffet lüpf, sitzt darunter Turamash und hüpf mit einem „Quaaak“ davon.

● Die Kröte hüpf einem *Tierfreund* verliebt hinterher und quakt ihn an. Und spitzt sie da nicht gerade ihre Lippen zum Kuss?

● Levaska kann in einem ruhigeren Teil der Therme kurz beobachtet werden, wie sie die Kröte an sich drückt und mit ihr flüstert. Falls ein Held erfolgreich lauschen kann (z.B. *Sinnenschärfe (Gehör)* +15 bei 5 Schritt Entfernung, +5 bei 2 Schritt Entfernung) bekommt er Worte wie „Gut gemacht“, „Such weiter“ und „... kann uns nicht entkommen“ mit.

So schnell wie er gekommen ist, verschwindet Turamash meist wieder. Er entzieht sich einem Zugriff durch den Sprung in Wasserbecken oder -kanäle. Viele Aventurier wollen Kröten nicht berühren, da dies verbreitetem Aberglauben gemäß Warzen und krötige Haut verursacht. Wird Turamash bedrängt, verfärbt sich seine Haut bedrohlich zu Dunkelrot und er wehrt sich dann mit KRÖTENGIFT oder sogar einem KRÖTENSCHLAG. Wenn sich die Zauberkraft der Kröte erschöpft, hockt sie sich verborgen neben einen schlafenden Betrunknen oder Berauschten, der vorzugsweise zauberkundig ist, und stiehlt diesem mittels SCHLAF RAUBEN die Regeneration (1 Punkt pro SR).



MAGISCHE UND KARMALE SUCHE

● Normalerweise wäre ein Vampir mit entsprechenden Hellsichtfähigkeiten (ODEM, Magiegespür, BLICK DER WEBERIN, ...) als magisches Wesen zu erkennen. Isegrein setzt bei dem Fest allerdings seine Fähigkeit *Aura verhüllen* ein, da er nicht das Risiko eingehen möchte, einem Magiekundigen aufzufallen: Hellsichtmethoden sind um 9 bis 12 Punkte erschwert. Unmittelbar bevor der Vampir selbst zaubert, lässt er seine verhüllende Aura fallen.

● Durch einen EXPOSAMI ist der Vampir nicht auszumachen. Das kann unter bestimmten Voraussetzungen auffallen, etwa wenn er mit gewöhnlichen Sinnen an derselben Stelle wahrnehmbar ist. Hat der Vampir kürzlich Sikaryan von einem Opfer aufgenommen, erscheint er im Sinne des Zaubers als Lebewesen.

STILLE BEOBACHTER (OPTIONAL)

Ort: belebte Thermenräume

Dramaturgische Funktion: Die Helden kommen dem Informanten oder Selindes Entführern ein Stück näher.

Jedes Mal wenn sich die Helden umsehen, ob jemand Korninger und sie auf der Orgie beobachtet, würfeln Sie einen W20 (mit einem Modifikator von +8, wenn ein Held ein Ministeramt bekleidet):

1-8: Niemand achtet sonderlich auf die Helden. (*Sinnenschärfe*-Probe um diesen Umstand zu bemerken.)

9-10: Einer von Zurbarans Thermenwächtern beobachtet sie (*Sinnenschärfe*-Probe zum Bemerken). Er gibt offen zu, dass er als Wächter alles und jeden im Auge behält.

11: Einer von Taradiels Handlangern beobachtet Korninger (vergleichende Probe *Sinnenschärfe* gegen *Sich verstecken* zum Bemerken).

11-13: Ein ‚Moha-Diener‘ (*Odilo*) schaut immer wieder herüber (vergleichende Probe *Sinnenschärfe* gegen *Sich verstecken* zum Bemerken).

14+: W3 sonstige Gäste schauen zu den Helden. (*Sinnenschärfe*-Probe zum Bemerken.). Sie finden Kostüme der Helden gelungen (oder furchtbar), finden einen Helden attraktiv (oder hässlich), tratschen mit anderen über die Gruppe oder über Korninger.

TARADIELS HANDLANGER

Bemerkt er, dass er entdeckt wurde, zieht er sich unauffällig in eine Gruppe Feiernder zurück. Sprechen ihn die Helden auf sein Verhalten an, gibt er an, dass er gegrübelt hat, ob er einen der Helden nicht kenne und ob das nicht ein bekannter Recke sei. Insistieren die Helden, versucht *Alef* zu fliehen (evtl. mit Gifteinsatz), *Hawar* wird aggressiv und *Kulwina* versucht die Vorwürfe wegzulachen und ein Saufspiel zu starten. Wollen die Helden den Handlanger überwältigen, ruft er Zurbaran bzw. dessen Wächter, die die Streitenden trennen. Zurbaran hält schützend die Hand über Taradiels Handlanger, so lange sie sich wie Gäste seiner Feier benehmen.



Gerät der Handlanger dennoch in die Gewalt der Helden, bleibt er verstockt und will nichts über die Mädchenhändler preisgeben (vergleichende Proben *Überzeugen (Verhör)* eines Helden gegen *Selbstbeherrschung* des Handlangers, modifiziert je nach Methodik der Helden, z.B. bei einfacher Drohung ohne Gewaltanwendung +5 für den Verhörenden). Eventuell platzt er mit **einem Hinweis zu Taradiel** (s.u.) heraus, um die Befrager zufriedenzustellen. Seine Komplizen planen einen Befreiungsversuch für die Zeit nach Mitternacht.

ODILO

Der ‚Moha-Diener‘ wird geistesgegenwärtig behaupten, dass er (auch) die Helden beobachte, um darauf zu achten ob alle Gäste etwas zu Trinken haben – und umgehend anbieten, die Gläser zu füllen (gelogen, erkennbar mit *Menschenkenntnis*). Bohren die Helden weiter, wird Odilo anschließend behaupten, in eine Heldin verknallt zu sein (halb gelogen, *Menschenkenntnis* +4). Wird er weiter bedrängt und bedroht, bricht die Fassade des wenig erfahrenen Diebes schließlich zusammen und er gibt zu, einer derjenigen zu sein, die Korninger Hinweise zu seiner Tochter verkaufen wollen. Er selbst weiß nichts weiter darüber, das haben sich seine Komplizen ausgedacht. Ihm ist nur bekannt, dass Selinde anscheinend an einen Mädchenhändler geriet und kann als Detail **einen Hinweis zu Taradiel** (s.u.) nennen. Er verspricht bei Phexens Ehrenwort, dass der Preis für die Information halbiert wird, wenn die Helden ihn jetzt unbehelligt laufen lassen. Sie werden dann bald Nachricht bekommen (siehe **Nachricht für Korninger**).

HINWEISE ZU TARADIEL

Zu mehreren Gelegenheiten können die Helden Andeutungen über einen möglichen Verführer und Mädchenräuber hören, der hinter dem Verschwinden Selindes stecken kann. Diese Hinweise zu Taradiel sind bei folgenden Szenen zu erlangen:

- **Spuren Selindes**; die Helden fragen nach verschwundenen blonden Mädchen herum
- **Ein umtriebiger Gastgeber**; die Helden forschen bei Zurbaran nach
- **Stille Beobachter**; die Helden erwischen einen der Diebe der Alten Gilde
- **Graue Schwingen**; die Helden dringen in den Geist des Gargyls ein
- **Die aufgeregte Cousine**; eine junge „Elfe“ erzählt von Taradiel
- Der Entdeckung von Zurbarans Korrespondenz in U14.

Um welches Detail es sich jeweils konkret handelt, entscheiden Sie situativ. Die einzelnen Hinweise zu Taradiel sind:

- er ist ein Halbelf
- er ist braunhaarig
- er trägt das Kostüm eines ‚Scharfrichters der Liebe‘
- er ist mit Gastgeber Zurbaran bekannt (man sah die beiden kurz im vertraulichen Gespräch)
- er heißt Danariel oder Taladion oder so ähnlich.

Halten die Helden Odilo weiter gefangen, bekommen sie bald eine Botschaft (von *Jala*), in denen ihnen dazu gratuliert wird, einen der Ihren gefasst zu haben, was die Situation leicht verändere, bei Phex: Man sei nun bereit, die Hinweise zum Verbleib Selindes kostenlos weiterzugeben, sofern Odilo im Austausch unversehrt übergeben werde. Treffpunkt: Kaisergrotte um Mitternacht. (Die Szene **Nachricht an Korninger** entfällt entsprechend, die Szene in der Kaisergrotte findet modifiziert statt.)

ГЕНУГ ІСТ ГЕНУГ! (OPTIONAL)

Ort: variabel

Dramaturgische Funktion: Auslotung des Handlungsspielraums für die Helden als Gäste

Will ein Held angesichts des abgründigen Treibens auf der Orgie gegen die Verhältnisse aufbegehren, appelliert Korninger an ihn, um Selindes Willen die Schandtaten der Feier zu erdulden.

Geraten die Helden mit der Festgesellschaft aneinander oder klagen sie herrschendes Unrecht an, sind schnell Zurbarans Wachen zur Stelle. Zurbaran wird seine Autorität als Gastgeber geltend machen, um seine Ziele und den Frieden der Feier zu wahren. In einem Rededuell mit Zurbaran (vergleichende *Überreden*-Proben, dabei +10 für den Held, da die Festgesellschaft auf Zurbarans Seite steht) können die Helden versuchen, die Zustimmung der Anwesenden zu gewinnen und ihr Anliegen durchzusetzen.

● Bei **Misserfolg** und weiterer Ungebühr der Helden werden diese im Extremfall von den Wachen und weiteren Gästen entweder eingesperrt (in U4, später Ausbruch z.B. durch Hilfe von wohlgesonnenen Gästen) und danach schnell wieder vergessen. Oder aber sie werden hinausgeworfen, wobei man plötzlich mit dem HEXENKNOTEN konfrontiert wird, der die Sanktionen gegen die Helden zur Nebensache werden lässt: Fortan glaubt man auf der Orgie, dass draußen gerade die Welt im Sündfrost untergeht und man allenfalls noch ein letztes Mal den derischen Genüssen frönen kann.

● Bei **Erfolg** der Helden wird Zurbaran vorsichtige Zugeständnisse machen. Im Extremfall wird er von der Gästeschar entmachtet und eingesperrt (in U4, evtl. helfen ihm loyale Diener wieder raus). Die Gesellschaft schafft vorerst die von den Helden beanstandeten Punkte ab, will aber im Wesentlichen so weiterfeiern wie bisher „wo es doch schade wäre um all die schönen Genüsse“. Zurbaran erreicht dann inkognito (in neuem Kostüm) um Mitternacht die Dschungelnacht und hegt den rachsüchtigen Plan, dass er zuerst die Helden und andere opponierende Gäste aussaugen will, sobald er ein Vampir ist.



DER SCHMATZER (OPTIONAL)

Ort: E16 oder E13

Bedingungen: nach Einführung Levaskas

Dramaturgische Funktion: Die Helden können errahnen, dass jemand auf der Suche nach einer unheiligen Kreatur, vielleicht einem Vampir, ist.

● In einem wenig belebten Raum fällt einem Helden ein blonder Feiernder jungen bis mittleren Alters auf (z.B. *Danilo Dragenglanz*, *Bolatrius Groterian*, *Hagen* oder *Tuco Quesda*), der betrunken mit Maske auf einem Diwan schläft. Er schmatzt laut, hin und wieder brabbelt er leise von „Erdbeerkuchen“ und „Nein, ich will das letzte Stück.“.

● Kommen die Helden das nächste Mal durch den Raum mit dem Schläfer, bemerken sie, dass zwischen seinen Lippen etwas Silbernes glänzt. Jemand hat ihm einen Groschen, eine Silbermünze aus dem Bornland, zwischen die Zähne geschoben. Wird der Schläfer geweckt, hält er das für einen Streich: „Das war dieser fette Bengel. Wenn ich den erwische!“

Wem eine *Sagen/Legenden*-Probe (-2 bei Besitz der Kulturkunde Bornland, +6 ohne diese Kulturkunde) gelingt, weiß, dass es in Sewerien heißt, dass man unheilige Tote – Wiedergänger, Ghule, Nachtzehrer (Vampire) – bannen kann, wenn man eine Silbermünze zwischen ihre Zähne schiebt. Und dass man sie am Schmatzen im Schlaf, bzw. im Grab erkennen kann.

Hintergrund der Szene: Die Hexe Levaska hat das Schmatzen im Schlaf als Anzeichen für eine vampirische Natur des Schläfers gedeutet. Sie glaubte, eine Silbermünze zwischen seinen Zähne könne ihn vernichten. Als sie feststellte, dass der Schläfer nicht darauf reagiert, ist sie enttäuscht weitergezogen.

DIE AUFGEREGTE COUSINE (ПОТВЕНДИГ)

Ort: ein belebter Raum der Jahreswendfeier

Dramaturgische Funktion: Die Helden erfahren, dass auch hier auf der Orgie junge und blonde Frauen ähnlich Selinde verschwinden und bekommen einen Hinweis auf den Entführer.

ІН ДЕН ФÄПГЕН ТАРАДІЕЛС

Der schurkische Halbelf nutzt die Jahreswendfeier, um ein oder zwei Jungfrauen in die Sklaverei zu verschleppen. Er verführt die junge, blonde Handwerkstochter Geropolda und trennt sie von der sie begleitenden Cousine Haindora. Taradiel schleust sie mit dem Versprechen, ihr etwas ganz Fantastisches zu zeigen, in den Park, durch das Efeuer-Dickicht und führt sie in den Elfenturm, wo sich Eisenschellen um sie schließen. Bis Mitternacht betritt er anschließend nicht mehr in der Therme.

„HABT IHR EINE BLONDE ELFE GESEHEN?“

Auf die Helden kommt eine junge Frau zu, die jemanden zu suchen scheint. *Haindora Galming*, eine füllige Brünette in einem freizügigen Elfenkostüm wird die Helden etwas verlegen fragen, ob diese vielleicht ihre Cousine *Geropolda Werckenfels* gesehen haben (18 Jahre, blond, hübsch, ähnliches Elfenkostüm). Die beiden Mädchen haben sich geschworen, bei dem Fest immer zusammen zu bleiben, doch jetzt ist Geropolda verschwunden. Zuletzt hat sie Geropolda im Caldarium (E24) zusammen mit einem Mann gesehen (Taradiel). Haindora kann **ein oder zwei Hinweise zu Taradiel** nennen. (S. 37) Falls sie erwähnt, dass er ein Halbelf ist, ergänzt sie, der Halbelf habe etwas geraunt wie „Wusstest du nicht, dass du zehn Jahre länger lebst, wenn du einen Elfen liebst?“

Dann hat Haindora ihre Cousine kurz aus den Augen verloren, anschließend waren beide nicht mehr da. Jetzt sei ihre Cousine schon eine halbe Stunde fort, was für sie wirklich ungewöhnlich sei.

ПАЧFORSCHУПГЕН

● Suchen die Helden im Caldarium und anderen Orten nach weiteren Zeugen, erweisen sich viele Angesprochene als unwissend oder gerade mit Wichtigerem beschäftigt. Wer vor einer halben Stunde in E24 war, ist jetzt vielleicht ganz woanders. Zeugen suchende und befragende Helden können je 3 SR abwechselnd eine Probe auf *Menschenkenntnis* und auf *Überreden* ablegen. Sobald die Gruppe insgesamt 20 TaP* angesammelt hat, findet sie jemanden, dem aufgefallen ist, wie Taradiel und Geropolda zusammen kichernd in den Park gegangen sind.

● Im Park verliert sich die Spur Taradiels und Geropoldas, sie haben keine auffallenden Fährten hinterlassen. Allerdings könnten die Helden bei der Suche über die Büste Farathos' (P5) stolpern.

● Haben die Helden die Möglichkeit, eine Person mit Magie zu finden, kann Haindora z.B. das Armband Geropoldas für einen GEFUNDEN! genau beschreiben. Sind Haare gefragt (z.B. für den BLICK DURCH FREMDE AUGEN) erinnert sie sich auch daran, dass Geropolda eine Bürste im Massagesaal (E18) benutzt hat. In dieser Bürste lassen sich die Haare verschiedener Frauen und Männer finden.

Wählt man ein Haar von der richtige Farbe aus, besteht eine Chance von 1-2 auf W6, dass sie Geropolda gehören, die gerade schluchzend auf ihre Fesseln und die neben ihr gefangene Selinde starrt und in einem kahlen, düsteren Raum mit Steinmauern sitzt (dem Elfenturm).

In anderen Fällen landet man bei einem Jüngling, der gerade einen Gast (z.B. *Bolatrius Groterian*) sexuell bedient, bei einer eitlen Elfe (*Talita Windgeflüster*), die sich beim Liebespiel mit einem Zwerg mehr für ihre Erscheinung im Spiegel interessiert oder bei einer schnippischen, Karten spielenden Frau (z.B. *Rondriane von Eslamsgrund*) im Tepidarium (E22) mit gerade unschlagbarem Blatt.

DER NEBELGEIST I (ПОТВЕНДИГ)

Ort: in Räumen in der östlichen Thermenhälfte (maximal 49 Schritt von Farathos' Todesort im Caldarium entfernt)

Dramaturgische Funktion: Einführung von Farathos' Geist, Mahnung einer unheimlichen Bedrohung

Es sind die Namenlosen Tage, die kosmischen Wände sind dünn und der Todestag des Thermen-Architekten Farathos ist nahe. Er zeigt sein bleiches Antlitz. Aber noch sind die Erscheinungen kurz, schwach und rätselhaft. Erst nach Mitternacht werden die Auftritte des Geistes deutlicher und drängender (siehe **Der Nebelgeist II**).

● Dampf zieht über das Becken des Caldariums. Ein Held sieht, wie sich im Nebel das Gesicht eines alten Mannes mit Bart und Monokel bildet. Augen und Mund sind wie vor Schreck weit geöffnet. Dann versinkt das Antlitz wieder im Dunst.

● Ein Held hört das geisterhafte Ticken einer großen Uhr. Folgt er ihm, sieht er in einem verlassenen Gang Farathos, unendlich klein und niedergeschlagen wirkend, unter einem mächtigen und erdrückenden Ziffernblatt sitzen. Die Zeiger stehen auf fünf vor zwölf. „Bald wird es zu späät sein“, haucht der Geist. Mit dem nächsten Zwinkern sind er und die gewaltige Uhr verschwunden.

● Einige besonders junge und hübsche Thermengäste balgen sich in einem Becken, da wird das Wasser blutrot. Blut läuft über die Haut, rinnt durch das Haar. An einer Wand steht mit Blut geschrieben: „Flieht!“ Kurz nach den ersten Schreckensrufen hat das Wasser wieder seine normale Farbe angenommen, die Schrift ist fort.

KRÖTENKUSS (OPTIONAL)

Ort: Innenhof, Behandlungsraum

Bedingungen: nach **Eine rätselhafte Schönheit**

Dramaturgische Funktion: weitere Heranführung an die Machenschaften Levaskas; die Helden stellen fest, dass jemand entweder dem Gastgeber oder einem seiner Gäste etwas Böses will

ZWIELICHTIGE GABE

Levaska hat bereits im Bornland eine verfluchte Gabe vorbereitet, die den Vampir treffen soll. Ein Ring mit einem KRÖTENKUSS (4 RkP*) soll es ermöglichen, den Blutsauger leicht zu erkennen und ihm die Möglichkeit nehmen, die Maske des gewöhnlichen Menschen zu tragen. Womöglich würde ihn die an die Fluchlösung geknüpfte Bedingung sogar zurück zu den rachsüchtigen Levthansweibchen führen. Da Levaska den Vampir selbst nicht kennt, schickt sie das

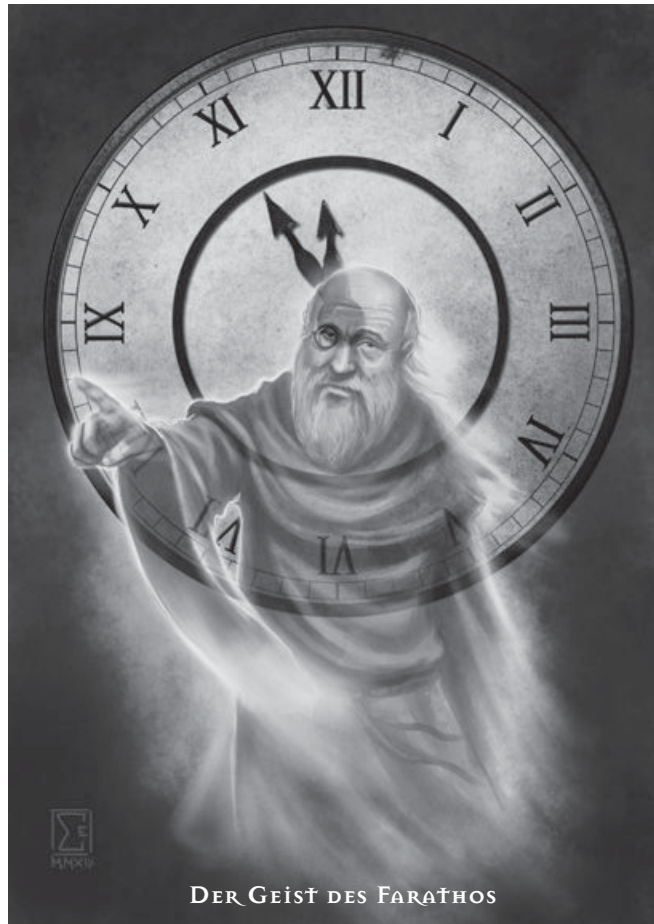
Schmuckstück mit einer fingierten Botschaft an den ihr bekannten Gastgeber Zurbaran, mitsamt der Bitte, dass dieser dem Vampir das beigelegte Päckchen übergebe. Dabei gibt sie im Schreiben vor, eine Wirtin zu sein, bei der Isegrein übernachtet und einen Silberring mit Rosenquarz aus seinem Besitz vergessen hat (siehe **Quellen 3** und **4**.) Der Plan geht jedoch nicht auf, da Zurbaran dies aranisch vorkam und er das Päckchen vorsichtshalber von seinem Leibwächter Brugo öffnen lässt, der anstatt Isegreins den Fluch abbekommt.

ETWAS UNSÄGLICHES UNTER DIESEM LIPPEN

Die Helden werden auf ein seltsames Schauspiel aufmerksam: Zurbaran und Leibwächter Tjore führen

mit angewidertem Gesichtsausdruck und Schweiß auf der Stirn eine Person, die komplett unter einem Laken verborgen ist, zum Behandlungsraum (E14). Gelegentlich hört man unter dem Laken ein kaum noch menschliches Schnaufen und Röcheln. Die patschenden nackten Füße unter dem Laken wirken deformiert, die Haut schwammig und von Pilzen befallen. In der Nähe des Vermummten stellen sich einem die Nackenhaare auf. Blicke voller Widerwillen und unterdrückte Entsetzensrufe begleiten die Entourage.

Viele, die das Ereignis bemerken, wenden sich ab, andere können nicht anders, als hinzuglotzen. Horchen sich die Helden um, sind verschiedene Meinungen zu hören: „Die Namenlosen Tage! Irgendwas passiert immer. Irgendeinen muss es treffen.“ – „Das war ein Fischmensch aus der Kanalisation! Der hat sich zu weit hochgewagt und wurde erwischt.“ – „Bestimmt ein Frevler an Fleisch, Unschuld und Schönheit. Manche wissen eben nicht, wo die Grenzen sind. Solche strafen die Götter!“



DER VERFLUCHTE

Im Behandlungszimmer wird ein Mann von widerwärtigem Aussehen enthüllt: Eindeutig Zurbarans Leibwächter Brugo, allerdings in eine abstoßende Aura gehüllt. Die Haut wirkt ungesund und voller Flechte, die Haltung falsch und verkümmert, die Gliedmaßen verwachsen. Man kann Brugo kaum in die stechenden Augen blicken. Seine Stimme ist unangenehm rau und kratzend. Anwesende glauben, vor etwas Ekligem, Verfluchtem, Dämonischem zu stehen.

Zurbaran versucht, neugierige Helden abzuwimmeln und ist nicht geneigt zu berichten, was geschah. Er komplimentiert sie aus dem Behandlungszimmer. Anschließend weist er Schröpfer Boswin an, dass er „diese Dämonenfratze“ bloß nicht wieder auf die Feier lassen soll, ehe Brugo nicht geheilt ist. Er verlässt schließlich wieder mit Tjore den Raum. Boswin doktert recht hilflos an Brugo herum und lässt ihn zunächst über einer Schale mit Kamille und Egelschreck inhalieren (vor allem, damit er ihm nicht mehr ins Gesicht sehen muss). Er ist Hilfsangeboten der Helden gegenüber aufgeschlossen (um genau zu sein: froh, dass er nicht mit „diesem Ding“ alleine ist) und lässt sie das Opfer befragen. Um unbeeinflusst mit Brugo sprechen zu können, muss Brugo eine CH-Probe (CH 11) gelingen, dem Helden zugleich eine MU-Probe. Fehlende Punkte können Sie als Mali für Proben während des Gesprächs verwenden. Wird eine der beiden Proben verpatzt, wird der Held von Furcht vor Brugo übermannt (wie BÖSER BLICK). Der nicht sehr helle Leibwächter ist kein guter Erzähler und man muss ihm die Einzelheiten schon aus der Nase ziehen. Seine Stimme ist undeutlich und er ist gereizt und ungeduldig. Er fühlt sich widerlich, ekelt sich vor sich selbst und möchte, dass sein Zustand so schnell wie möglich gebessert wird. Mit *Heilkunde Seele* +4 (Dauer: 2 SR) kann zwar der Fluch nicht gebrochen, aber Brugo beruhigt werden.

BRUGOS GESCHICHTE

Brugo kann berichten, dass Zurbaran ein kleines Paket gebracht wurde. Brugo nahm es an und öffnete es auf Zurbarans Anweisung. Darin war ein Brief (**Quelle 3**) und ein noch kleineres Päckchen. Nachdem Zurbaran den Brief gelesen hatte, wies er Brugo nach kurzem Überlegen an, das kleinere Päckchen ebenfalls zu öffnen. Brugo fand in dem Päckchen einen weiteren Brief (**Quelle 4**) und einen Silberring mit einem rosafarbenen Stein. Als er den Ring berührte, spürte er, wie sich etwas in ihm veränderte – und alle ihn mit Entsetzen anstarrten. Er war hässlich wie die Nacht geworden.

Was in den beiden Briefen stand, weiß Brugo nicht. Er kann nicht lesen. Zurbaran hat es ihm nicht mitgeteilt.

Briefe, Päckchen und Ring hat Zurbaran. Zurbaran hat seine Hand mit einem Stück Stoff umwickelt und damit dann den Ring von Brugo entgegengenommen. Niemand außer Brugo hat den Ring berührt. (Zurbaran bringt das Paket nach **U14**, wo es ab jetzt zu finden ist. Er will sich später damit näher befassen.)

Der Überbringer der Botschaft war ein junger Bediensteter. Brugo tut sich mit einer Beschreibung schwer („Halt einer von diesen Dschungelmohas!“), weiß aber nach mühseligem Nachdenken Details: Helles Haar (eine Stelle war nicht mitgefärbt worden), Blumenkranz auf dem Haupt, Lederkette mit Fuchssymbol (Es handelt sich um *Salix*, siehe unten.).

Brugo erzählt drucksend, dass er das komische Gefühl hat, er müsse ins Bornland gehen. Und da vor einer Quelle niederknien und seinen Namen rufen. (Der Fluch beinhaltet zu seiner Aufhebung die Bedingung, dass der Verfluchte zur Hursachquelle reist und auf sich aufmerksam macht, damit die Levthansweibchen ihn stellen können. Brugo hat von dieser Bedingung eine grobe Ahnung.)

Analyse und Bannung

Ein ANALYS auf den Leibwächter (+4 aus den RkP* der fluchenden Hexe) kann ergeben, dass Brugo unter einem (permanenten) Hexenfluch steht, der die Zaubermerkmale *Illusion* und *Einfluss* trägt. Ein EINFLUSS BANNEN +8 zu 14 ASP oder ILLUSION AUFLÖSEN +8 zu 8 AsP bricht den Fluch.

Wenn ein Held Brugo vom Fluch befreit, zeigt dieser große Dankbarkeit. Er marschiert zu Zurbaran, gibt auf der Stelle seine Dienste auf, und trägt sie dem Helden an: Ihm will er unentgeltlich für den Rest der Namenlosen Tage dienen und ihn vor Fährnissen schützen.

DER ÜBERBRINGER

In den Feerräumen finden die Helden den Bediensteten *Salix* derzeit nicht, dafür aber in einem Ruheraum der Bediensteten (**U8.3**), wo er sich eine (unerlaubte) Pause von seiner Schicht gönnt und sich zudem mit einem weiblichen Gast (z.B. *Haindora Galming* oder *Weida Schwarztöpf*) unter einer Decke vergnügt. Er kann berichten, dass ihn in einem düsteren Raum eine Frau mit schöner Stimme angesprochen hat und ein Silberstück gab, damit er das Paket an Zurbaran lieferte. Er konnte nicht sehen wie die Frau aussah oder welches Kostüm sie trug, aber sie hatte weiche Hände, eine helle Haut und roch gut nach Mirabellen (Es handelte sich um *Levaska*).

DUELL IM SCHWIMMBECKEN (OPTIONAL)

Ort: Innenhof (**E11**), Frigidarium (**E6**)

Bedingungen: nach **Eine rätselhafte Schönheit** und **Ein bornländischer Adliger**

Dramaturgische Funktion: die Helden erleben ein spektakuläres frühes Aufeinandertreffen von Hexe und Vampir, ohne dass sich einer von beiden enthüllt; Ouvertüre des späteren tödlichen Kampfes.

DIE VAMPIRFALLE

Levaska hat bald genug von ihrer erfolglosen Suche und entschließt sich zur Konfrontation. Sie plant, den Vampir mit einer zweideutigen Botschaft ins Frigidarium zu locken, wo er durch die Illusion eines seiner Opfer unter den Hexen aus der Reserve gelockt werden soll. Anschließend will ihn Levaska aus dem Hinterhalt attackieren.

Als ihr Köder dient die Adlige *Jolantha von Wengenbruck*, der Levaska angeblich in trunkenem Übermut eine hübsche Kette schenkt. Auf dieser liegt ein applizierter IMPERSONA, der der Frau, ohne dass diese es bemerkt, das Gesicht der Hexenschwester Olga verleiht (31 Jahre, rotes Haar, grün-



LEVASKA GEGEN ISEGREIN

ne Augen, Stupsnase, rundes Gesicht), die der Vampir vor zwei Monaten getötet hat. Jolantha wartet im Frigidarium (E6). Anschließend schäkert Levaska kurz mit dem bierseiligen *Torbian Eichstätter* und stiftet ihn dazu an „für eine Freundin“ eine rahjagefällige Ankündigung vor der Festgesellschaft zu machen.

AMOURÖSE HERAUSFORDERUNG

Die Helden können im belebten Innenhof miterleben, wie ein angetrunkener Gast im Hahnenkostüm (*Torbian*) auf die Bühne springt und unter lautem Grölen Ruhe einfordert, weil er „einer schüchternen Besucherin“ einen Gefallen erweisen wolle. Unter Gelächter verkündet er, dass da ein „gewisses Levthansweibchen“ sei, das im Frigidarium auf ihren „Herrn der Düsternis“ warte, wenn dieser die „amouröse Herausforderung“ annehmen wolle. „Ein Entrinnen“ gebe es für den Auserwählten nicht mehr. Wissendes Lachen erhebt sich in der Menge. Vereinzelt gibt es anfeuernde Rufe für den „Herrn der Düsternis“.

Isegrein, der erst jetzt begreift, dass ihm die Levthansweibchen auf der Spur sind, nimmt die Herausforderung an, indem er sich unter die zwei Dutzend Gäste mischt, die gegebenenfalls ebenso wie die Helden neugierig in die Badehalle strömen. Levaska selbst wartet im Frigidarium, zunächst versteckt hinter einer Säule, dann ebenfalls von Schaulustigen umgeben. Sie beobachtet die hereinströmenden Gäste genau, hat sich per ATTRIBUTO auf einen Kampf vorbereitet (gesteigerte GE und KK für eine Stunde) und hält die Pflöcke bereit. Im Becken versteckt sich Turamash.

Helden, die gezielt nach Levaska oder Isegrein Ausschau halten, können die beiden bei Bestehen einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 entdecken.

Im Kaltbaderaum schwimmt Jolantha ohne Kostüm im Becken und blickt etwas verwundert auf die vielen johlenden und neugierigen Neuankömmlinge.

KOCHENDE FINSTERNIS

Der erstaunte Vampir Isegrein erkennt in Jolantha sein einstiges Vampiropfer wieder, das hier scheinbar quicklebendig und wie zum Hohn auf ihn wartet. Wütend stürzt er mit DUNKELHEIT den Raum in Finsternis (5 ZFP*, Helligkeit in 6 Schritt um Isegrein *Sternenlicht*, AT/PA je +5), geht auf „Olga“ los und versucht, sie zu töten.

Levaska reagiert, indem sie sich KATZENAugen verleiht. Der Zauber (6 ZFP*) verbessert ihre Sicht aber nur bis zu den Lichtverhältnissen *belles Mondlicht*, sodass sie den Vampir zwar sieht, aber keine Details an ihm ausmachen kann. Sie gibt einen schrillen Pfiff von sich: den FLEDERMAUSRUF (Variante von KRÄHENRUF). Ein Dutzend nächtlicher Flatterer erscheinen, rasen durch die Dunkelheit und stürzen sich auf den Vampir.

Wasser spritzt auf. Ein hitziger Kampf entbrennt im Dunkeln. Isegrein verteilt Angriffe auf die überraschte „Olga“ und Levaska und versucht, die beiden zu ertränken. Es gelingt ihm seinerseits im aufgewühlten Wasser und attackiert von Fledermäusen nicht, Levaska klar zu erkennen. Die Hexe versucht, den Vampir mit dem Pflock aus Sautariensbusch zu töten, muss aber feststellen, dass dieser ihm nichts anhaben kann. Sie verliert den Pflock während des Kampfes und kommt nicht dazu, den Weißdorn-Pflock auszuprobieren. Auch Turamash, der sich an ein Bein Isegrein klammert, stellt fest, dass sein Krötengift keinen Schaden anrichtet.

Aktionen der Helden

Die Helden bekommen währenddessen alle Hände voll zu tun:

● Die plötzliche Dunkelheit und dann die darin flatternden Fledermäuse verursachen einen Tumult unter den Gästen. Es wird geschrien, gestoßen, gekichert, geschoben und ausgerutscht. Nackte Leiber fallen übereinander und ins Becken. Durch die Dunkelheit Tastende und Tappende versperren Helden den Weg. Eine Hand klammert sich ängstlich um

einen starken Heldenarm und jemand flüstert „Bitte, führt mich hier raus!“ Hier geraten zwei in der Finsternis aneinander, dort nutzen andere die anregende Dunkelheit zu Faxen, Streichen oder der Fortsetzung des Rahjatreibens.

Die Fledermäuse attackieren nicht nur Isegrein, sondern verfangen sich in Haaren und sorgen auch unter den anderen Gästen für Verletzte.

Werte der Fledermäuse (Anzahl 11):

Größe: 1 Spann **Gewicht:** 8 Unzen
Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1 SP DK H
LeP 1 **AuP** 30 **RS** 1 **WS** – **MR** 9 **GS** 18
GW 5 (als Schwarm)

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff, Sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

In dem Tumult kann es den Helden gelingen, Levaska zu fassen. Den Vampir können sie nicht stellen.

Unentschieden

Die Geschehnisse trennen die Kämpfenden im Becken schließlich ohne ein Ergebnis. Isegrein entkommt je nach Situation entweder in der Menschenmenge per IGNORANTIA oder als schwimmende Wolfsratte. Levaska verlässt den Schauplatz via HARMLOSER GESTALT (als unauffällige verlebte Patrizierin). Turamash taucht davon. Die Menge beruhigt sich langsam wieder, verstreut sich und strebt den nächsten Genüssen zu, um den Schreck zu verarbeiten und wilde Gerüchte zu verbreiten.

Isegrein (der dank seiner Selbstheilungskräfte keine Verletzungen aufweist) nimmt anschließend wieder scheinbar ungetrübt an der Feier teil, in Wahrheit beobachtet er seine Umgebung jedoch aufmerksam. Levaska begibt sich bis kurz vor Mitternacht auf den Dachboden zu ihrer Truhe, um ihre Wunden zu lecken.

LICHT INS DUNKEL

LICHT DES HERRN und DARADORS BANN DER SCHATTEN durchbrechen die DUNKELHEIT. VERÄNDERUNG AUFHEBEN +5 zu 12 AsP, PRAIOS' MAGIEBANN und ARGELIONS BANNENDE HAND heben den Zauber auf. Nach einer Spielrunde endet die DUNKELHEIT von selbst.

Wer aufmerksam das Wasserbecken untersucht (*Sinnenschärfe* +5), sieht an einem Ablaufgitter ein Stück Holz hängen: ein **Pflock** aus dem Holz des Satuariensbusches (*Pflanzenkunde* oder *Holzbearbeitung* +2). Ihn hat Levaska während des Kampfes verloren.

Das Wasser um **Jolantha** ist rot. Sie ist bewusstlos und droht, im Becken zu ertrinken. Gerettet erwacht sie nach der Versorgung durch einen Heiler (3 TaP* aus *Heilkunde Wunden* oder mindestens 5 LeP aus Trank, Zauber, etc.) oder – ohne erfolgreiche Behandlung – nach W6 SR. Ihr Hals weist Würgemale sowie zwei wild zugefügte Bisswunden auf, die (*Anatomie*) von einem Vampir stammen könnten.

Jolantha weiß nur, dass es plötzlich dunkel wurde und sie dann „ein Wahnsinniger, ein Tier“ angegriffen und gebissen hat. Er zischte: „Sei gewiss, diesmal stelle ich sicher, dass kein Lebensfunke mehr in dir ist.“

Jolantha trägt noch drei Stunden lang das Gesicht Olgas. Das bemerkt sie, wenn sie in einen Spiegel blickt oder mit Bekannten spricht. Dann wird sie sich mit Entsetzen an die Helden wenden, die ihr schon geholfen haben. Alternativ kann sie auch vorher eine Bemerkung zu ihren zerwühlten (derzeit) roten Haaren fallenlassen wie „Ohje, meine sorgfältig hochgesteckte Turmfrisur. Ich wollte doch eine schwarze Magierin sein mit violetten Nägeln und schwarzen Haaren.“ Oder eine Locke hängt in ihren Sichtbereich und sie fragt: „Äh ... wieso ist mein Haar rot?“ Ein ILLUSION AUFLÖSEN +11 zu 7 AsP beendet die Wirkung des IMPERSONA.

Wenn die Helden nachfragen: Jolantha hatte schon einiges Aufregendes und „Ungewöhnliches“ an diesem Abend erlebt. Durch geschicktes Fragen (*Überzeugen* +5, erleichtert um je 2 Punkte für jede SR, die sich der Fragende im Gespräch Zeit nimmt), erzählt sie den Helden aber auch von der Kette, die sie trägt und die sie von einer sinnlichen Frau in einem Nymphenkostüm erhalten hat. Mit ihr hat sie viel zu lachen gehabt. Zur Analyse der *Kette des Zweiten Gesichts* siehe unten. Sobald sie die Kette abnimmt, bekommt sie ihr eigenes Gesicht zurück.

DIE KETTE DES ZWEITEN GESICHTS

Beschreibung: Eine schmale goldene Halskette mit fünf violetten Edelsteinen. In den größten Stein ist ein Fuchskopf-Symbol graviert (das Zeichen Phexens).

5 TaP* in *Gesteinskunde*: Ein Amethyst mit dem Zeichen Phexens soll Zauber erleichtern, die einem ein anderes Aussehen verleihen. Das Metall der Kette ist Katzen-gold, auf das man Illusionszauber leichter wirken kann.

Wirkung: Beim Umlegen der Kette erhält der Träger bis zum Ablegen der Kette (maximal aber für 3 Stunden) das Gesicht einer jungen, rothaarigen Frau mit Stupsnase, rundem Gesicht und strahlend grünen Augen. (Das Gesicht der toten Hexe Olga.) Der übrige Körper verändert sein Aussehen nicht.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Levthansweibchen verzauberten die Kette in einem gemeinschaftlichen Ritual der Rache und des Hasses. Mit Hilfe der Kette sollte es Levaska gelingen, den Vampir anzulocken.

Wert: 7 D / 120 D mit einer Ladung

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (AR-CANOVI), zwei Ladungen, noch eine übrig

Typ und Ursprung: Illusion / scharlatanisch (gezaubert in Fremdrepräsentation)

Auslöser: Umhängen der Kette

Astralenergie: 46 / 2

Thesis: sehr selten

Komplexität: +2 / 8 ZfP*

Wirkende Sprüche: 2x IMPERSONA

Besonderheiten: keine

● Befragt man den „Hahn“ Torbian Eichstätter, tönt dieser, dass er die ihn zur Verkündung anstiftende Frau („Mann, war die scheißschön! Diese Rahja auf Deren!“) unter Tausenden wiedererkennen würde. Etwas wackelig und mit überdrehtem Grinsen geht er mit den Helden durch die Therme und zeigt auf eine Frau „Die da!“ Und auf weitere: „Und die! Die auch!“ Er hat vor kurzem zum Alkohol auch eine große Portion Boronwein genommen, der ihm für zwei Stunden Trugbilder vorgaukelt. Ein KLA-RUM PURUM (gegen Giftstufe 6) könnte ihn wieder zu Bewusstsein bringen. Levaska ist allerdings (bis kurz vor Mitternacht) nicht auffindbar.

DRAMATURGISCHE ANMERKUNG: ENTTARVUNG ISEGREINS

Angedacht ist, dass sich vor Mitternacht die Identität des Vampirs den Helden noch nicht offenbart. Wenn den Helden bereits jetzt die Enttarnung gelingt, nimmt die **Vampirjagd** (siehe den gleichnamigen Abschnitt) frühzeitig Fahrt auf. Lassen Sie den Helden von Levaska die Hintergründe der Jagd erläutern und geben Sie der Gruppe Gelegenheit, sich der Hexe anzuschließen.

Wenn die Jagd schon vor Mitternacht beginnt, werden Isegrein und Levaska nicht um Mitternacht in der Kaisergrötte anwesend sein (wo sie ja einträchtig nebeneinandersäßen).

Zum weiteren Charakter der Auseinandersetzung bieten sich zwei Möglichkeiten:

1. Isegrein wird keinen erhöhten Blutdurst verspüren und folglich weniger schnell und gierig Personen morden. Entkommen kann er dank des HEXEN-KNOTENS trotzdem nicht. Isegreins Attacken gelten vor allem der Hexe, die er als Grund dafür vermutet, nicht fliehen zu können. Die Vampirjagd kann sich länger hinziehen, wenn Isegrein beschließt, dass er die Zeit für sich arbeiten lässt und sich z.B. an einem sicheren Platz schlafend oder in Rattengestalt versteckt.

2. Wenn Sie nicht auf das Szenario eines hungern- den und wie rasend mordenden Vampirs verzichten möchten, können Sie wie auf Seite 49 beschrieben alle Personen in der Therme zu Opfern des Juvenari- ums machen und die Notwendigkeit des Aufenthalts in der Kaisergrötte dafür entfallen lassen.

WETTSTREIT DER LUST (OPTIONAL)

Ort: Rauschsalon (E7)

Dramaturgische Funktion: Orgienspiel, möglich zum Ken- nenlernen von Meisterpersonen

»Wer herrschen will, muss nicht nur lügen und betrügen. Nein, er soll auch pflügen und das mit üppig Standvermögen.«
—Kaiser Bardo

Zwei prahlende Männer oder zwei kampflustige Frauen geraten in Streit darüber, wer von beiden besser die Liebeskün- ste beherrsche und länger die Exzesse der Orgie durchhalte. Es kommt spontan zu einem Wettstreit der Lust, in dem die Konkurrenten versuchen, möglichst viele Sexualpartner zufriedenzustellen. Die Kontrahenten können zwei Meister- personen sein oder eine Meisterperson und ein Held, der sich auf diesen Wettstreit einlässt.

ZWEI MÄNNER ALS KONTRAHENTEN

Geeignete Meisterpersonen: *Isegrein von Bjaldorn*, *Tuco Que- seda*, *Danilo Dragenglanz*, *Brugo* (falls die Szene **Krötenkuss** noch nicht stattgefunden hat) und *Alef* (dessen Eunuchen- Verkleidung einen schönen Aufhänger für Spott abgibt).

Die Sexprotze schaukeln sich in Prahlereien gegenseitig auf: Dass das eigene Gemächt so groß ist, wie das von der Praisstatue im Tempel der Sonne, dass man ein Dutzend Frauen gleichzeitig glücklich gemacht hat und dass man damals auf Heerfahrt gegen die Schwarzen Lande so vie- le Schürzen gejagt hat, dass die Hälfte aller Neugeborenen in der Wildermark die eigenen Kinder sein dürften. Man selbst ist ein Levthanssohn, ein Geron der Lust, ein Lan- zenstecher sondergleichen und ein Urbild der Manneskraft. Hingegen ist der andere nur ein Maulheld und Gernegroß (im anatomischen Sinne), ein Lügner und König der Im- potenten.

ZWEI FRAUEN ALS KONTRAHENTEN

Geeignete Meisterpersonen: *Alara Paligan*, *Tispia Lussian*, *Jolantha von Wengenbruck* (wenn ordentlich betankt), und – wenn sie sich dazu hinreißen lässt – *Levaska*.

Die meisterlichen Verführerinnen inszenieren sich als Rah- ja auf Erden, als Bringerinnen von Lust und Wonne und



ALARA PALIGAN



Hüterinnen unerhörter erotischer Geheimnisse. Sie können mit vier Liebhabern zugleich dem Entzücken frönen und an einem Abend zwei Dutzend Männer berauschen. Tharvun und Sulva bissen sich blutig im Streit darum, wer sie tragen dürfe; Khabla vergaß Rahja, als er ihrer ansichtig wurde; Levthan selbst besann sich der Sittlichkeit und warb mit Minne um sie. Und als sie einst im wilden Land von zwei Ogern angegriffen wurde, brauchte sie sich nur zu entblößen und die Ungeheuer versteinerten beim Anblick ihres vollendeten Körpers. Die andere hingegen ist nur eine billige Dirne, eine abgewetzte Scharteke, die nicht mal einen läufigen Köter beglücken kann.

DURCH ALLE BETTEN

Schnell kommen die Rufe auf, den Zwist durch einen Wettstreit der Lust zu entscheiden. *Kaiser Bardo* wird durch dieses „Turnier“ als einen „Höhepunkt Unserer kaiserlichen Orgie“ führen. Er kommentiert das Geschehen launig und gibt den unparteiischen Schiedsrichter. Durch die Therme schallt der Ruf nach willigen Frauen oder Männern, die den beiden Kontrahenten in der Erfüllung ihrer Aufgaben dienlich sind, und sie strömen in Vielzahl herbei.

Die Kontrahenten stellen sich dem Marathon der Lust in zwei Betten im Rauchsalon (E7), nur durch Seidenschleier voneinander getrennt. Die Luft ist erfüllt von dem Geruch nach anregenden Kräutern, ätherischen Ölen und den Düften körperlicher Liebe. An die Ohren dringen Stöhnen, Ächzen, rhythmisch geschlagene Trommeln und Schellen. Von den Zuschauern kommen Anfeuerungsrufe, Gelächter und angeregte Gespräche. Entfesselte Gäste mit Levthansmasken tanzen animalisch um die Kopulierenden. Sobald ein Bettgefahrte den Beischlaf vollendet hat, gibt er dem Schiedsrichter Daumenzeichen, wie zufrieden er ist. Da steigt schon der nächste hinzu. Ein Barde dichtet, noch während der Wettstreit läuft, eine Ballade darüber.

Die Helden können zu den Zuschauern gehören, das Schiedsrichteramt übertragen bekommen (wenn sich Bardo nach einiger Zeit einem anderen Orgienereignis widmet), als Sexualpartner eines Kontrahenten agieren oder selbst einer sein.

DER BESTE UND AUSDAUERNDSTE LIEBHABER

Die Kontrahenten sammeln im Wettstreit der Lust TaP* durch mehrere *Betören*-Proben an. Ein Beischlaf dauert durchschnittlich eine SR. In jeder SR wird eine KO-Probe abgelegt, bei deren Misslingen der Kontrahent W6 AuP verliert. Während des Wettstreits findet keine AuP-Regeneration statt. Anschließend ist eine *Betören*-Probe fällig, die um die Anzahl der bislang misslungenen KO-Proben erschwert ist. Sinken die AuP auf 0, so ist der Kontrahent erschöpft und bringt keinen Sex mehr zustande. Damit endet der Wettstreit.

Sieger ist – nach Auslegung des Schiedsrichters (evtl. *Überzeugen*-Probe, falls er gegen die Stimmung des Publikums entscheidet) – entweder derjenige, der mehr TaP* angesammelt hat, also der bessere Liebhaber ist, oder derjenige, der mehr „Runden“ durchhielt, also die größere Anzahl Liebhaber hatte. Treffen beide Punkte auf einen der zwei Kontrahenten zu, ist der Sieger klar ersichtlich. Ansonsten kann der Schiedsrichter auch ein diplomatisches Unentschieden ausrufen.

Der oder die Sieger des Wettstreits sind fortan in aller Munde und auf der Feier bekannt wie ein bunter Hund. Als rajanische Großtat überdauert der Ruhm auch die Orgie und die namenlosen Tage.

VAMPIROPFER (ПОТВЕНДИГ)

Ort: Räume der Orgienfeier in der Therme

Bedingungen: nach **Eine rätselhafte Schönheit** und **Ein bornländischer Adliger**

Dramaturgische Funktion: die Helden können die Anwesenheit eines Vampirs erahnen, Andeutung der späteren Morde an Frauen

Isegrein bedient seine Lust nach Fleisch und Blut, indem er sich junge, gesunde Damen nimmt und ihnen im Geschlechtsakt Lebenskraft raubt. Gewohnheitsmäßig sorgt er dafür, dass man ihn möglichst nicht mit seinen Opfern in Verbindung bringt. Vorerst reicht dem Vampir ein kleiner Imbiss: Die Opfer sind nach dem Schäferstündchen geschwächt, aber lebendig. Mögliche Szenen:

● Eine als novadische ‚Haremsdame‘ (*Isora Kammelstenz*) verkleidete Frau trinkt zügig Wein und nähert sich einem attraktiven männlichen Helden: „Nun, mein schöner Geron? Du wirst mich doch nicht auch zurückweisen, oder?“ Ein „wildes Tier von einem Mann“ (Isegrein) hatte in einem Sudatorium mit der Frau geflirtet. Als er sie aber hungrig küsste, ja geradezu biss, hielt er plötzlich inne und ging ohne ein Wort raus. Wer 7 TaP* in *Heilkunde Krankheiten* erzielt, erkennt an der Frau Symptome der Blutarmut (Blässe, eingerissene Mundwinkel, häufiger Schwindel). Die Frau kann Isegreins nackten Körper beschreiben, hat aber nicht sein Kostüm gesehen.

● Eine Hure (*Rahjada*) ist nach einem Stelldichein mit dem Vampir entkräftet. Sie wankt durch einen Saal und hält sich an einem Vorhang fest, um nicht umzukippen. Sie deutet an, dass der letzte Freier anscheinend sehr fordernd war. Seitlich am Bauch, wo sie der Freier „wild geküsst“ hatte, ist eine Bisswunde mit zwei punktförmigen Spuren langer Eckzähne zu finden. Auf Nachfrage: Der Freier packte sie in einem dunklen Raum und sein Gesicht war nicht zu sehen. Er war kräftig und animalisch. Während des Aktes bekam sie Visionen von einem Tier, einer Ratte oder einem Bären, das über sie herfiel. Kein Wunder bei dem ganzen Rauschkraut! Die Hure kennt Schwächeanfälle bei sich nicht und führt diesen auf das Kraut zurück oder fürchtet, dass sie seit einiger Zeit schwanger sein könnte.

● Aus einem verschwiegene Separee ist ein Ächzen zu hören, dem der dumpfe Hall eines geschwächt auf den Boden stürzenden Körpers folgt. Sehen die Helden nach, entdecken sie eine leblose, nackte Frau mit eindeutiger Bisswunde am Hals. Nur mit 6 TaP* in *Sinnenschärfe* ist schwacher Herzschlag auszumachen. Isegrein hat beim Akt fast die Kontrolle verloren und der Frau 15 Punkte Sikaryan geraubt. Endlich konnte er sie von sich wegstoßen und schlich ungesehen davon. Die Frau ist nicht wach zu bekommen und träumt von einem mächtigen Wolf mit glühenden Augen, der ihre Seele frisst. Sie erwacht erst nach Mitternacht und hat nur verschwommene Erinnerung an Isegrein.

● Eventuell wird auch eine Heldin Opfer des Adligen. Pro SR im Liebesspiel raubt er W6 Punkte Sikaryan und W3 LeP. Nach zwei SR beendet er das Intermezzo üblicherweise.

НАЧРІСТ АН КОРІНГЕР (ПОТВЕНДІГ)

Ort: belebter Raum der Orgienfeier in der Therme

Bedingungen: kurz vor Mitternacht

Dramaturgische Funktion: Anbahnung des Treffens mit dem Informanten, der mehr über die Entführung Selindes weiß, Hinleitung der Gruppe zur Dschungelnacht um Mitternacht

Als sich die Helden gerade in einer größeren Menge Feiernder aufhalten, wird Travian Korninger unvermittelt von einem ‚Moha-Diener‘ samt grüner Kopffeder angesprochen (*Pheco*): „Werter Herr? Dies soll euch überbracht werden.“ Er übergibt ihm auf einem Tablett eine gefaltete Nachricht (**Quelle 5**).

Befragt nach dem Urheber der Nachricht, wird Pheco sagen, ein Gast im Kostüm eines ‚Trollzacker Barbaren‘ habe ihm die Nachricht eben in einem der Nachbarsäle in die Hand gedrückt und gesagt, sie sei für den „etwas steifen Herren mit Gansmaske“ bestimmt. Der ‚Trollzacker Barbar‘ ist reine Erfindung Phecos, es gibt keinen Gast mit solch einem Kostüm (allerdings einen ‚Gjalskerländer Barbaren‘ mit vielen aufgemalten Tätowierungen, einen ‚Troll‘ mit Lakritzstangen und mehrere ‚Orkbarbaren‘) Während die Helden dem nicht existenten Zettelschreiber nachjagen, wird sich Pheco klammheimlich wieder aus dem Staub machen.

DER ROTE FADEN: ЕРКЕПТІСІСЕ БІС МІТТЕРНАЧТ

Kurz vor Mitternacht sollte der Wissensstand der Helden zu den wichtigsten Handlungsfäden wie folgt aussehen:

DIE HELDEN SOLLTEN WISSEN ...



... dass jemand Korninger von der Orgie vertreiben will (Gargylenangriff)



... dass auf der Orgie ein Mädchen verschwand, das Selinde ähnelt.



... dass um Mitternacht in der Kaisergrotte wichtige Hinweise warten.



... dass der Gastgeber Zurbaran eine unlautere Person ist.

... dass die Quellnymphe jemanden sucht.



... dass ein Geist umgeht, der vor etwas Schrecklichem warnen will.

DIE HELDEN KÖNNTEN WISSEN ...



... dass der Entführer Selindes auf diesem Fest weilt, wie er aussieht und heißt.



... dass Zurbaran ein Anhänger des Namenlosen ist.



... dass ein Vampir in der Therme umgeht.



... dass Levaska eine Hexe ist und diesen Vampir jagt.



... dass eine magische Barriere die Therme umspannt und eine Flucht verhindert.



... dass der Baumeister der Therme ein Magier war, angeblich einen magischen Jungbrunnen erbaut hat und Rätsel in Kunstwerken versteckt hat.

DIE HELDEN SOLLTEN (НОЧ) НІСНТ WISSEN ...



... wo sich Selinde befindet / das Versteck der Mädchenräuber liegt (Elfturm).



... dass Isegrein ein/der Vampir ist.



... dass um Mitternacht ein finsternes Ritual beginnt, deren Opfer die Besucher der Kaisergrotte sein werden.



.. dass der gespielte ‚Kaiser Bardo‘ auch der echte Kaiser Bardo ist.



... wie man ins Juvenarium gelangt.





SCHLÜSSELEREIGNIS UM SCHLAG ZWÖLF: DIE DSCHUNGELNACHT



»Tretet ein, meine Untertanen, die Kaisergrotte erwartet euch zu einem exklusiven Spektakel!
Begrüßt den dampfenden Dschungel unserer südländischen Kolonien. Denn dort, wo der Segen der Zivilisation noch
nicht Einzug gehalten hat, dort folgen die wilden Mohas noch immer ungehemmt ihren ursprünglichen Trieben.
Nackt und bloß bieten sie sich den Questadores dar, dankbar, dem glorreichen Eroberer Rahjas Wonnen zu schenken.
Doch vernehmt auch meine kaiserliche Warnung: Die Reise in den schwülen Regenwald ist nichts für Zartbesaitete.
Dem, was euch in dieser Grotte erwartet, werden nur jene gewachsen sein, die noch voll in Saft und Kraft stehen, ho ho ho ...«
—Begrüßung ‚Kaiser Bardos‘ kurz vor Mitternacht

DER ROTE FADEN

Das mitnächtliche Treffen in der Kaisergrotte ist die zentrale Szene im Mittelteil des Abenteuers, die alle späteren Ereignisse auslöst. Hier erhalten die Helden den wichtigsten Hinweis zur Suche nach Selinde, hier werden insgeheim die Opfer des Jungbrunnen-Rituals erwählt. Der Ablauf der Szene in Stichworten:

1. Helden treffen bei der Kaisergrotte ein, Schilderung von Sicherungsmaßnahmen der Helden
2. Aufführung der mit Illusionen gestützten Dschungelnacht, während derer die Helden den Informanten erwarten und 13 Gäste zu künftigen Opfern des Juvenariums erwählt werden, indem der Wasserschinn Invino Haare von ihnen stiehlt.
3. Die ‚Moha-Dienerin‘ (Jala) offenbart sich als Informantin, gibt gegen 60 Dukaten die Schlüsselinformation zu Selindes Verbleib weiter und verschwindet.
4. Ende der Dschungelnacht-Aufführung, die Gäste verstreuen sich wieder, die Helden und Korninger sind drauf und dran, die Mädchenräuber zu schnappen.

IN DIE KAISERGROTTE

Kurz vor Mitternacht wird Travian Korninger darauf drängen, die Kaisergrotte (U6) aufzusuchen, um dort während der angekündigten Dschungelnacht seinen geheimnisvollen Kontakt zu treffen. Der Hotelier wird nicht darauf bestehen, dass ihn alle Helden begleiten, doch auf zwei oder drei Leibwächter wird er nach dem Gargylangriff nicht verzichten wollen.

Bereits auf der mit roten Laternen beleuchteten Marmortreppe hinunter zur Grotte gibt ein schwarz bemalter Trommler verheißungsvolle ‚Moha-Rhythmen‘ zum Besten. Die eintreffenden Gäste werden von ‚Kaiser Bardo‘-Schauspieler *Xeledio dem Spötter* und einer Frau mit Falkenmaske begrüßt (*Ludilla*).

Ludilla, die den Eindruck erweckt, Xeledio gut zu kennen, nimmt den Gästen Holzpanzertücher, Handtücher und Kostümteile ab, bevor diese ins Wasserbecken steigen, während Bardo die Schaulustigen marktschreierisch und anzüglich willkommen heißt (siehe oben). Wer alt, schwach oder kränklich aussieht, wird scheinbar neckisch darauf hinge-

wiesen, dass man in guter Verfassung sein sollte, um „diese fordernde und schweißtreibende Darbietung“ zu überstehen (tatsächlich will Bardo vor allem junge Gäste als Opfer des Juvenariums). Ein, zwei Gäste lassen sich von seinen Warnungen tatsächlich abweisen.

Im Becken sind bereits eine Handvoll Gäste anwesend, unterhalten sich oder erwarten im Halbdunkel die Vorstellung. Eine ‚Moha-Dienerin‘ (*Jala*) bietet edlen Roséwein (*Rahjas Göttergabe* aus dem Lieblichen Feld), Arangen auf einem Silbertablett an.

GÄSTE DER DSCHUNGELNACHT

Gemeinsam mit den Helden werden nur so viele Gäste eingelassen, bis insgesamt **13 Besucher** versammelt sind (Was die Helden nur dann bemerken, wenn sie explizit nachzählen. Sprechen Sie vorerst unverfänglich von „einem guten Dutzend“).

Jeder der Anwesenden könnte in den Augen der Helden der ominöse Informant sein, der sich mit Korninger treffen will.

Notwendige Anwesende

Unter den Besuchern der Dschungelnacht befinden sich in jedem Fall:

● ‚Ganter‘: *Travian Korninger* (54 Jahre) in Begleitung der Helden

● ‚Borbarad‘: Gastgeber *Zurbaran Gerbelstein* (ca. 25 / 97 Jahre)

● ‚Wolf‘: *Isegrein von Bjaldorn* (46 / 65 Jahre)

Beide sind hier, um die Darbietung dazu zu nutzen, sich ungestört über die Einzelheiten einer Gegenleistung für Isegreins Biss zu unterhalten: 2.000 Dukaten sowie eine gut abgedunkelte Luxuskutsche aus dem Hause Winzberg.

● ‚Quellnymphe‘ *Levaska* (ca. 25 / 157 Jahre), die hier ist, um die Gelegenheit zu ergreifen, den ihr ebenfalls verdächtigen Gastgeber Zurbaran mittels SEELENTIER ERKENNEN zu ergründen (Spinne) und über weitere Schritte zu sinnieren; auf Isegrein als Vampir kommt sie derzeit nicht.

● ‚Moha-Dienerin‘ *Jala* (16 Jahre), die als Bedienstete unauffällig bleibt, bis sie Korninger das Angebot der Diebe unterbreitet.





DSCHUNGELNACHT IN DER KAISERGROTTE

Optionale Anwesende

Die Zahl der weiteren Gäste beträgt je nach Anzahl der Helden zwischen zwei und fünf, sodass die Gesamtzahl an Personen im Becken 13 ist. Suchen Sie sich aus den folgenden Vorschlägen diejenigen aus, die Sie erzählerisch als am wertvollsten erachten:

● antiker Held ‚Leomar‘: *Danilo Dragenglanz* (23 Jahre) gönnt sich mit der Dschungelnacht eine kleine Auszeit vom Prahlen, vom Herumgereicht-Werden und dem Zufriedenstellen gewisser Mäzene, vor allem solcher weiblicher und älterer Natur.

● Im Arm hat Danilo eine jugendliche Anhängerin (irgendwas Südländisches‘: *Kysira*, 20 Jahre)

● ‚Schlangenfürstin‘: die Maraskan-Veteranin *Dythlinde Fidian* (33 Jahre), die angesichts des Dschungelambientes sarkastisch bemerkt, dass sie, die „Schlangenfürstin“, genug Gift in sich trage, um alle in diesem Raum umzubringen. Sie erzählt bereitwillig von ihrer Vergiftung und verabredet sich gern für ein Stelldichein nach der ‚Dschungelnacht‘ – schließlich hat sie keine Zeit zu vergeuden.

● billige ‚Rahja‘: *Thornia Okenheld* (39 Jahre) ist frustriert darüber, dass ihr Sohn anscheinend auch auf der Orgie nicht zum Mann zu werden gedenkt und lenkt sich mit der Darbietung, etwas Boronwein und vielleicht einem knackigen Helden ab.

● ‚Walross‘: den Vermieter *Mirobert Brams* (65 Jahre) wollte Bardo eigentlich abweisen, doch Mirobert war drauf und dran eine Szene zu machen, da er unbedingt die tanzenden Mohamädchen sehen will.

● ‚Moha-Diener‘ *Odilo* (17 Jahre), falls die Helden ihn gefasst haben und ihn hier in der Kaisergrotte gegen den Hinweis zu Selinde tauschen wollen (siehe **Stille Beobachter**).

AUF DER BÜHNE

Die anfangs per Vorhang abgetrennte Bühne erfüllen acht Tänzer, Musiker und Schauspieler sowie der Scharlatan Theophrastos mit Spektakel. Sie werden nicht Opfer des Juvenariums.

DAMPFENDE HÖLLE

LASST DEN TANZ BEGINNEN!

Kaum sind um Mitternacht alle Gäste vollzählig, raunt ‚Kaiser Bardo‘ „Viel Vergnügen!“, zieht einen Vorhang vor den Eingang und verschwindet hinter selbigem.

Nun beginnt der Scharlatan *Theophrastos* mit der Inszenierung einer schwülwarmen Dschungelnacht. Der Trommelklang steigert sich, Flötenspiel und Kriegsgeschrei stimmt mit ein. Der Vorhang über der Bühne hebt sich und als halbnaakte Mohas, Questadores und Missionare kostümierte Darsteller kommen zum Vorschein.

Illusionen

Zugleich verwandelt sich die Umgebung rund um die Bühne mittels AURIS NASUS in eine illusionäre Dschungellandschaft inklusive Affengebrüll, Insektenzirpen und Vogelstimmen (Realitätsdichte 5 bis 10). Die Gäste scheinen tatsächlich in einem Mangrovensumpf zu stehen, die Bühne wird zu einer grasbewachsenen Anhöhe, auf der ein Dschungeldorf aus Strohütten steht. Hinter der optischen Illusion verschwinden Wände, Decke und Vorhänge. Säulen sind nun Tropenbäume, marmorne Sitzbänke große Steine in einem See.

Neben den optischen und akustischen Illusionen sind ausgewählte Elemente auch taktil (Wärme des Sonnenwunders, juckendes Krabbeln von Insekten), die Krone von Theophrastos‘ Können. Viele Effekte werden daneben auch mit profanen Mitteln erzielt: Schauspieler imitieren Tierstimmen, Essenzen verbreiten Gerüche, Metall und Stein erzeugen Funkenregen, Pyrophor verpufft in bunten Farben, etc.

DIE VORSTELLUNG (DAUER: 30 MINUTEN)

Die Darsteller ergötzen die Zuschauer im Becken mit einer eher peinlichen Aufführung dessen, was sich der gemeine Garethher unter ‚Bekehrung der Heiden‘ und ‚Geheimnisse des Dschungels‘ vorstellt. Falls die Helden nachfragen: Die Gestaltung des Schauspiels geht auf Theophrastos zurück, die Geschichte hat aber Xeledio der Spötter beigesteuert.



1. Akt: Ein Moha-Dorf, das anscheinend auf altechsischen Steinruinen steht, lebt in einem heidnischen Paradies: Die Stammesmitglieder sind anmutig, laben sich an Obst und gegrillten Echten und paaren sich hemmungslos. In einem Kochtopf schwimmen Menschenknochen. Sie erfreuen sich, wie der Schamane erklärt, dank urchümlicher Zauberei einer ewigen Jugend. Ein weißer Späher entdeckt das Dorf der Wilden.

2. Akt: Ein Trupp Questadoren unter dem Banner von Mittelreich und Praioskirche, angeführt von Geweihten des Sonnengottes und Offizieren der kaiserlichen Armee, kämpft sich durch den Dschungel, um das Moha-Dorf zu erreichen, die Wilden zu unterwerfen und ihre Geheimnisse zu erlernen. Dschungel und die Magie des Schamanen stellen sie vor Hindernisse:

- Teersümpfe drohen die Expedition zu verschlucken.
 - Ein Ameisenheer fällt über die Eroberer her (und treibt auch zu den Zuschauern; hier stiehlt Invino den 13 Gästen im Becken Haare)
 - Krokodile ziehen Träger und Soldaten unter Wasser
- Die Questadores bestehen durch Disziplin, Gebete und ein Sonnenwunder des Praios. Sie erreichen das Dorf.

3. Akt: Die weißen Eroberer schwingen sich zu den Herrn der Wilden auf, bringen ihnen Kleidung, Sitte und Missionsstellung. (Jetzt offenbart sich Jala Korninger.) Der Praiosgeweihte nimmt den Schamanen gefangen und erpresst von ihm das (vermeintliche) Rezept für ewige Jugend. Als der Geweihte das „Elixier des Lebens“ unter spektakulären Effekten nachbraut und alle Weißen den Trank einnehmen, werden sie jedoch zu zahnlosen Greisen – mit Ausnahme eines Hauptmanns, der der kaiserlichen Familie entstammt: „Kaiserblut steht über solcher Unleidigkeit“ deklamiert er. Er verjüngt sich und reist fort „den verwaisten Thron zu Gareth einzufordern“. Im Dorf bekommen die Mohas und ihre Sitten wieder die Oberhand, den vergreisten Alten wird Gnadenbrot im Paradies gewährt.

DIE WAHL DER OPFER (2. AKT)

Etwa 15 Minuten nach Beginn der Aufführung sickert durch einen Wasserzulauf heimlich Bardos Wasserdschinn *Invino* in das Becken der Kaisergrotte – woraufhin es in der Grotte plötzlich nach Wein riecht (*Sinnenschärfe*-Probe). *Invino* zupft jedem der 13 Anwesenden an Beinen, Bauch oder unterem Rücken heimlich ein paar Härchen aus. Sie dienen als persönliche Paraphernalia und Opferfokus für die mit Lebenskraft zu füllenden Wasseruhren des unterirdischen Juvenariums. Das Herausziehen passiert immer dann, wenn die Aufmerksamkeit besonders von der Darbietung gefesselt ist (z.B. wenn ein illusionäres Wanderameisenheer, das auch über das Wasser treibt, ohnehin halb eingebildete Krabbeln, Juckreiz und Ziepen hervorruft). Unbemerkt verlässt *Invino* die Kaisergrotte wieder.

Mit der Erlangung der Haare stehen die Opfer des Alterungsprozesses fest: 30 Minuten nach Ende der Dschungelnacht setzt die Wirkung des Rituals ein und die Lebenszeit beginnt zu verrinnen ... (siehe **Satinavs Kettenrasseln**)

DIE INFORMANTIN (3. AKT)

Während die Dschungelnacht ihren finalen Akt erreicht (und nachdem das Juvenarium seine Opfer erwählt hat und *Invino* wieder verschwunden ist), tritt die als Moha-Dienerin verkleidete *Jala* an Korninger heran. Sie tut zunächst so, als giesse sie nach oder frage nach seinen Wünschen. Dann offenbart sie sich als die Schreiberin der Botschaften (**Quelle 1 und 5**) und will wissen, ob er die Belohnung bei sich hat. Wenn er ihr die geforderte Summe von 60 Dukaten überreicht (bzw. entsprechend weniger, wenn die Gruppe *Odilo* gefasst hat) und ihr freien Abzug versichert (notfalls mit einem Eid auf *PheX*), will sie Korninger alles verraten, was sie über den Verbleib seiner Tochter weiß. *Jala* ist etwas nervös, aber willensstark. Ihren Namen gibt sie nicht preis, ihre grüne Stoffmaske will sie auch nicht lüpfen.

Inszenieren Sie gegebenenfalls eine kurze Feilscherei. Sobald *Jala* die Dukaten erhält oder mit Gewalt dazu gezwungen wird, berichtet sie, was sie weiß.

JALAS INFORMATIONEN

Die Diebin kann den Helden sämtliche **Hinweise zu Tara-diel** (S. 37) und noch mehr geben:

- „Vor’n paar Tagen hat ein Kumpel von mir deine Selinde gesehen. In Sonnengrund. Kein schöner Ort für so’n feines Mädchen.“ Auf Nachfragen: Die Sichtung fand am Abend des 27. Rahja statt, dem Tag des Verschwindens von Selinde. Der Kumpel ist „ein Mann, dem ich vertraue“ (*Pheco*).





„Sie war Arm im Arm mit Taradiel, einem Halbelf. Ein Mistkerl und übler Zuhälter. Sie hat sich wohl verguckt. Jedenfalls verwette ich meine Ohren, dass der Halbelf hinter ihrem Verschwinden steckt.“ Auf Nachfragen: Sie hat Taradiel ein paar Mal gesehen, kennt ihn aber nicht näher, hat auch nie mit ihm gesprochen. Es heißt, er mache Frauen schöne Augen und „zieht sie dann ab“ oder „lässt sie anschaffen“. Er ist seit ein paar Jahren im Garether Südquartier bekannt.

„Das Beste aber und warum wir dich in der Therme treffen wollten: Gestern haben wir Moha-Diener bei der Vorbereitung der Feier zufällig gehört, wie unser Gastgeber (*sie deutet unauffällig hinüber zu Zurbaran*) gegenüber einem Wächter auch diesen Namen fallen ließ. Und tatsächlich: Ich habe ihn vorhin gesehen, verkleidet als romantischer Henker oder so. Er hat ein junges Blondchen abgeschleppt (*Geropolda*). Hab ihn verfolgt und konnte sehen, wie er mit ihr im nördlichen Teil des Thermenparks im Unkraut verschwand, aber nich' mehr wieder rauskam. Hab gehört, da soll hinter dem ganzen Gestrüpp ein Wasserturm sein. Wenn du deine Tochter zurückkham willst, würde ich es dort versuchen.“

DRAMATURGISCHE ANMERKUNG: NICHT ERWÄHLTE HELDEN

HELDEN ALS OPFER DES JUVENARIUMS

Die plötzlichen Alterungen in der Therme gewinnen an Brisanz, wenn einige oder alle Helden selbst von ihr betroffen sind. Dementsprechend ist das Schlüsselereignis darauf ausgelegt, dass ein Gutteil der Helden vom Juvenarium als Opfer erwählt wird: Es gibt außer der Bühne in der Kaisergrotte keine Möglichkeit, sich außerhalb des Wassers aufzuhalten. Der Dschinn ist in seinem Element quasi unsichtbar, der Diebstahl der Haare ist kaum zu bemerken und noch weniger zu verhindern.

NICHT BETROFFENE HELDEN

Wenn die Helden aber intuitiv oder gezielt sinnige Wege finden, dem Auswahlprozess zu entgehen, legen Sie dem keine Steine in den Weg. Vielleicht reiht sich ein Gaukler-Held unter die Aufführenden auf der Bühne ein. Vielleicht übernimmt ein Elf in Gestalt einer Krähe die Observierung der Kaisergrotte von oben. Vielleicht ist ein Held durch eine bestehende antimagische Wirkung davor gefeit, Opfer irgend eines Zaubers zu werden. Und vielleicht warten einfach ein, zwei Helden auf der Treppe hinter dem Vorhang oder außerhalb der Kaisergrotte.

So lange zumindest ein oder zwei Helden von der Alterung betroffen sind, ist eine intensive Erfahrung am Spieltisch

Mit den Worten „Phex mit Euch!“ zieht sich Jala zurück, gerade als beim Stück auf der Bühne im Kessel der Eingeborenen ein Elixier des Lebens gebraut wird und ein Feuerwerk bewegter Illusionen in Form bunter Sprühregen, tanzender Dämpfe und roter und grüner Lichtkaskaden unter die Gäste fährt. In dem Spektakel ist die ‚Moha-Dienerin‘ schnell verschwunden.

BARDOS WEG ZUR EWIGEN JUGEND

Sobald die Aufführung der Dschungelnacht beginnt, begibt sich Bardo gemeinsam mit Ludilla zu seinem Geheimgang in **U15**, um von dort aus heimlich das Juvenarium (**U21**) zu betreten. Die Opfer sind erwählt, die Zeit ist richtig, das Ritual kann beginnen. Bardo und Ludilla zeichnen die letzten nötigen Zaubersymbole, führen die einstudierten Tänze durch und lassen so die Kräfte des Juvenariums walten. Parallel dazu beginnt die Alterung der Opfer (siehe unten). Bardo und Ludilla werden das Juvenarium erst wieder verlassen, wenn das Ritual vollendet ist und sie sich verjüngt haben.

gewährleistet. Können sich alle Helden ihrer Opferrolle entziehen, sollte das Phänomen seine Faszination und seinen Horror an Meisterpersonen entfalten. Für diesen Fall empfiehlt es sich, dass mindestens eine Meisterperson, die den Helden verbunden ist (bspw. Korninger), vom Alterstod bedroht ist.

VARIANTE: ALLE THERMENBESUCHER ALTERN

Es kann sein, dass sich die Gruppe komplett von der Dschungelnacht fernhält, weil sie etwa eine Falle fürchten, weil sie bereits einer vielversprechenden Spur zu Taradiel folgen oder weil etwas anderes ihre Anwesenheit erfordert. Und ebenso kann es geschehen, dass Isegrein nicht an der Dschungelnacht teilnimmt (weil er schon vor Mitternacht enttarnt wurde), wodurch das Element des hungrig wütenden Vampirs nach Mitternacht wegfiel.

Setzen Sie für diesen Fall, dass es für die Alterung egal ist, wo man sich um Mitternacht aufhält: Das Juvenarium erwählt alle Personen in der Therme (mit Ausnahme *Bardos* und *Ludillas*, die im Juvenarium sind) als Opfer. *Alle* beginnen rasant zu altern. Sorgen zu Beginn noch die Morde des Vampirs für das meiste Aufsehen, wird bald der rasante Verfall zum größten Schrecken. Panische Alternde, dutzendweise humpelnde Greise und mumifizierte Leichen machen die Therme zu einer Szenerie mit Endzeitstimmung.



DAS GRAVEN NACH MITTERNACHT

DER ROTE FADEN

Sobald die Dschungelnacht hinter den Helden liegt, strebt das Abenteuer seinen finalen Zuspitzungen entgegen: Das Jungbrunnen-Ritual Bardos löst Kettenreaktionen aus, die das Badehaus in eine Therme des Grauens verwandeln, bis Zustände wie in „Salem und Zhamorrah“ herrschen.

HANDLUNGSÜBERBLICK

Die wesentlichen Elemente des Spiels nach Mitternacht sind:

1. Die plötzliche Alterung von Helden und Meisterpersonen, die zunehmend an Kräften verlieren und mit ihrem Alterstod innerhalb von Stunden rechnen müssen (siehe **Satianvs Kettenrasseln**).
2. Die Morde, die der Vampir Isegrein aufgrund seines durch den Alterungsprozess gesteigerten Blutdurstes begeht, sowie die daran anschließende Mörder- und Vampirjagd (siehe **Ereignisse in tiefer Nacht** und **Vampirjagd**).
3. Die Feststellung, dass die Therme dank des HEXEN-KNOTENS nicht ohne weiteres verlassen werden kann (siehe **Hexenknoten**).
4. Die Suche nach der Ursache der plötzlichen Alterung mitsamt Untersuchung des Phänomens, Recherche zur Geschichte des Gebäudes und dem Nachverfolgen der durch Baumeister Farathos ausgestreuten Hinweise, die schließlich zum geheimen Raum des Juvenariums und Kaiser Bardo führen (siehe **Finale – Gib uns unsere Jahre zurück!**).
5. Daneben bleibt natürlich auch der Grund der Helden für ihre Anwesenheit in den Thermen von Relevanz: Vielleicht finden sie Selinde Korninger noch vor Einsetzen der Alterung, vielleicht während der Zuspitzung der Ereignisse oder auch erst, nachdem sich der Staub gelegt hat.

DIE SANDUHR LÄUFT

Falls Sie das Verrinnen der Zeit nicht komplett nach Bauchgefühl und dramaturgischen Erwägungen gestalten möchten, empfehlen wir Ihnen sich zu notieren, wie die Spielrunden (SR) verrinnen. Jede Sekunde zerren Satianvs Ketten stärker an den Helden und bringen sie näher zu Boron. Bei jedem Ereignis nach Mitternacht wird angegeben, zu wel-

cher Spielrunde es stattfindet. Als **SR 0** gilt der Beginn des Rituals um 0:30 Uhr, nachdem alle Opfer erwählt worden sind. Einen chronologischen Überblick bietet die **Zeittafel** ab Seite 147.

Schlag auf Schlag

Sobald die Helden einerseits Opfer der beschleunigten Alterung werden, andererseits von einem umgehenden Mörder/Vampir erfassen, werden sie sich vermutlich entscheiden müssen, welches Problem sie zuerst angehen – und bei beiden arbeitet die Zeit gegen sie. Seien Sie auf Gruppen gefasst, die erst den Vampir erledigen wollen, um anschließend die Alterung zu stoppen – oder umgekehrt. Im Idealfall überkreuzen sich beide Handlungen immer wieder und schaffen so einen spannungsfördernden Rhythmus zwischen Entdeckungs-, Thriller-, Horror- und Actionszenen.

Unsere Empfehlung für diesen Abenteuerabschnitt: Jagen Sie die Helden von einem Ereignis zum anderen! Gerade hat man bei sich Falten und graue Haare festgestellt, da gellt schon ein Schrei durch die Therme. Während noch die Untersuchung eines Mordopfers läuft, wird schon der nächste grausige Fund gemacht.

Sobald der Grundtenor etabliert ist, können Sie Untersuchungsszenen und Planungen der Helden als notwendigen Atempausen ausreichend Zeit einräumen und nach Bedarf das Tempo jederzeit mit einem neuen Ereignis anziehen.

ЕНДЕ НІСНІ АБЗУСЕНІ

Wie die Nacht in der Therme ausgeht, wer vom Tod ereilt wird und welche Lösungen gefunden werden, hängt maßgeblich vom Handeln der Helden ab. Das Abenteuer schreibt kein Ende vor.

Als Tipp geben wir Ihnen aber mit: Knappe Siege nach Nerven aufreibenden Herausforderungen bieten die größte Befriedigung. Den Helden gelingt es, den Vampir nach einigen Morden zu stellen und zu vernichten. Sie finden, bereits dem Greisenalter nahe stehend, rechtzeitig das Juvenarium, können Bardo überwältigen und selbst ihre Jugend zurückgewinnen. Sie verhindern Korningers Tod und retten Selinde vor der Verschleppung in die Sklaverei.

SATIANVS KETTENRASSELN

DIE ALTERUNG (SR 6 – 42)

Alle erwählten Opfer des Juvenariums beginnen ab einer Stunde nach Mitternacht (SR 6+) rapide zu altern: Die Haut zeigt zunehmend Falten und Altersflecken, Haare werden grau oder fallen aus, Kräfte lassen nach, die Haltung wird gebeugter, Gebrechlichkeit stellt sich ein. Im Extremfall führt

die Alterung bis zu Greisenhaftigkeit und Tod. Das Sikaryan der Betroffenen welkt und schwindet, wie es auch bei natürlich gealterten Personen der Fall ist.

Es werden nur Prozesse beschleunigt, die im engeren Sinne zur Alterung zählen: Durst, Hunger und Müdigkeit stellen sich nicht früher ein (Isegrein ist in diesem Punkt wegen seiner



Vampirnatur eine Ausnahme), Haar- und Nagelwuchs, Wundheilung und Regeneration erfolgen weiterhin in gewohnter Langsamkeit. Auch übernatürliche Effekte auf den Körper, die etwa durch Elixiere, Magie oder Liturgien hervorgerufen wurden, haben keine verringerte Wirkungsdauer. Die Ausnahme ist: Alles, was sich direkt auf das Lebensalter des Betroffenen bezieht und zu Beginn der Ritualwirkung aktiv war, denn hier greift das Juvenarium in dieselben Wirkungsmuster des Astralleibs ein. So verkürzt sich etwa die Wirkungsdauer der Liturgie EWIGE JUGEND entsprechend der Alterungsbeschleunigung – ein Effekt, den Zurbaran mit seinem Leben bezahlt. Die Alterung betrifft nur die eigene Lebensaura. Getragene Ausrüstung altert nicht mit, ebenso wenig Vertrautentiere oder andere Lebewesen, mit denen der Alternde eng verbunden ist. Die beschleunigte Alterung endet spätestens in SR 42 gegen vier Uhr morgens – für die meisten Opfer längst zu spät. Zu diesem Zeitpunkt schließt Bardo, wenn für ihn alles nach

Plan läuft, das Ritual ab und verjüngt sich mit der bis dahin geraubten Jugend. Sie endet vorzeitig, wenn die Durchführung der Ritualhandlungen im Juvenarium für mindestens eine Minute unterbrochen wird (siehe **Das Finale – Gib uns unsere Jahre zurück!**).

GESCHWINDIGKEIT DER ALTERUNG

Die Alterung schreitet schubweise im Abstand von etwa einer halben Stunde (6 SR) voran, beginnend ab SR 6: **Je-des Ritualopfer verliert halbstündlich 3W6 Lebensjahre.** Durchschnittlich altern die Opfer innerhalb einer Stunde (12 SR) um etwa 20 Jahre. Das Alterungstempo liegt beim fast 200.000-fachen des Normalen.

So lange die Alterung von den Helden noch unbemerkt ist, erwürfelt der Meister die Alterung und schildert nur die Symptome. Sobald das Phänomen offenbar geworden ist, würfeln die Spieler selbst.

DIE ALTERUNG NACH MITTERNACHT

Die Tabelle gibt das augenscheinliche Alter im Verlauf der Nacht je nach Ausgangsalter der betroffenen Person an. Bei Meisterpersonen ist zudem angegeben, wann sie in Borons Hallen eingehen.

Alter/ Betroffener	0:30/0SR	1:00/6SR	1:30/12SR	2:00/18SR	2:30/24SR	3:00/30SR	3:30/36SR	4:00/42SR
10	10	20	30	40	50	60	70	80
<i>Jala</i>	16	26	36	46	56	66	76	86
<i>Kysira</i>	20	30	40	50	60	70	80	tot
20	20	30	40	50	60	70	80	90
<i>Danilo Dragenglanz</i>	23	33	43	53	63	73	83	tot
<i>Levaska</i>	25	25	25	25	25	25	25	25
30	30	40	50	60	70	80	90	100
<i>Dythlinde Fidian</i>	33	43	tot	tot	tot	tot	tot	tot
<i>Zurbaran</i>	25/97	tot	tot	tot	tot	tot	tot	tot
<i>Thornia Okenheld</i>	39	49	59	69	79	tot	tot	tot
40	40	50	60	70	80	90	100	110
<i>Isegrein</i>	46	46	46	46	46	46	46	46
50	50	60	70	80	90	100	110	120
<i>Travian Korninger</i>	54	64	74	84	94	104	tot	tot
60	60	70	80	90	100	110	120	130
<i>Mirobert Brams</i>	65	75	85	tot	tot	tot	tot	tot
70	70	80	90	100	110	120	130	140
80	80	90	100	110	120	130	140	150
90	90	100	110	120	130	140	150	160
100	100	110	120	130	140	150	160	170
150	150	160	170	180	190	200	210	220
200	200	210	220	230	240	250	260	270
250	250	260	270	280	290	300	310	320



EFFEKTE DER ALTERUNG

● Die Helden erleiden Werteeinbußen durch Alterung gemäß **WdS 192**. Sie profitieren dabei nicht von den dort genannten Speziellen Erfahrungen. Der Alterungseffekt ist – im Sinne der Sprachregelung zur Wirkungsdauer von Zaubersprüchen (**LCD 5**) – *augenblicklich*, das heißt die Einbußen gelten so lange, bis es den Helden gelingt, ihre Jugend wieder zurückzugewinnen. Ab dem Erreichen der Altersstufe 6 existiert zudem die Gefahr des Alterstodes (siehe unten).

● Helden mit dem Vorteil *Altersresistenz* erhalten durch die Alterung keinerlei Werteeinbußen. Elfen (alle *altersresistent*) verändern sich fast gar nicht, spüren aber diffus, dass ihre Lebenskraft verrinnt. Altersresistente Angehörige anderer Völker altern im Vergleich zu nicht altersresistenten Angehörigen langsamer und erscheinen wie sehr rüstige Mitglieder ihrer Spezies. Das Risiko, den Alterstod zu erleiden stellt sich bei ihnen später ein (siehe unten).

● Umgekehrt verfallen Helden mit dem Nachteil *Schneller alternd* mit deutlich höherer Geschwindigkeit und können auch früher den Alterstod sterben (siehe unten).



DRAMATURGISCHE ANMERKUNG

Rechnen Sie damit, dass bei einer typischen Heldengruppe, deren menschliche Mitglieder ein Ausgangsalter von ca. 30 haben, die meisten Helden ab ca. 2:30 Uhr / SR 24 spürbar eingeschränkt sind. Ab 3:30 Uhr / SR 36 geht der Großteil der Gruppe auf dem Zahnfleisch. Ein oder zwei nicht gealterte Helden – oft Elfen, Zwerge, eingeborene Hexen oder Nutznießer von effektiven Gegenmaßnahmen – werden nun zu den wichtigsten Säulen der Gruppe und erhalten viel Aufmerksamkeit in den Szenen.

Die Alterung dient erzählerisch dazu, zeitlichen Druck auf die Helden auszuüben und ihnen Furcht vor einem baldigen, unausweichlichen Tod einzuflößen. Wir empfehlen, die Alterung nicht rein mechanisch nach verstrichener Zeit zu behandeln, sondern Tempo und Schübe so zu setzen, dass sie Spannung und Stimmung am besten zuträglich sind. Dabei können Sie einen Alterungsschub auch mal vorziehen oder ausfallen lassen, wenn die Gruppe besonders langsam oder schnell vorgeht.



DIE ALTERUNG AM SPIELTISCH



TIPPS ZUR STIMMUNG

Sie können das Verrinnen der Zeit auch am Spieltisch manifestieren. Passend ist etwa eine Dekoration des Spielzimmers mit einer alten Stand- oder Wanduhr oder die Verwendung einer Sanduhr, die Sie gelegentlich bedeutungsschwanger umdrehen. Ticken und gelegentliche Glockenschläge – ob nun von einer Uhr oder aus der Soundanlage – erinnern Ihre Spieler akustisch an die drängende Zeit.



BESCHREIBUNGEN

Folgende Beschreibungsschnipsel helfen Ihnen, die Auswirkungen der Alterung bei den Helden zu schildern.

Erste Anzeichen (nach IN-Probe)

„Ein seltsames Kribbeln fährt über deine Haut und das Rückgrat hinab. Du schüttelst dich, um es loszuwerden.“

„Du fühlst dich matt und wie ausgelaugt. Vielleicht ist es einfach nur die Erschöpfung durch diese fordernde Feier, aber du hast doch den Eindruck, noch etwas anderes zerret an dir. Etwas, das dir die Kraft raubt.“

„Beim Blick in einen Spiegel erschrickst du kurz: Du wirkst abgekämpft, deine Haut ist ohne Glanz, Augenringe werden sichtbar. Aber wie sollte es auch anders: Zu solch fortgeschrittener Stunde sieht doch jeder aus wie eine alte Kartoffel.“

„[Männlicher Held] hatte eigentlich bislang recht wenig Körperbehaarung. Bildest du dir das ein oder ist das Brusthaar bei ihm dichter und dicker geworden? Am Bauch bildet sich auch langsam ein Teppich. Die Augenbrauen kommen dir buschiger vor als zuvor, und diese einzelnen dicken Rückenhaare ...“

Alterungsstufe 1-3

„[Held] hat ein paar feine Falten bekommen. Und diese Krähenfüße um die Augen.“

„Du stutzt. Sind das da etwa graue Haare an den Schläfen? Und bei [Held] sieht es auch nicht viel besser aus: Das Haar lichtet sich über der Stirn.“

(nach misslungener körperlicher Leistung:) „Puh, du warst auch schon mal besser in Form. Es ist, als würde dir dein Körper nicht mehr so ganz gehorchen. Wo sind Kraft und Geschicklichkeit hin?“

Alterungsstufe 4-5

„Die Falten im Gesicht lassen sich nicht mehr kaschieren. Du bist hohlwangig geworden, dafür hast du an Bauch und Hintern zugelegt. Die Haut ist trocken und rau geworden. Adern treten an den Händen hervor, Krampfadern an den Beinen. Du vermisst die frühere Festigkeit deiner Muskeln.“

„Ein Griff an den Kopf und wieder hast ein Büschel Haare in der Hand. [Held] ist schon so kahl wie ein Ogerschädel.“

„Du bist langsamer geworden und schneller außer Atem. Deine Bewegungen sind zäh, als würdest du dich in Mürbebrei bewegen. Bei Anstrengung zieht es in deinen Gelenken und deine Muskeln pochen.“

„Ist es die Therme oder spinnt dein Körper? In einem Moment frierst du zum Erbarmen, dann kommst du wieder um vor Hitze. Schweiß läuft an dir herab.“

„Das kann nicht sein. Du musst. Schon wieder. Dabei warst du doch eben erst auf der Latrine.“

„Du blinzelst. Das Augenlicht lässt nach und du kannst nahe Dinge nicht mehr so scharf sehen, wie du gerne würdest. Auf Entfernung ist deine Sicht ungetrübt.“

Alterungsstufe 6+

„Tiefe Runzeln durchfurchen dein Gesicht. Ohren und Nase sind größer geworden. Im Spiegel erkennst du dich nicht wieder; da blickt dich nur noch ein ausgetrockneter Apfel an.“

„Die Haut hängt schlaff am Hals, an den Armen. Die Hände sind von Altersflecken gespenkelt.“



„Das wenige verbliebene Haar ist dünn und weiß, wie Gespinst umflort es den alten Schädel.“

„Was hat [Held] gerade gesagt? Warum reden alle so leise?“

„Du gehst langsam, gekrümmt. Dieser Stab da, das wäre jetzt eine gute Gehhilfe. An Rennen ist nicht mehr zu denken. Nicht auszudenken, wenn du stürzt. Du hast den Eindruck, deine Hüfte besteht nur noch aus dünnem Ton.“

„Mit jeder Anstrengung rasselt dein Atem in der Lunge und du spürst dein Herz verzweifelt schneller schlagen. Dein Körper kann nicht mehr mithalten, er ächzt und knirscht wie eine marode Brücke kurz vor dem Einsturz.“

ALTERSTOD

Ab Altersstufe 6 (**Wds 192**) droht die Gefahr eines Todes an Altersschwäche. Sobald Altersstufe 6 oder höher eintritt, legt der Alternde eine KO-Probe ab (beachten Sie, dass der Wert durch die Alterung bereits verringert ist). Bei Gelingen ist der Alterstod für diese Altersstufe abgewendet; bei Erreichen der nächsten Altersstufe ist eine erneute Probe nötig. Bei Misslingen der Probe erleidet der Gealterte einen typischen Tod durch Altersschwäche, etwa Herzversagen, Atemstillstand oder Schlagfluss. Seine LeP fallen dadurch auf 0 Punkte. Der Gealterte liegt im Sterben und wird ohne Hilfe durch andere binnen kurzer Zeit unwiederbringlich tot sein (**Wds 56**). Er kann durch alle üblichen Heilmethoden gerettet werden, welche die LeP wieder auf einen positiven Wert erhöhen. Die profane Erste Hilfe mittels Heilkunde (**Wds 37, 56**) wird dabei auf *Heilkunde Krankheiten* statt auf *Heilkunde Wunden* abgelegt. Erreicht der Gerettete danach die nächste Altersstufe ist seine dann fällige KO-Probe pro vorausgegangener misslungener KO-Probe um 2 Punkte erschwert.

DRAMATURGISCHE ANMERKUNG

Ob Sie am Spieltisch einen Helden einen Tod an Altersschwäche sterben lassen sollten, hängt von Ihrem Spielverständnis und Gruppenvertrag ab. Die Alterung als schleichende und unaufhaltsame Bedrohung kann leicht als ausweglose Situation und Gängelung erscheinen, die vor allem Frust bei den Spielern erzeugt. Bevor es zum Äußersten kommt, achten Sie auf die Stimmung am Spieltisch und umgehen Sie den Alterstod eines Helden, wenn er den Spielspaß gefährden würde. Dazu bieten sich Ihnen folgende Möglichkeiten:

● *Dramaturgische Zeitgestaltung*: Sie dehnen die Zeit bis zum nächsten Altersschub hinaus.

● *Hier würfle ich*: Sie würfeln die Alterungswürfe und die KO-Proben zum Alterstod selbst – verdeckt und mit Korrekturingriffen.

● *Mich wirft nichts um*: Die Helden erhalten ausreichend Unterstützung, um gegen die Alterungserscheinungen gefeit zu sein, so etwa Konstitutionstränke und Heiltränke oder sie stehen unter passender Zauber- und Liturgiewirkung.

● *Retter in der Not*: Bei sterbenden Helden sind rechtzeitig heilkundige Meisterpersonen wie Levaska, Talafeyar Rahjakind und Boswin Unkenau zur Stelle, um sie ins Leben zurückzuholen.

● *Versöhnliche Wiederauferstehung*: Die Alterstode durch das Juvenarium sind nicht endgültig. Nach Abbruch des Rituals erwachen die Scheintoten wieder zum Leben.

UNTERSUCHUNG DER ALTERNDEN

PROFANE UNTERSUCHUNG

Nach Augenschein und auch unter Anwendung von *Heilkunde*- oder *Anatomie*-Kenntnissen lässt sich nur sagen: Der Betroffene altert unnatürlich schnell. Er ist in allen körperlichen Merkmalen eine ältere Ausgabe seiner selbst.

MAGISCHE UND KARMALE ANALYSE

Es greifen alle üblichen auf Personen anwendbaren Methoden zur Bestimmung und Analyse von magischem Wirken (**WdA 171ff.**).

Intensitätsbestimmung

Probe: +4 aus der Stärke der Magie

0-2 ZfP*: Hier ist Magie am Werk.

3-6 ZfP*: Die Magie ist beim Alternden in moderater Stärke (*viel*, bis 15 AsP) vorhanden, vergleichbar der Intensität typischer Spruchmagie.

7-11 ZfP*: Die Magie wirkt auf den ganzen Körper gleichermaßen und wird anscheinend mittels Blutmagie gewirkt. Es ist ein Kraftfaden zu erkennen, der von jedem Opfer zu einem festen Ort hinführt. Mit geeigneten Methoden kann der Kraftfaden verfolgt und sein Ziel geschätzt werden (er führt zum Juvenarium im zweiten Untergeschoss der Therme).

12+ ZfP*: Ein Kraftfluss bewegt sich am besagten Kraftfaden von den Untersuchten in Richtung des unbekannten Ziels, als würden die Untersuchten etwas geben oder speisen.

Strukturanalyse

Probe: je nach Fremdartigkeit des Juvenarium-Rituals, z.B. +6 für einen Magier, +2 für einen Achaz-Kristallomanten

0-3 ZfP*: Die Person steht unter der Wirkung eines Zaubers mit dem Merkmal *Form* und *Temporal*. Der Analysierende erkennt das Repräsentationsmuster und kann – wenn er das Hintergrundwissen besitzt (z.B. *Magiekunde*-Probe +5 für einen Magier) – die Repräsentation als achaz-kristallomantisch identifizieren.

4-6 ZfP*: Die Zauberei entstammt einer Form von Ritualmagie. Sie raubt dem Untersuchten ihre Lebenszeit und transferiert sie auf ein anderes Ziel, wohl einen Nutznießer des Zaubers. Der Zauber wirkt seit einer halben Stunde nach Mitternacht und wird seine Wirkung noch bis etwa vier Uhr morgens entfalten. Falls der Analysierende den IMMORTALIS kennt (beherrscht den Zauber oder hat seine Wirkung schon einmal per Analyse identifiziert) kann er Ähnlichkeiten feststellen.

7+ ZfP*: Der Zauber bedingt, dass er zu einer festen Zeit ausgeführt wird und er benötigt viele Ritualkomponenten: Paraphernalia, einen unterstützenden festen Ort, wenn nicht sogar ein eigenes dafür geschaffenes Bauwerk. Der Ort des Rituals muss sich in der Nähe (einige dutzend oder hundert Schritt) befinden. Der Zaubernde muss nicht zwingend magiebegabt sein, er kann das Ritual auch mittels Blutmagie oder Kraftspeicher in Gang setzen. Die alternden Ritualopfer wurden erwählt, indem sie sich zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort aufhielten oder indem ihnen eine körperliche Komponente entnommen wurde. Die Verbindung des Opfers zum Ritual ist (innerhalb Deres) nicht reichweitenabhängig, das heißt, eine Flucht aus der Therme nützt nichts.

Andere Methoden

● Mit dem EXPOSAMI ist erkennbar, dass die Lebenskraft der Opfer reduziert ist – so wie auch bei einem natürlich gealterten Lebewesen. Mit mindestens 7 ZfP* ist, ähnlich wie bei der Intensitätsbestimmung, zu erkennen, wie die Lebenskraft entweicht und in eine bestimmte Richtung fortfließt.

● Esoterischere Methoden zum Erkenntnisgewinn (etwa *Prophezeien, Sternkunde, WINDGEFLÜSTER, PROPHEZEIUNG, RAT DER AHNEN, VISIONSSUCHE, ...*) geben passend vage und subjektiv eingefärbte, aber nicht minder hilfreiche Hinweise.

BEKÄMPFUNG DER ALTERUNG

LINDERUNG DER SYMPTOME

● Dem Volksmund nach (*Sagen/Legenden*) hilft ein Amethyst gegen Alterung. Besorgt sich ein Held hoffnungsvoll Schmuck mit Amethysten, zeigt sich eine geringe, einmalige Wirkung, z.B. die Reduzierung eines Alterungswurfes um 1 bis 2 Jahre oder eine Probenerleichterung bei drohendem Alterstod.

● Den Helden können alle Methoden helfen, die ihre Eigenschaftseinbußen mindern, z.B. ATTRIBUTO, Eigenschafts-Elixiere, etc. Insbesondere eine Erhöhung der KO ist wünschenswert, um dem Alterstod möglichst lange zu entgehen, so etwa mittels Gulmondtee (*ZooBotanica 239*).

● Bei Einnahme von Finagesud (*ZooBotanica 238*) steigt eine durch Alterung gesunkene Eigenschaft wieder bis auf ihren Grundwert. Die KRÄFTIGUNG DER SCHWACHEN UND VERSEHRTEN erzielt denselben Effekt, ist aber wohl zu zeitaufwendig.

● Schröpfer *Boswin Unkenau* schwört auf sein in E14 zu findendes *Rohalsöl*, um Alterungsfolgen zu bekämpfen. Reibt sich ein Held damit ein (Dauer: 1 SR, Wirkungsdauer: W6 Stunden), kann er seine Alterungsstufe um 1 reduzieren.

● TSAS EWIGE JUGEND hat eine zu hohe Ritualdauer, um sinnvoll zur Wirkung zu gelangen. Falls doch: Der Nutznießer erscheint wieder jugendlich und hat keine Werteeinbußen durch das Altern. Unter dem schönen Schein wirkt das Juvenarium-Ritual jedoch weiter, das heißt, die Gefahr des Alterstodes wird nicht gebannt.

● Falls ihn jemand beherrschen sollte: Ein REVERSALIS [LAST DES ALTERS] verjüngt das Opfer wie gehabt, er hält aber die beschleunigte Alterung nicht auf.

ZEITWEILIGER BANN DES EFFEKTS

● BÄRENRUHE, GRANIT UND MARMOR, PARALYSIS, WEISHEIT DER BÄUME, ANRUFUNG DER ERDKRAFT, RUF IN BORONS ARME und WINTERSCHLAF stoppen den durch das Juvenarium hervorgerufenen Alterungsprozess so lange ihre Wirkung andauert. Nach Beendigung der Wirkungsdauer setzt die beschleunigte Alterung wieder ein.

● Derselbe Effekt, aber eher theoretisch: Wer seinen Körper aus dem Diesseits entfernt (PLANASTRALE, AUGES DES LIMBUS, Eintritt in eine Feenwelt), kann die Verbindung zum Ritual unterbrechen, so lange er sich in einer jenseitigen Welt befindet.

● So lange sich ein Opfer im Massagesaal (E18) aufhält, altert es nicht weiter: Der Koschbasalt schneidet alle einwirkenden magischen Muster des Rituals ab. Verlässt das Opfer den Raum, setzt die Alterung wieder ein.

DAUERHAFTER BANN DES EFFEKTS

Die Wirkungsstärke des Juvenarium-Rituals an jedem einzelnen Alterungsopfer kann für relevante antimagische Methoden mit 10 AsP und 12 ZfP* angenommen werden. Soll der antimagische Effekt auf das Ritual als Ganzes wirken (z.B. bei einer Zonenwirkung), sind es 49 AsP.

● Ein VERWANDLUNG BEENDEN, der hypothetische TEMPORALZAUBEREI BANNEN, das ARCANUM INTERDICTUM, PRAIOS' MAGIEBANN, ARGELIONS BANNENDE HAND und ARGELIONS MANTEL bewirken bei einem Opfer, dass die beschleunigte Alterung stoppt. Das Opfer verbleibt in seinem jetzigen Alter, seine Verbindung zum Ritual ist durchtrennt. Es erhält die bis jetzt an das Juvenarium verlorenen Jahre nicht zurück. Ist das Juvenarium-Ritual bereits abgeschlossen und die beschleunigte Alterung beendet, haben die genannten Bannmöglichkeiten gar keine Wirkung auf die Opfer.

● KHABLAS JUGEND, von der *Talafeyar Rahjakind* Kenntnis hat, wäre ein Segen: Sie stoppt die beschleunigte Alterung und hebt alle bis dahin erfolgten Werteeinbußen durch Alterung auf. Äußerlich bleibt das Opfer im zuletzt erreichten Alterungsstadium. Allerdings dauert das Wirken der Liturgie in ihrer Grundversion sehr lange und ist in den Namenlosen Tagen schwierig.

EREIGNISSE IN TIEFER PACHT

DAS RITUAL BEGINNT (OPTIONAL, SR 0)

Ort: in der Therme

Dramaturgische Funktion: die Helden ahnen, dass etwas Bedrohliches einsetzt, das mit dem Thermengebäude und ihrer Gesundheit zu tun hat. Wenn Sie die Verbindung noch mehr verdeutlichen möchten, findet das Ereignis zeitnah zum ersten Alterungsschub statt (SR 5 oder 6). Wenn die Helden stärker über die Ursache der Alterung rätseln sollen („Der Vampir ist schuld!“), streichen Sie diese Szene.

Als Bardo den Jungbrunnen ansticht, erschüttert das Umgebung und Opfer gleichermaßen:

● Ein leichtes Beben fährt durch die Therme, Staub rieselt an Säulen herab, aus der Tiefe des Bodens pulsiert es rhythmisch, fast wie ein Herzschlag des Baus. Die Levthanner schrecken kurz auf, tun es dann aber als eine typische Anomalie der Namenlosen Tage ab.

● Gleichzeitig durchfährt alle erwähnten Opfer ein schmerzlicher Schwächeanfall. Sie krümmen sich zusammen, ihnen wird kurzzeitig schwarz vor Augen.



● Intuitive oder prophetische Helden können dabei Visionen haben: Sie sehen sich selbst, wie sie in der Kaisergrotte sitzen und schlagartig altern. Wie sie in einer Sanduhr sitzen und langsam verrinnen. Und alles umtost von einer grün-goldenen Essenz.

● Nach wenigen Augenblicken ist der Spuk vorüber und es bleibt (vorerst) nur ein flaes Gefühl.

DIE MÄDCHENPRÄUBER (ПОТВЕНДИГ, АВ SR 0)

Orr: Therme und Elfturm (P9)

Dramaturgische Funktion: Die Helden stellen die Mädchenhändler und retten Selinde. Sofern die Gruppe die Aufgabe nicht direkt nach der Kaisergrotte in einem Rutsch erledigt, kann sie auch in das spätere Chaos eingeflochten werden oder einen Nachhang zum Höhepunkt im Juvenarium bilden.

Machen sich die Helden auf den Weg in Richtung Elfturm, so wie *Jala* es ihnen gewiesen hat, können Sie in der Therme *Taradiel* entdecken, der gerade erneut mit einer jungen blonden Frau flirtet.

TARADIEL, DIE SILBERZUNGE

Wird Taradiel gestellt und glaubt er an die Möglichkeit, dass seine Kontrahenten ihm auf den Leim gehen, ruft er „Wartet! Ich bin nicht euer Feind!“ oder „Halt! Lasst mich erklären!“. Dann verlässt er sich auf eine aufgetischte Lügengeschichte (*Überreden*), seinen Charme (Gut Aussehend und Wohlklang beachten) und notfalls den BANNBALADIN, um sich aus der Situation herauszu-reden. Taradiels mögliche Geschichten gegenüber den Helden lauten unterschiedlich, je nachdem, welche Agenda und welches Vorwissen er bei ihnen vermutet:

1. Die Entführung von Mädchen auf der Orgie ist Teil eines Spiels, das jährlich stattfindet und für das ihn Zurbaran engagiert hat: Taradiel soll hübsche Jungfrauen „verschleppen“, einige Zeit später dürfen ausgesuchte Gäste diese dann wieder „befreien“ und sich eine „Belohnung“ von den Überglücklichen abholen. Die Mädchen seien grob eingeweiht und einverstanden. Die Helden können sich dies alles von Zurbaran bestätigen lassen.
2. Taradiel heißt tatsächlich Dhanuviel und ist der Geliebte Odenias, eines Mädchens, das Fasarer Sklavenhändler vor Monaten verschleppt haben. Er hat sich ihnen unter falschem Namen angeschlossen, um herauszufinden, wohin sie die jungen Frauen bringen. Er will Odenia wieder in seine Arme schließen und alle entführten Jungfrauen befreien. Wenn die Helden ihn oder die anderen Entführer auffliegen lassen, ist aber alles um-



sonst gewesen. Er bittet darum, seinen Plan weiter ausführen und mit den „echten“ Sklavenhändlern bis nach Fasar reisen zu dürfen. Allerdings könne er arrangieren, dass eines der gefangenen Mädchen „versehentlich“ entkommt.

● *Schützende Hand:* Wenn sich Taradiel auf Zurbaran beruft, wird dieser – etwas widerwillig – seine schützende Hand als Gastgeber über ihn halten, sofern der Halbelf noch als Gast zu halten ist und Vorwürfe der Helden glaubhaft abgewiegelt werden können. Ist es den Helden aber gelungen, die Festgesellschaft gegen den „Sklavenhändler“ aufzubringen, lässt Zurbaran Taradiel fallen und gibt sich *coram publico* als von ihm getäuscht aus: Er hätte nie gedacht, dass sich Entführer und Mädchenschinder in seine Feier einschleichen.

● *Komplizen:* Sofern die Helden Taradiel nicht ziehen lassen, wird er die nächste Gelegenheit nutzen, um sich abzusetzen. Eventuell sind auch ein oder zwei seiner Handlanger in der Nähe, denen er den Wink gibt, überraschend zuzuschlagen, um ihn zu befreien.

● *Flucht:* Sieht sich der Halbelf zur Flucht gezwungen, setzt er diese mittels BLITZ DICH FIND oder VISIBILI um. Eventuell versucht er an seine versteckten Waffen in E17 zu gelangen. Als Unsichtbarer entledigt er sich schleunigst aller Kleider. Er setzt sich in den Park ab, um sich dort zu verstecken und zum Turm zu gelangen. Dort angekommen bereitet er alles für eine schnelle Flucht mit Mädchen und Komplizen vor.

TURM DER VERSCHLEPPTEN MÄDCHEN

Falls sich die Helden vor dem Sturm auf das Versteck mit Waffen versorgen wollen, könnten sie feststellen, dass die Umkleide ausgeraubt worden ist. Haben die Helden eine Gegenleistung zu bieten, schlägt ihnen Pheco eventuell einen Handel vor, durch den sie Zugriff auf Waffen aus der Beute erhalten.

Ist das Ziel erst einmal klar, können sich die Helden bald durch das Efeuer (P8) zum Elfturm (P9) vorarbeiten. Je nach vorhergehender Situation treffen die Helden im Turm ein bis vier Mädchenhändler an, die mäßig aufmerksam bis höchst alarmiert sind. In letzterem Fall verschanzen sie sich im Ersten Obergeschoss des Turms, sobald Eindringlinge hörbar werden.

Die Prioritäten der Mädchenhändler sind: Eigenes Überleben > freier Abzug > wenigstens ein Mädchen behalten > Wohlergehen eines Komplizen > alle Mädchen behalten. Sie nehmen notfalls die Mädchen als Geiseln und versuchen mit Messern an Kehlen zu entkommen. Spätestens die Entdeckung des HEXENKNOTENS beim Fluchtversuch bringt sie aber so aus der Fassung, dass die Helden die Geiseln befreien können. Selinde wird über ihre Rettung überglücklich sein und ihrem Vater tränenüberströmt in die Arme fallen.

ALTERUNG DER MEISTERPERSONEN (NOTWENDIG, AB SR 6)

Ort: Feerräume, je nach Aufenthaltsort der Meisterperson
Dramaturgische Funktion: Schockierende Momente; die Helden bekommen anhand anderer Opfer des Rituals vorgeführt, was ihnen droht.

ZURBARANS ENDE: PLÖTZLICHER VERFALL (SR 6)

Als Erstes wird *Zurbaran* den Effekt der Jungbrunnen-Anlage zu spüren bekommen. Denn das Juvenarium verkürzt auch die Wirkungsdauer der auf ihn liegenden namenlosen Liturgie EWIGE JUGEND und nimmt ihm die Schonfrist bis Jahresende: Aus den verbleibenden Tagen werden Sekunden. *Zurbaran* erreicht sein natürliches Alter, in welchem er schon längst bei *Boron* wäre. Der Tod holt den Schurken ein und bereitet ihm ein makaberes Ende.

Dramaturgische Anmerkung: Größte Wirkung entfaltet *Zurbarans Ende*, wenn er sich gerade im Fokus der Helden befindet, z.B. weil er gerade beschattet wird, *Taradiel* verteidigt oder von den Helden mit Vorwürfen über seine namenlose Kabale konfrontiert wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich färbt sich das Haar *Zurbarans* spinnwebgrau, seine Hände verkrampfen sich und werden faltig und knochig. Die Fledermausmakse rutscht ihm vom entsetzten Antlitz, das vor euren Augen zu dem eines Greises altert. Röchelnd bricht er zusammen und liegt da wie eine dürre Mumie, deren Haut die Zeit zu Pergament getrocknet hat.

Zurbaran ist tot (Rettungsversuche: LeP –15). Falls die Helden ihn untersuchen, können sie das Fehlen eines Fingers unter den Handschuhen entdecken sowie unter seiner Ausrüstung (siehe Seite 108 f.) auch eine handschriftliche Notiz von *Isegrein* (**Quelle 11**) finden.

Die Bediensteten des Gastgebers sind von *Zurbarans* Tod schockiert und mit der Situation überfordert. Sie wollen ihn zunächst unauffällig verstecken und rufen nach dem Heiler. Leibwächter *Rossel* entscheidet als Wortführer, das Schicksal des Herrn zunächst geheim zu halten, um keine Panik auf der Feier zu verursachen oder die Stadtgarde anzulocken. Tatsächlich braucht er Zeit, um sich selbst neu zu orientieren: Sollen die Pläne des Herrn zum Anheuern neuer Anhänger des Namenlosen fortgeführt werden? Wen soll er einweihen, um das Schicksal *Zurbarans* zu klären? Soll er alle Hinweise auf den verbotenen Kult des Namenlosen in der Therme zerstören? Bevor er sich darüber schlüssig wird, rücken andere Ereignisse in den Fokus.

Konfrontieren die Helden die Bediensteten mit Vorwürfen der Frevelei, sind die meisten betroffen und zeigen ein schlechtes Gewissen, aber beteuern, von nichts gewusst zu haben (sie ahnten nur intuitiv, dass nicht alles rechtens war,



ZURBARANS ENDE

was der Herr unternahm). Nur *Sylvette*, *Rossel* und *Perainiane* waren genügend eingeweiht. Je nach Situation streiten sie alles ab, geben die *Frevel* zu oder versuchen zu fliehen.

DYTHLINDES ENDE: DAS GEFLECHT DES TODES (SR 6-8)

Kurz darauf wird es die vergiftete Offizierin *Dythlinde Fidian* erwischen, die einst von einer *Noralec*-Otter gebissen wurde. Der Fluch ihres Aufenthalts auf *Maraskan* holt sie ein. Rasend schnell breitet sich bei ihr um die Bisswunde herum ein blau-grünes Adergeflecht aus: Statt in Jahren, in wenigen Minuten. Sie begegnet ihrem Schicksal mit zynischer Note: „Die Giftinsel ist immer für eine Überraschung gut.“ *Dythlinde* bittet die Helden: „Sorgt dafür, dass ich ein Begräbnis auf dem Heldenfriedhof erhalte, bei meinen alten Kameraden.“ Als das Adergeflecht Hals und Herz erreicht, zieht sie mit Schaum vor dem Mund in *Borons* Hallen ein.

KORNINGERS ALTERUNG: DER TOD KOMMT BALD (SR 6-36)

Der Hotelier, mit 54 Jahren der vermutlich Älteste im Umfeld der Heldengruppe, erreicht als Erster ein Alter spürbaren körperlichen und geistigen Verfalls. *Korninger* wird zum Anschauungsobjekt dessen, was auch den Helden blüht, wenn sie dem Phänomen keinen Einhalt gebieten.

Travian fallen bald die Haare aus, Wangen und Hals beginnen zu hängen (SR 6-18). Die Beine werden ihm lahm und kraftlos. Er stützt sich auf Helden, bis er irgendwann nur noch am Stock gehen kann (SR 12-24). Sein Augenlicht nimmt merklich ab und er erblindet am Grauen Star (ab SR



18). Die Stimme wird rauer, höher und schwächer. Schließlich wird er sich irgendwo auf einer Liege zur Ruhe betten und den nahen Tod erwarten (ab SR 24).

Korninger ist über die schnelle Alterung zunächst verwirrt und befürchtet eine Strafe der Götter für das Betreten dieser „Lasterhöhle“. Er bittet die Helden, den Grund herauszufinden und ein Gegenmittel zu finden. Mit weiterem Fortschreiten der Alterung schwindet bei ihm die Hoffnung auf Rettung und er ergibt sich in sein Schicksal. Er spricht den Helden Mut zu („Euch trifft keine Schuld, ihr habt getan was ihr konntet. Nehmt alle Kraft, um euch selbst zu retten.“), sorgt sich um seine Tochter („Versprecht mir, dass ihr sie nicht im Stich lassen werdet!“) und bestellt letzte Grüße an seine Frau („Sagt Hetgard, dass ich sie liebe. Dass sie das Licht meines Lebens ist. Und dass ich in Borons Hallen auf sie warten werde.“)

In SR 36 stirbt Korninger schließlich mit körperlich über 100 Jahren, falls es den Helden bis dahin nicht gelingt, das Ritual zu stoppen.

JALAS ALTERUNG: AUSWEG GESUCHT (SR 6-42)

Die Diebin sucht mit *Pheco* und *Odilo* nach Lösungsmöglichkeiten gegen das Altern. Sie beweisen dabei wenig Gelehrsamkeit, aber Gassenschläue: Sie können z.B. schnell feststellen, dass der Schröpfer auch keine Erklärung oder Heilung besitzt und dass es nichts nützt, den Schutz des geweihten Bodens in der Efferdkapelle zu suchen. Sie bemerken bald, was alle Opfer gemeinsam haben, nämlich den Aufenthalt im Wasser der Kaisergrotte um Mitternacht, kommen mit dieser Erkenntnis aber nicht weiter. Jala und Kumpane bieten sich als verbündete Leidensgenossen der Helden an. Sie sind nicht als Kämpfer gegen den Vampir geeignet, können aber Späh-, Boten- und Hilfstätigkeiten übernehmen oder benötigte Gegenstände stibitzen. Brauchen die Helden ihre abgegebenen Waffen, führt sie die Bande zu ihrem Beuterversteck.

Jalas Kräfte lassen merklich nach, aber sie würde auch eine maximale Dauer der beschleunigten Alterung überleben – als klapprige 86jährige Frau.

(SCHEINBAR) NICHT ALTERNDE RITUALOPFER (AB SR 6)

☉ *Isegrein* verändert sich äußerlich nicht: Vampire sind alterslos. Den Blutsauger trifft der vom Juvenarium verursachte Sikaryan-Verlust auf andere Weise als die Lebenden. Wenn das Sikaryan aus ihm strömt wie aus einem lecken Kessel, dann droht ihm bald ein Ende als dahinvegetierender Minderer Vampir. Dafür besitzt er aber als einziger Betroffener ein Mittel, um den Verlust wieder auszugleichen: Sein immer stärker werdender Blutdurst warnt ihn vor dem drohenden Ende. Seine Lust auf frischen Lebenssaft wird übermächtig und bestimmt schnell in Gänze sein Denken. Indem er sich andere unschuldige Opfer sucht und diese in seiner Gier komplett aussaugt, entgeht er dem Verdursten. Mit fortschreitender Zeit mehren sich seine Opfer in der Therme. Spätestens nach drei Spielrunden wird er erneut zuschlagen und dabei zunehmend alle Beißhemmungen

ablegen. Isegrein bevorzugt zunächst junge Frauen: Erstens besitzen junge Erwachsene das meiste Sikaryan, zweitens will er als Inkubus möglichst unauffällig an Lebenskraft gelangen und drittens hofft er, so bald an die Hexe zu gelangen, die ihn verfolgt. Denn schnell entwickelt Isegrein die Vermutung, dass die Hexe einen Fluch des Durstes auf ihn geladen hat. Zu seinen ersten Opfern gehören Kurtisanen und junge Frauen unter den Gästen, später dann auch andere Feiernde.

☉ *Levaska* scheint äußerlich ebenfalls nicht von dem Alterungsprozess betroffen zu sein. Als Eigebozene bleibt sie ewig jung und ohne körperliche Verfallsmerkmale – wodurch sie verdächtigt werden könnte, Urheberin des Effekts zu sein.

ÜBRIGE ALTERUNGSOFFER (AB SR 6)

Die übrigen, optionalen Opfer werden ähnlich altern wie die Helden. Der eitle *Danilo Dragenglanz* ist entsetzt, ersucht händeringend um Hilfe bei jedem, der irgendwie kompetent aussieht. Aber er wird missverstanden, die meisten Gäste bekatschen seine „beeindruckende schauspielerische Darbietung“ und den „enormen Maskenzauber“. *Kysira* weint bitterlich und vermutet eine Rache *Travias*, da sie sich um ihr Jungfrauengelübde herumgeschummelt hat. *Thornia Okenheld* kreischt zunächst lauthals, verhüllt sich mit einem Vorhang, verfällt schließlich in dumpfe Starre und lässt alles mit sich geschehen. *Mirobert Brams* rennt zum Schröpfer, schimpft mit hochrotem Kopf auf diese „Namenloselei“, wird bald taub und schließlich hochbetagt vom Schlag hinweggerafft.

MORDOPFER I: DIE ERTRUNKENE (NOTWENDIG, SR 7)

Ort: Salinarium (E21)

Dramaturgische Funktion: Die erste Tote bahnt die Serie an, führt aber noch nicht zwingend zur Klärung: Sie ist vorerst Mysterium oder verdeutlicht den Helden die Anwesenheit eines Mörders.

HINTERGRUND

Als ihn die erste Schwächewelle überkommt, nimmt sich Isegrein schnell eine Hure (*Natissa*), um seine Kräfte zu erneuern. Der Vampir wehrt sich nur wenig dagegen, als er merkt, dass sein Blutdurst ihn übermannt. Als Inkubus zieht er ihr den letzten Lebensfunken aus der Scham. Sein lebloses Opfer wirft er ins Becken des leeren Salinariums (E21), damit es den Anschein hat, die Frau wäre ertrunken.

FUND

Die Helden können die Leiche selbst entdecken oder von einem keuchenden älteren Mann (*Regolan Brachenstätter*) auf sie aufmerksam gemacht werden. Er hustet unablässig und wollte gerade ein linderndes Bad im Salinarium nehmen. Eine schwarzhaarige Frau treibt, mit dem Gesicht nach unten, auf der Wasseroberfläche. Sie trägt Seidentuch und die Amtskette einer ‚Ministerin‘.



DIE TÖTE IM BADEBECKEN

⚙️ NACHFORSCHUNGEN

Untersuchungen vor Ort

Die Frau ist tot. Mit *Anatomie* (bzw. *Heilkunde Wunden* +5) stellt man ein paar Quetschungen an den Armen (Isegrein hat sie grob herumgezerrt) und vor allem am Hals fest (Isegrein hat sie im fortgeschrittenen Stadium des Aktes erwürgt, damit sie stirbt und nicht zum Vampir wird). Zudem kann man erkennen, dass sie kein Wasser in der Lunge hat und nicht ertrunken ist. Sonst ist keine äußere Gewalteinwirkung sichtbar. Mit 5 TaP* bemerkt man ein fortgeschrittenes Verfallsstadium beim Gewebe im Schambereich, als wäre das Leben hier gewaltsam herausgezogen worden.

Bei 6 TaP* in *Sinnenschärfe* (oder wenn man gezielt danach sucht) erkennt man: In einer Hand der Toten klemmen ein paar Haare. Die kann man per *Tierkunde* als Tierhaare (1 TaP*) von einem Wolf (8 TaP*) identifizieren (bzw. vom Schaf, falls Isegrein bereits seine Verkleidung gewechselt hat). Die Hure hatte sich beim Sex an Isegreins Verkleidung festgekrallt.

Identifizierung

Die Hure Natissa kennen einige Gäste oberflächlich, die anderen Huren gut. ‚Oberrätin‘ *Tispia* glaubt nicht daran, dass Natissa ertrunken ist. Sie bittet die Helden um Aufklärung des Falles.

Zuletzt wurde die Hure lebend gesehen, als sie mit einem Mann (mit Schnauzbart, sehnig, Orkhäuptling-Kostüm) in ein Separee der Apsiden gegangen ist. Der Beschriebene, *Tuco Queseda*, sitzt gerade im Innenhof und lauscht einem Flötenspiel. Er wird ungehalten, wenn er dabei gestört wird und ist auch sonst leicht reizbar. Die Spur zu ihm erweist sich als falsch: Er war der vorletzte Freier Natissas und hatte sie bei guter Gesundheit verlassen.

MORDOPFER 2: DERSCHLIMME JUNGE (notwendig, SR 10) 🦷

Ort: Wäscheraum (U3)

Dramaturgische Funktion: sich steigender Schrecken; die Helden erkennen, dass ein Vampir sein Unwesen treibt und seine Opfer auch zu Vampiren werden können.

HINTERGRUND

Isegrein will sich ungesehen durch das Untergeschoss bewegen, als ihm Linnert über den Weg läuft. Der Junge hat gerade die Borbarad-Moskitos aus dem Behandlungsraum (E14) gestohlen, um damit einen Streich zu spielen. Der Vampir spürt wieder Blutdurst, fällt über Linnert her und beißt ihm in den Hals. Anschließend lässt er ihn im Wäscheraum (U3) liegen. Sein blutbespritztes Kostüm stopft er in einen Waschtisch und nimmt ein neues: Eine lächelnde Silbermaske mit Mondgesicht und einen dunklen Mantel mit gelben Sternensymbolen (Kostüm: ‚Glücklicher Phex‘).

FUND

Aus dem Untergeschoss ist ein markerschütternder Frauenschrei zu hören. Begeben sich die Helden zur Quelle des Lauts, finden sie im Wäscheraum den toten Linnert und eine Wäschefrau, die beim Anblick des Jungen ohnmächtig wurde. Zusammengesunken sitzt an der Wand ein goldgelockerter, korpulenter ‚Alveraniar‘: Linnert. Er starrt mit aufgerissenen Augen auf den Boden. Sein Mund grinst dümmlich. Die linke Körperhälfte ist mit Blut verklebt, das aus einer Wunde am Hals austrat. Unweit des Jungen liegt ein kleiner Holzkasten, der Wunderkasten aus dem Behandlungsraum. Am Eingang des Raumes liegt eine bewusstlose Bedienstete. Sie trägt Schürze und Kochhaube. Aus ihrer Hand ist ein Wäschekorb gefallen. Beide Körper sind von schwarzen summenden Insekten umschwirrt, die sich teils bereits auf den Bediensteten niedergelassen haben.

Bei den Insekten handelt es sich um Borbarad-Moskitos aus dem zerbrochenen Wunderkasten. Sie attackieren jeden, der den Raum betrifft.

2W20 Borbarad-Moskitos

Größe: winzig **Gewicht:** wenige Gran

Biss:

INI 20 AT 20—RS des Ziels **PA 0***

TP 0 / 3 AP DK H**

LeP 2 AuP 200 RS 0 KO 5

MR 2 / 10 GS 4 GW I

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, winziger Gegner (AT+8)

*Um ein Moskito, das sich bereits zum Saugen niedergelassen hat, mit der flachen Hand zu erschlagen, ist eine einfache GE-Probe nötig. Bei einem Ergebnis von 1 konnten gleichzeitig zwei Moskitos erschlagen werden, fällt jedoch eine 20, so wurde ein saugendes Insekt erwischt. Wenn ein Moskito getötet wird, während sein Rüssel in der Wunde seines Opfers steckt, dann sondert es ein Gift ab: Stufe 2, 1W3 SP (einmalig, sofort). Wenn es durch Magie getötet wird, fällt es ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

** Borbarad-Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder, sie können jedoch auch Tuch und Leinen durchstechen. Ab der folgenden KR versuchen sie, das Opfer mit ihrem Saugrüssel zu stechen. Ein Moskito, dem eine Attacke gelungen ist, saugt die Erinnerungen und Erfahrungen des Opfers auf (3 AP pro KR, automatisch). Ziehen Sie die AP von den unverbrauchten AP ab. Übersteigt der ‚Schaden‘ die unverbrauchten AP, dann muss der Rest auch von zu Steigerungen benutzten AP abgezogen werden – dies hat einen Erinnerungsverlust zur Folge, sprich: Die mit diesen AP gesteigerten Werte (erlernte Talente, Sonderfertigkeiten usw.) werden gesenkt. Übersteigt der AP-Verlust die Gesamt-AP, so wird das Opfer ein Fall für die Noioniten.

Nach 4 KR Saugen zieht der Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon.

NACHFORSCHUNGEN

Die ohnmächtige Bedienstete (*Alvide Daske*) kann durch etwas Zuwendung wieder zu Bewusstsein gebracht werden. Sie berichtet von ihrem schrecklichen Fund.

Die große Wunde an Linnerts Hals sieht aus wie von einem Biss. Die Wunden könnten von einem menschenähnlichen Gebiss herrühren (*Anatomie*). Isegrein hat an seinem Hals gekaut und gerissen wie ein hungriger Hund an einem alten Knochen.

4 TaP* in *Anatomie*: Linnert ist anscheinend an Blutverlust gestorben. Allerdings passt das wenige auf dem Boden vergossene Blut nicht zur Größe der Wunde. Da fehlt ein signifikanter Teil (es wurde von Isegrein getrunken).

In einem Waschbottich kann einem Helden eine moderate Braunfärbung des Waschwassers ins Auge fallen. Armtief unter der in heißer Seifenlauge einweichenden Kochwäsche (Temperatur: *kochend*) kann man das blutbespritzte Kostüm Isegreins hervorholen: die Wolfsmaske samt Schurz bzw. (wenn zuvor schon das Kostüm gewechselt) den Schafbock.

TOT ODER UNTOT?

Vampiropfer, deren Sikaryan oder LE auf 0 fällt (siehe **WdG 291**), wirken beide wie tot: Sie atmen nicht, das Herz schlägt nicht mehr, das Blut gerinnt, die Körpertemperatur fällt. Der EXPOSAMI schlägt weder beim Toten noch beim Untoten an. Opfer, deren Sikaryan noch vor ihrer LE auf 0 fällt, erheben sich nach einiger Zeit zu einem Vampir.

Der Einsatz gezielter Magie aufspürender Hellsicht (ODEM ARCANUM, ANALYS, OCULUS ASTRALIS, BLICK INS GEISTERREICH, BLICK DER WEBERIN) zeigt einen werdenden Vampir als magisches Wesen. Ungezielte astralsensitive Hellsicht (Magiegespür, GESPÜR DER KEULE, BLICK AUF MADAS WELT) schlägt allerdings nicht an.

Der Körper eines noch nicht erhobenen Vampirs reagiert noch nicht auf Verwundbarkeiten. Diese wirken erst, wenn der Vampir zum ersten Mal erwacht. Man kann also sinnvollerweise einen Toten gefesselt ins Freie bringen, wo ihn Sonnenlicht erreichen mag, oder schon mal prophylaktisch einen frisch geschnitzten Pflock in das Herz rammen und dort belassen ... Übrigens verhindern TSAS LEBENSCHUTZ, VAËS TRÄNNEN und das Schamanenritual GELEIT DES NIPAKAU, dass sich eine Leiche zum Vampir erhebt. Eine Bestattung, die von einem GRABSEGGEN oder einer WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT begleitet wird, verhindert die Erhebung nur, wenn der künftige Vampir boronverflucht ist.

ERWACHEN

Linnert ist nicht tot, sondern wurde durch den Vampirbiss selbst zu einem Blutsauger. Er trägt die Flüche Praios', Travias, Phex' und Peraines in sich. Würfeln Sie mit einem W6. Bei 1-3 schlägt Linnert noch am Tatort die Augen auf, bei 4-6 geschieht dies erst einige Spielrunden später, wenn seine Leiche z.B. schon ins Behandlungszimmer gebracht worden ist. Zunächst ist er benommen. Er weiß nur noch nebelhaft, was kurz vor seinem Tod geschehen ist. Bald aber erwacht die unsterbliche Gier nach Blut in ihm. Linnert hat das Bedürfnis, Menschen zum Spaß zu triezen, zu puffen und sich mit ihnen zu balgen, bis sie unter ihm liegen. Und dann überkommt ihn der Drang, in ihr Fleisch zu beißen ...

Falls ihm die Helden nicht sogleich den Garaus machen (können), tappt Linnert fasziniert durch die Therme und saugt alle Eindrücke auf wie ein Blinder, der zum ersten Mal sieht. Er weiß nicht, was mit ihm passiert ist, aber er empfindet vieles als so prickelnd anders: Sein Körper ist kräftiger, geschickter, er kann im Düstern sehen, er *spürt*, wo sich Menschen und andere Lebewesen aufhalten. Ihm zu erzählen, dass er zum Vampir geworden ist, bringt ihn schneller zu seiner neuen Erkenntnis und Selbsteinschätzung: „Ich bin also tot und unsterblich? Woah! Das ist ja großartig!“

Der Junge hat daraufhin wenig Besseres zu tun, als seine neuen Fähigkeiten auszutesten und dazu einzusetzen, den anderen Thermengästen Ärger und Angst zu bereiten. Das wirkt bald

nicht mehr harmlos, sondern um so Furcht erregender, je größer der Blutdurst Linnerts wird. Falls die Helden ihn nicht stoppen, wird er bald hemmungslos über Menschen herfallen. Vor den Zärtlichkeiten seiner Mutter schreckt er intuitiv zurück, ebenso vor Früchten, Kräutern und Dampf in den Heißräumen. Haben die Helden seine Verwundbarkeiten erkannt (insbesondere den klassischen Pflock aus Weißdorn als Gegenmittel), werden sie es nicht all zu schwer haben, den Bengel zur Strecke zu bringen. Die Werte Linnerts finden Sie auf Seite 129.

DAS IST JETZT UNSER VAMPIR

Einfühlsame Helden (7 TaP* in *Menschenkenntnis*) könnten erkennen, dass das verzogene Muttersöhnchen gelobt, ja bewundert werden möchte. Tief in ihm schlummert das Bedürfnis, einmal etwas Wichtiges zu tun, etwas Heldenhafte. Etwas, das jenseits seiner persönlichen Seelenmühle aus Abhängigkeit von der Mutter und frustriertem Rebellentum liegt. Wenn ein Held ihm die Möglichkeit eröffnet, hier und jetzt etwas Einzigartiges zu tun, und mit den Helden gegen einen anderen Vampir – seinen Mörder – zu kämpfen, mag es sein, dass er sich (bei gesammelten 10 TaP* aus maximal zwei Proben *Betören*, *Überreden* oder *Überzeugen*) mit leuchtenden Augen darauf einlässt: „Ihr meint ... ihr braucht MICH?“ Der ungewöhnliche Alliierte der Helden ist motiviert, aber immer noch ein Junge, dem der Schalk im Nacken sitzt und der seine neue Existenz noch nicht gut einschätzen kann. Er kann dank seiner Kraft und Unverwundbarkeit helfen, wenn es darum geht, Isegrein festzuhalten oder seine Angriffe auf sich zu ziehen.



LINPERT

Je nach Geschmack ihrer Spielrunde wird Linnert seine Unerfahrenheit als Vampir zum Verhängnis und er wird von Isegrein vernichtet, oder aber er überlebt die Ereignisse in der Therme und stellt die Helden am Ende der Nacht vor die interessante Frage, was mit ihrem verbündeten Blutsauger nun geschehen sollte.

MORDOPFER 3: VOR DEM ALTAR DER GÖTTER (NOTWENDIG, SR 12)

Ort: Kapelle des Efferd (E19)

Dramaturgische Funktion: sich steigender Schrecken aus der Häufung von Morden; Erkenntnis über Verwundbarkeiten des Vampirs

HINTERGRUND

Langsam macht die Runde, dass ein unheiliger Mörder umgeht – sei er ein Geist, Paktierer, Vampir oder Dämon. Eine ältere Frau (*Ilmariel Prutz*, trägt Hexenkostüm), von der Isegrein vermutet, sie könne die Hexe sein, die den Alterungsfluch auf ihn geladen hat, hält sich allein in der Kapelle auf, um vor dem Monstrum sicher zu sein. Isegrein gesellt sich zu ihr, erträgt das Unbehagen, das der geweihte Ort ihm bereitet und flüstert: „Die Kapelle. Eine gute Idee, hier beschützt uns der Segen der Götter.“ Das ist das Letzte, was die Frau hört, als sie die Weihrauchschale am Altar entzündet. Isegrein überwältigt sie und trinkt ihr Blut bis sie stirbt. Der für ihn versengende Weihrauch erreicht seine Haut, aber es gelingt Isegrein, ein Handtuch über die Schale zu werfen. Dann flieht er. Sein Opfer ist tot und erhebt sich nicht zum Vampir.

FUND

Die Leiche wird irgendwann von den Helden oder einer anderen Person entdeckt, die ebenfalls Schutz in der Kapelle suchen will. Blass liegt eine etwa 60-jährige, rothaarige Frau über den Altar hingestreckt. Sie trägt ein grünes Hexenkostüm, das ihr über der linken Schulter aufgerissen wurde. Der krumme Hut mit Krempe liegt achtlos am Boden, ebenso der Besen. Eine feine Blutspur zieht sich vom Hals auf die Brust. Der Kontrast zu diesem stillen Ort des Gebets voller Weihrauch könnte kaum größer sein.

NACHFORSCHUNGEN

Die Frau weist am Hals den klassischen Vampirbiss mit zwei punktförmigen Einstichen auf.

2 TaP* in *Anatomie*: Die Frau ist an Blutverlust gestorben und wirkt wie ausgesaugt.

Die linke Hand liegt auf kaltem Marmor des Altarsteins, der von der feuchtwarmen Luft der Therme beschlagen ist. Mit 5 TaP* in *Sinnenschärfe* erkennt man, dass sie auf den von Tröpfchen überzogenen Untergrund etwas geschrieben hat, als sie starb: „WEI“. Sie wollte auf den Weihrauch hinweisen, der dem Vampir geschadet hat. Über der Weihrauchschale liegt ein Handtuch, der Weihrauch qualmt darunter immer noch. Es gibt eine weitere, noch nicht entzündete Weihrauchschale. Einige Gäste können die Frau als Ilmariel Prutz identifizieren, die „blutrünstige Hexe“. Sie sagte zuletzt, sie wolle in die Kapelle gehen und die Götter um Schutz anflehen.

DIE HEXE ALS VAMPIROPFER (OPTIONAL, AB SR 12)

Ort: variabel

Dramaturgische Funktion: spätestens hier Offenbarung der Hexe als Vampirjägerin, die Unterstützung bedarf; Hinweis darauf, dass auch der Vampir die Quelle der Alterung/des Blutdursts nicht kennt

Früher oder später wird Isegrein erkennen können, wer die Hexe ist, die ihn jagt. Das macht sie zu seinem bevorzugten Opfer. Vorrangig will er sie töten, um den vermuteten Hexenfluch des Blutdursts loszuwerden, wird aber auch nicht zögern, ihr Blut zu nehmen. Isegrein versucht, Levaska zu überfallen, wenn sie alleine und schlecht auf einen Hinterhalt vorbereitet ist. Wenn er die Hexe in seinem Klammergriff hat, fordert er von ihr: „Nimm den Fluch von mir, Levthansbuhle, oder ich sende dich zu deinen toten Schwestern.“ Levaska kann dies natürlich nicht – und würde auch in ihren letzten Atemzug noch versuchen, Isegrein einen (weiteren) Fluch aufzuladen: „Eher sterbe ich tausendmal, als dir zu geben, wonach du verlangst!“ Kommen die Helden zu diesem Zeitpunkt hinzu, flieht der Vampir vor der Überzahl und die Hexe bleibt geschwächt zurück. (Dies wäre eine passende Szene, Hexe und Helden als Verbündete zusammenzubringen.)

Kommt der Hexe niemand zu Hilfe, tötet Isegrein sie. Als er merkt, dass sein Durst trotzdem weiter tobt, kann er nur noch, immer panischer werdend, mehr und mehr neue Opfer anfallen.

MORDOPFER 4: GEFANGEN IM SUDATORIUM (NOTWENDIG, SR 14)

Ort: ein Sudatorium (E23)

Dramaturgische Funktion: Der Vampir wandelt sich vom Serienmörder zusehends zum rasenden Massenmörder; Offenbarung der Verwandlungsfähigkeit des Vampirs

HINTERGRUND

Isegrein kommt kaum damit nach, seinen Blutdurst zu stillen und will zudem seine Verfolger abschütteln. Er packt kurzerhand eine Frau (z.B. *Talita Windgeflüster* oder die arme *Haindora Galming*) aus einer Gruppe von Menschen im Tepidarium und zerrt sie in ein Sudatorium, das er von innen verriegelt. Während von draußen ein halbes Dutzend mit Fackeln und Bratspießen bewaffnete Levthanier gegen die Tür hämmern, saugt der Vampir seinem Opfer das Blut aus. Anschließend nimmt er Wolfsrattengestalt an und kriecht über eine Wartungsklappe ins Hypokaustum, das er an einem entfernten Ausgang wieder verlässt.

FUND

Die Helden werden auf den Tumult vor der Tür des Sudatoriums aufmerksam. Stimmen rufen: „Er ist da drin!“ – „Dieser Dämon hat sich [Name] geholt!“ – „So tut doch etwas!“ Durch ein Glasbullauge ist zu erkennen, wie im Sudatorium eine blutende Frau reglos auf den Fliesen liegt. Nein, Halt! Sie rührt sich, ist aber zu schwach, um sich zu erheben. Der Vampir ist nicht zu sehen.

EINE STERBENDE FRAU ...

Nach Aussage aller Zeugen ist der Vampir in das Sudatorium gegangen; einen zweiten Ausgang gibt es nicht.

Bedeutende Frage für die Helden dürfte sein, ob das Opfer *noch* lebt oder *schon wieder*. Beantworten Sie dies je nach Fortgang der Ereignisse und Stimmungslage in Ihrer Spielrunde. In jedem Fall muss zunächst die Tür geöffnet werden (stabil, von innen verschließbar, simpler Riegel).

... lebt noch

Als noch lebendes Opfer hat Haindora nur noch 4 LeP. Wenn sie zu lange im heißen Raum bleibt, wird ihr die Hitze den Rest geben.

... lebt schon wieder

Falls sie zum Vampir geworden ist, kommt langsam immer mehr Leben in sie. In ihren Augen ist ein dämonischer Glanz zu erkennen. Wird sie im Sudatorium eingesperrt (indem z.B. die Tür von außen verkeilt wird) fordert sie, wütender werdend, ihre Freilassung. Schlussendlich wird sie mit ihrer Kraft die Tür aufsprengen. Sie hält es noch für einen Teil ihres Zorns, wenn sie andere Menschen nicht nur ankeift, sondern auch ihre Zähne in sie versenkt. Ihre Verwundbarkeiten sind: Praios, Efferd, Peraine, Rahja. Typischerweise zieht sie kurzzeitig als Bedrohung alle Aufmerksamkeit auf sich und stirbt dann unvermutet durch ihre in dieser Umgebung ungünstigen Verwundbarkeiten: Sie wird mit Wein bespritzt, stört ein lustvolles Liebespaar oder fällt ins Wasser der Therme. Der klassische Pflock zeigt bei ihr Wirkung.

WEITERE OPFER (OPTIONAL, AB SR 16)

Ort: diverse

Dramaturgische Funktion: das Grauen wird zum Massenmord; mögliche Ablenkung und Hindernis bei der Suche nach den Ursachen des Alterns

Isegrein wird wahlloser, unvorsichtiger und reißt alle paar Minuten ein neues Opfer. Einige Vorschläge:

● Eine Frau im Massagesaal (E18) genießt auf dem Bauch liegend die entspannenden Hände eines Bediensteten. Isegrein bricht dem Jüngling das Genick und setzt eigenhändig die Massage fort. Die Frau merkt in ihrer Ekstase kaum den sanften Biss der Vampirzähne und versinkt langsam ins Schattenreich des Todes.

● Isegrein huscht als Ratte in den Brennholzvorrat (U2). Als ein Heizer Holz holen will, ringt ihn der zurückverwandelte Vampir nieder.

● Der gejagte Vampir rauscht durch eine panikerfüllte Menschenmenge, greift sich eine zarte Frau und schleppt sie mit sich wie ein Säbelzahn tiger seine Beute. Wenn die Helden schnell und geschickt sind, können sie der schreienden Frau noch helfen. Andernfalls wird Isegrein, sobald er eine für eine Minute sichere Nische gefunden hat, ihr den Schädel einschlagen und das Leben herausaugen.

● Falls die Helden den Vampir lange nicht stellen können und sie die Mädchen im Elfenturm (P9) noch nicht befreit haben, könnten diese Opfer Isegreins werden.

Dieser Ansammlung von jungem und reichhaltigem Lebenssaft kann er schwer widerstehen. Er bemerkt bis auf eine Entfernung von ca. 30 Schritt die Personen im Turm. Er stürmt das Versteck, tötet die Wächter der Mädchen und saugt die wehrlosen Gefangenen eine nach der anderen aus. Gönnen Sie es den Helden, den Vampir verfolgen zu können und hier einzutreffen, ehe Selinde an der Reihe ist.

● Falls Selinde bereits befreit wurde, können Sie als Alternative eine Szene kreieren, in der Isegrein wie ein Gehörnter Dämon unter eine Gruppe von entsetzten Gästen fährt. Er treibt die panischen Opfer in einen Raum, der sich von innen abschließen lässt (z.B. **E9, E15**) und verrammelt die Tür. Und dann nimmt er sich seine Schäfchen vor, eines nach dem anderen, während von draußen die Helden bereits gegen das Hindernis hämmern.

DER NEBELGEIST II (OPTIONAL, AB SR 6)

Ort: Räume in der östlichen Thermenhälfte (maximal 49 Schritt von Farathos Todesort im Caldarium entfernt)

Dramaturgische Funktion: den Helden beim Verfolgen der Spuren des Baumeisters (ab S. 76) auf die Sprünge helfen

Wenn den Helden die Zeit davonläuft und sie nicht wissen, wo sie beginnen oder fortfahren sollen, um die Alterung zu stoppen, können ihnen Erscheinungen von Farathos weiterhelfen:

● Wichtige Objekte leuchten kurz geisterhaft auf: eine Statue, der Teil eines Gemäldes, ein Buch in der Bibliothek. Dargestellte Personen auf einem Bild werden kurz lebendig und geben Hinweise.

● Aus dem Nebel säuselt die Stimme des Nebelgeistes: „Das Buuuch. Die Bibliotheeek ...“ – „Viiieer Statueeen. Zweiii Linieeen. Eiiin Schnittpuuunkt ...“ Es kann aber auch ein ungehaltenes „Denk nach, du Simpel!“ sein, wenn Farathos daran verzweifelt, dass seine brillanten Rätsel so schwer zu knacken sind.

● Nasse Fußspuren erscheinen auf dem Fliesenboden und führen zu wichtigen Punkten.

● Der Nebelgeist erscheint stumm in voller Montur als Hofmagier oder in Architektenrobe und weist mit dem Finger den Weg.

● Der Nebelgeist fährt in den Körper eines Helden ein (vorzugsweise mit dem Nachteil *Medium*) und ergreift Besitz von ihm. Stur bewegt sich der Körper auf den nächsten Hinweis zu oder spricht ihn mit der Stimme Farathos' aus.

Es liegt in der Natur von Farathos' Fesselung an die Dritte Sphäre, dass er aus eigener Kraft keine optimale Hilfe geben kann, etwa indem er vor den Helden erscheint und herunterterratt: „Brunnen im Innenhof. 13 Perlen rein. Das ist der Geheimgang zum Jungbrunnen. Zackzack.“ Er ist daran gebunden, dass die Opfer seinem zu Lebzeiten ausgelegten Pfad folgen.

VAMPIRJAGD

STRATEGIEN DES VAMPIRS

»Euer Blut! Euer Leben! Seid nicht so egoistisch! Ich leide wirklich!«
— Isegrein

So lange wie möglich versucht Isegrein aus der Maske eines gewöhnlichen Orgiengastes heraus zu handeln. Selbst wenn er in einigen Festräumen schon berüchtigt ist, hält ihn das nicht davon ab, in einem anderen Saal der Therme das Unschuldslamm zu spielen. Erscheint es ihm sinnvoll, wechselt er die Verkleidung. Kann er sich nicht mehr unter Nichtsahnenden verbergen, hetzt er von einem dunklen Alkoven zum anderen, schleicht über einsame Flure und nutzt Schatten und verschwegene Ecken als Versteck.

ATTACKEN AUF BLUTOPFER

● Als Opfer bevorzugt Isegrein Personen, die jung, alleine und unbewaffnet sind. Am besten zarte Naturen oder beschwipste Feiernde, die sich kaum wehren können. Er zieht anfangs Frauen Männern vor.

● Am idealen Ort herrscht *Dämmerung* bis *Dunkelheit* (für den Vampir sind die Mali dank *Dämmerungssicht* halbiert).

● Isegrein schleicht sich an das Opfer heran (vergleichende *Schleichen-* und *Sinnenschärfe-Proben*), um es zu überrumpeln (AT für den Vampir -5, keine PA des Opfers in der ersten Runde möglich.)

● Will er keine Vampire erzeugen, muss er seiner Erfahrung nach die Opfer vor oder während des Bisses schwächen. Für die erste KR wandelt Isegrein seine Reaktion in eine Aktion. In der ersten Aktion zwingt er den Kontrahenten in eine *Klammer* (Ansage +6), mit der er auch den Mund zuhält. In der zweiten Aktion beginnt er mit einem *Würgegriff*, der meist so lange anhält, bis das Opfer bewusstlos ist (gelungene Ringen-AT+11 des Opfers beendet den Würgegriff). Nach 6 KR ist der Kampf oft beendet und das Opfer kampfunfähig.

Das Trinken des Blutes nimmt etwa 30 KR in Anspruch, dann ist das Opfer tot.

● Attacken auf sich, seien sie vom Opfer oder von Dritten, ignoriert der Vampir, sofern sie nicht seine Verwundbarkeiten betreffen. Hat die gegnerische Seite ein Mittel, ihn zu verwunden, lässt er meist aus Überraschung und Schmerz vom Opfer ab.

ATTACKEN AUF VAMPIRJÄGER

● Auch wenn Isegrein seiner Jäger gewahr wird, greift er diese nur an, wenn sie einzeln unterwegs sind. Er hofft, diese nach und nach beseitigen zu können. Vor Gruppen von Jägern zieht er sich zurück.

● Für Angriffe auf Jäger bevorzugt Isegrein ebenso wie bei Opfern eine dunkle Umgebung (die er mit einem DUN-

KELHEIT auch selbst zu schaffen vermag) und setzt auf Überrumpelung aus einem Hinterhalt oder aus einer Menschengruppe heraus, in der er per IGNORANTIA untergetaucht war. Wenn es sich anbietet, verlagert er einen Kampf in ein hüft- bis schultertiefes Wasserbecken (wo ihm die SF *Kampf im Wasser* nützt).

● Angegriffene Jäger will Isegrein primär töten; sie auszusaugen ist zweitrangig. Meist besitzt er im Kampf gegen einen einzelnen Gegner 2 Aktionen pro KR und verzichtet auf eine Reaktion. Er bevorzugt es, weibliche Gegner in *Klammer* und anschließenden *Würgegriff* zu nehmen, männliche Gegner dagegen zunächst mit *Knie* in eine schmerzgefüllte Krümmung zu zwingen. Ein *Wurf* schleudert den anderen Kämpfer eindrucksvoll durch den halben Raum. Gegen Gerüstete setzt er *Schmutzige Tricks* und *Kopfstoß* (sofern der Gegner keinen Helm trägt) ein.

● Im Kampf gegen mehrere Gegner verwendet Isegrein üblicherweise eine Angriffs- und eine Verteidigungsaktion pro KR. Beachten Sie, dass er möglicherweise eine INI von 20+ besitzt und so auch dank zusätzlicher Freier Aktion in einer KR zweimal *ausweichen* (Wert: 19) kann.

● Bei bekannteren Zaubern, die deutlich hör- und sichtbar gegen ihn gewirkt werden, kann Isegrein die Gefahr ungefähr einschätzen, die ihm bei Gelingen des Spruches droht (*Magiekunde* 7). Er weiß, dass es vermutlich kein gutes Ende für ihn nehmen wird, wenn er erst einmal per SOMNIGRAVIS in tiefen Schlummer fällt oder versteinert wird. Schadensmagie steht er gelassen gegenüber. Die Wirker gefährlicher Sprüche versucht er, am Zaubern zu hindern.

● Will der Vampir vor einer Überzahl fliehen, nutzt er 2 Aktionen pro KR, dreht sich einfach um und läuft los (*Passierschlag* für den Gegner). Will er dabei vermeiden, von einem Schlag getroffen zu werden, bringt er sich mit *Gezieltem Ausweichen* und einer Aktion Bewegung außer Reichweite. Ist der Vampir komplett eingekreist, attackiert er das vermeintlich schwächste Glied der Kette seiner Angreifer: Im unbewaffneten Kampf geht er mit ihm beim *Niederringen* zu Boden und rollt mit ihm kämpfend über den Boden – eventuell zu einem Wasserbecken. Im bewaffneten Kampf reißt er mit *Todesstoß* oder *Niederwerfen* eine Lücke.

● Wenn Sie die Gefährlichkeit des Vampirs erhöhen möchten, so findet Isegrein die Hauswehr in der Schreibkammer (E5) oder die Speere in der Abstellkammer (U4). Er wird nicht zögern, gefährliche Jäger (z.B. den Träger eines Pflocks), aus der Entfernung mit einem gezielten Speerwurf niederzustrecken. Mit Nahkampfwaffe nutzt der Vampir *Geenhalten* als Abwehraktion.

● Wird Isegrein in einem *Ausfall* gebunden, befreit er sich durch einfaches Stehenbleiben daraus (WdS 60).

ALLIIERTE

Allein die vielen Mordopfer beschäftigen die Vampirjäger bereits und halten sie auf. Isegrein kann den Einfall haben, gezielt Vampire zu erschaffen, um sie seinen Jägern auf den Hals zu hetzen.

Er kann auch auf die Idee kommen, die führungslosen Anhänger des gestorbenen Zurbaran auszunutzen: Er gibt sich gegenüber Sylvette und Rossel als vampirischer Geweihter des Namenlosen aus und fordert ihre Loyalität im Kampf gegen Vampirjäger und bei der Beschaffung von Blutopfern ein.

BEWEGUNG UND VERSTECKE

● Der Vampir kann nicht nur enorm schnell Räume durchmessen (GS 11), sondern auch fast unmenschlich weit springen: Bei 8 Schritt Sprungweite mit Anlauf und 4 Schritt aus dem Stand ist der Vampir schnell auf der anderen Seite eines Wasserbeckens, auf dem oberen Absatz einer Treppe oder klammert sich in dreieinhalb Schritt Höhe an einem Türsturz oder Säulenkapitell fest.

● Wenn er gejagt wird, nutzt Isegrein alle Verstecke, die sich ihm bieten: In einem nur schwach erhellten Raum erklettert er mit Leichtigkeit schwere Vorhänge und harrt wie eine Spinne im Dunkeln nahe der Decke aus. Er verbirgt sich unter Wasser, ohne Luft holen zu müssen und verweilt sogar in den Flammen des Feuerofens, ohne durch die Hitze mehr Schaden zu erleiden als er regenerieren kann. Er verlangsamt seinen Schritt, sobald er eine Gruppe von Menschen erreicht und taucht in dieser mit *Sich verstecken* oder IGNORANTIA unter. Er verwandelt sich binnen 2 Aktionen – ja sogar während eines Sprungs – in eine Wolfsratte, um schmale Durchlässe zu passieren oder in Wasserkanäle zu entschwinden. In Wolfsrattengestalt (LE 6) kämpft er nicht und er vermeidet es, zur Zielscheibe zu werden.

GEGEN VERWUNDBARKEITEN WAPPEN

● Um vor Verwundbarkeiten geschützt zu sein, die ihm bei Berührung schaden, wird Isegrein versuchen, an Kleidung zu kommen, die ihn möglichst komplett bedeckt. Die findet er in einer Abstellkammer oder raubt sie verkleideten Gästen.

● Muss er befürchten, von verletzenden Gegenständen beworfen zu werden (Schneebälle, div. Hölzer und Edelsteine), schnappt er sich ein Handtuch, ein Tablett oder einen Topfdeckel als Schild. Ein Schild hilft ihm auch, dem *Gezielten Stich* oder *Todesstoß* eines Pflocks zu entgehen.

● Einer Weihrauchwolke geht er aus dem Weg oder er lockt die Jäger nach draußen in den Park. Dort positioniert er sich günstig zum Wind, damit ihn der Weihrauch nicht erreicht.

● Angesichts eines Helden mit einem Eiszapfen wird Isegrein versuchen, zu fliehen oder den Kampfschauplatz an einen möglichst warmen Ort zu verlegen, damit dem Helden die Waffe zwischen den Fingern schmilzt: das Caldarium (E24), die Sudatorien (E23) oder das Praefurnium (U1).

● Pflockträgern gilt die ganze Aufmerksamkeit des Vampirs. Wenn es ihm aussichtsreich erscheint, versucht er in gezielten Attentaten, sie zu töten oder zumindest in ihrer Kampfkraft zu schwächen. Pflocke, die er erbeuten kann, werden versteckt, fortgeschleudert oder verbrannt, z.B. im Feuerungsraum.



STRATEGIEN LEVASKAS

»All meine Jahre der Unsterblichkeit – ich gäbe sie freimütig her, könnte ich nur zu jener schrecklichen Stunde zurückkehren, um dieses Monstrum daran zu hindern, meine Schwestern zu töten.«
—Levaska

ALLEIN GEGEN DEN VAMPIR

Nach ihrem Zusammentreffen im Frigidarium (Szene: **Duell im Schwimmbecken**) weiß Levaska, dass der Vampir nicht satuariaverflucht ist. Fortan konzentriert sie sich auf folgende Vorhaben: 1. Sie will dem Vampir den Weißdornpflock durchs Herz treiben, in der Hoffnung, dass dieser wirkt. 2. Sofern dies nicht gelingt, will sie den Vampir schwächen und bis zum Morgen gefangensetzen, um ihm dann den Sonnenaufgang zu zeigen. Den letzten seines Un-Lebens.

Masken über Masken

● So lange sie die Identität des Vampirs nicht kennt, fährt Levaska damit fort, einen Blick auf die Gesichter der maskierten Festteilnehmer erhaschen zu wollen. Sobald die Morde beginnen, hält sie in der Nähe der Tatorte die Augen nach verdächtigen Personen offen. Ebenso versucht sie einzuschätzen, wer das nächste Opfer des Vampirs werden könnte (insbesondere junge Frauen) und behält diese im Blick. Früher oder später wird ihr die Identität des Vampirs offenbar – durch eine stille Beobachtung, durch eine Attacke des Vampirs auf sie oder aber indem sie mitbekommt, wie die Helden den Blutsauger enttarnen.

● So lange die Hexe überzeugt ist, dass der Vampir ihr noch nicht auf die Spur gekommen ist, legt sie ihre Identität nicht leichtfertig offen. Sie vermeidet es, jemandem ihren Namen mitzuteilen, da sie fürchtet, dass der Vampir bei Kenntnis ihres Namens Macht über sie ausüben könnte. Intuitiv fürchtet sie zudem, dass es dem Vampir einen Vorteil verschafft, wenn er ihr Gesicht kennt. Einen direkten Angriff auf den Vampir wagt Levaska nur, wenn sie gut vorbereitet ist und ihre Attacke Aussicht auf Erfolg hat.

Vampirfallen

Mögliche Fallen, die Levaska stellt, sind:

● (Wenn sie seine Identität kennt, er die ihre aber nicht:) Sie gibt sich gegenüber dem Vampir als etwas naive, leicht zu verführende Frau aus, die schnell bereit wäre, ihm in eine abgelegene Ecke zu folgen. Gerade als er glaubt, sie leicht beißen zu können, zückt sie den Pflock.

● (Wenn der Vampir ihre Identität kennt, sie die seine aber nicht:) Levaska verwandelt ihre mitgebrachte Alraune in ein Abbild ihrer selbst (siehe **Die Alraunige**) und lässt sie an exponierter Stelle an einem neuen Pflock schnitzen oder betont auffällig unter den Masken der Gäste nach dem Vampirgesicht zu suchen. Die echte Levaska wartet in neuer Verkleidung (als Bärin) und zum Kampf bereit in der Nähe ihrer Doppelgängerin darauf, dass Isegrein die Alraunige attackiert.

● Sie organisiert einen „spontanen“ Schönheitswettbewerb unter den Feiernden, der viele junge Frauen und Männer aus der ganzen Therme in einem Raum konzentriert – und so hoffentlich auch Isegrein anlockt.

● Sie lauert an einem zentralen Durchgang, während der Vampir von den Helden durch die Therme gejagt wird. Irgendwann muss er hier vorbeikommen.

● (Wenn jeder die Identität des anderen kennt:) Sie bietet im Innenhof lautstark Verhandlungen mit dem Vampir an und stellt ihm in Aussicht, den HEXENKNOTEN um die Therme aufzuheben (was sie in Wahrheit gar nicht kann). Wenn der Vampir beim vereinbarten Treffpunkt erscheint, ist natürlich trotz gegenteiliger vorheriger Abmachung jeder gewappnet und will den anderen töten.

DIE ALRAUNIGE

Levaska beherrscht die seltene alchemistische Hexenkunst, einer Alraune für kurze Zeit das Aussehen eines Menschen zu verleihen (auch bekannt aus dem Abenteuerklassiker **Hexennacht** von 1988; eine entfernte Spielart des Alraunigen Homunculus aus **WdA 27**). Dank der richtigen gemurmelten Beschwörungen und Zutaten wächst die Zauberwurzel binnen weniger Augenblicke auf die Größe Levaskas heran und unterscheidet sich rein äußerlich nicht von der Tochter Satuaris. Sie umweht ein Parfüm von Erde und Moos; ihr Sikaryan (das der Vampir wahrnehmen kann) hat etwa denselben Umfang wie bei einem erwachsenen Menschen. Die Alraunige vermag sich zu bewegen, kann aber nicht sprechen. Sie ist mäßig intelligent und befolgt die Anweisungen Levaskas. Wenn die Alraunige 3 LeP oder mehr verliert oder die Wirkung der Verwandlung abläuft (nach einer Stunde), zerfällt sie: Ihre Haare werden grau und fallen aus, tiefe Runzeln ziehen sich über ihr Gesicht, und sie schrumpelt zusammen. Schließlich liegt nur noch eine eingetrocknete Wurzel auf dem Boden.

KAMPFTAKTIK GEGEN ISEGREIN

Vorbereitung

● Im Laufe des Abends nimmt Levaska zwei Kapseln Bleichmohn (verbesserte Unempfindlichkeit gegen Schmerzen: *Selbstbeherrschungs*-Proben für 5 Stunden um 6 Punkte erleichtert) und eine Tasse *Doppelter Gulmond* (körperliche Kräftigung: KO +3, AuP +15, LeP +2 für 4 Stunden) ein.

● Vor einem Kampf versucht Levaska mit einem ATTRIBUTO auf Körperkraft und Gewandtheit (jeweils veränderte Reichweite: selbst, für 3 ZfP*) dem Gegner körperlich ebenbürtig zu sein. Vor Bissen schützt sie sich mit einem ARMATRUTZ zu 4 RS. Der ARMATRUTZ eignet sich auch dafür, im laufenden Kampf gesprochen zu werden, den ATTRIBUTO kann sie im Notfall ebenso kurzfristig hervorrufen: *Schnellsteigerung* verkürzt auf 3 Aktionen Zauberdauer (für 11 ZfP*).

● Zur Vorbereitung gehört auch, dass sie sich auf ihren Hass auf den Vampir konzentriert, um ihm bei der Konfrontation freien Lauf zu lassen. Sie weiß, dass ihr Magie leichter von der Hand geht, wenn sie sich ganz von ihren Gefühlen treiben lässt.

● Sie schätzt den Hinterhalt in dem sie einen *Zauber bereithält*, der dem Gegner im richtigen Moment entgegenschleudert.

● Dunkelheit durchdringt sie mit KATZENAugen.



Verfolgung

● Mit dem KRÖTENSprung bleibt Levaska dem Vampir auf den Fersen, auch wenn dieser aus dem Stand ins nächsthöhere Stockwerk enteilt oder über ein Wasserbecken springt.

Schwächung und Bewegungseinschränkung

● Hauptsächliches Mittel zur Schwächung des Vampirs sind für Levaska ihre Flüche, die sie dem Feind im *Lodern-den Zorn* entgegenbrüllt. Allerdings kann der Vampir darauf hoffen, viele Verwünschungen schnell abzuschütteln, da die Gegenprobe auf hohe Eigenschaftswerte gewürfelt wird. Wenn es Levaska wichtig ist, dass der Vampir überall auffällt, versucht sie es mit WARZEN SPIESSEN (temporär, 12 AsP). Ansonsten bevorzugt sie HEXENSCHUSS (18 AsP), MIT BLINDHEIT SCHLAGEN (temporär, 20 AsP) und ÄNGSTE MEHREN (Angst vor Blut, temporär, 20 AsP).

● Mit dem HEXENKNOTEN kann Levaska für 4 AsP und unter Erbringung von mindestens 18 ZFP* (aus ZFW 22) auch innerhalb der Therme eine Barriere für den Vampir schaffen. Dabei nimmt sie in Kauf, auch anderen Gästen die Bewegungsfreiheit zu nehmen. Sie kann mit der Barriere nicht nur einzelne Durchgänge versperren oder den Vampir in einem Raum festhalten (zumindest so lang dieser nicht als Ratte durch Heizungsschächte oder Abwasserkanäle verschwindet), sondern bei bis zu 44 Schritt Breite der illusionären Barriere auch die halbe Therme teilen: Ist sich Levaska sicher, dass sich der Vampir in einem bestimmten Bereich der Therme aufhält, wird sie das Gebäude mit einer Reihe von Barrieren zerschneiden und so seinen Aktionsradius immer weiter einengen. Allerdings geht sie mit dieser Möglichkeit nicht leichtfertig um: Auch auf sie selbst wirkt der HEXENKNOTEN sofern sie ihn nicht vorzeitig komplett aufhebt (mit *Zauberkontrolle*).

Direkte Attacken

● Ein RADAU (den Levaska mit einem beliebigen Besen, Luftwedel, Rückenkratzer oder Ast durchführt) oder FLEDERMAUSRUF kann dem Vampir zwar wenig anhaben, verwickelt ihn aber in Kämpfe und lenkt ihn ab.

● Sofern ihr ein geeigneter Pflock zur Verfügung steht, wird Levaska ihn nutzen wollen, um dem Vampir den entscheidenden Todesstoß zu versetzen.

● Weiß Levaska um den Firunsfluch des Vampirs, wird sie, wenn er im Freien unterwegs ist, einen HAGELSCHLAG herbeirufen, der Isegrein zwingt, einen Unterstand aufzusuchen.

Vertrautenmacht

So lange der Vampir unentdeckt ist, arbeitet die Kröte *Turamash* als Beobachter, die sich bevorzugt durch Wasserbecken und -kanäle bewegt und Levaska in regelmäßigen Abständen Bericht erstattet. Einfache Botschaften kann die Hexe aus dem Verhalten ihres Vertrauten ablesen, für komplexere Inhalte gehen die beiden ein ZWIEGESPRÄCH ein.

Turamash begleitet die Hexe, wenn es in den Kampf gegen den Vampir geht. Ihr Beitrag ist ein gezielter KRÖTENSCHLAG gegen Isegrein, am liebsten, während dieser Rattengestalt besitzt (dies könnte, wenn Turamash mehr als doppelt so viele AsP besitzt wie Ratten-Isegrein LeP hat,

sogar zur Vernichtung des Vampirs führen). Ohne Zauberkraft ist Turamash allerdings keine Unterstützung mehr für seine Herrin. Nähert sich seine Astralenergie der 0, sucht er sich einen dösenden Thermengast, dem er den SCHLAF RAUBT.

Wenn Levaska längere Zeit wehrlos ist oder etwa im Behandlungszimmer von Verwundungen genesen muss, ruft Turamash WACHSAME AUGEN herbei: Nach einiger Zeit nähern sich Dutzende bis Hunderte von Unken, Fröschen und Kröten (darunter eine 3 Stein schwere Hundswürgerkröte) aus der Umgebung der Therme und bevölkern Räume und Wasserbecken im Umkreis der Hexe. Nähert sich ihr eine Bedrohung, lassen die Lurche ein ohrenbetäubendes Quaken erschallen.

Im Konflikt mit anderen Personen

Für gewöhnlich kann sich Levaska auf ihren verführerischen Charme verlassen, der noch durch SATUARIAS HERRLICHKEIT verstärkt wird. Handfestere Mittel sind:

● Lästige Personen wird sie mit einer Vergiftung durch frische Pilzhäute des Eitrigen Krötenschemels los (**ZooBotanica 236**, Giftstufe 2, Beginn: sofort, Schaden: 1W6 SP, KK und IN je -1 für 12/6 SR, Symptome: Magenverstimmung, Erbrechen), die sie verpackt in Marzipan als Leckerei anbietet.

● Versucht man, sie penetrant festzuhalten wehrt sie sich mit überraschender Biestigkeit: Sie spritzt Gegnern Wein in die Augen, setzt ihr Knie gegen männliche Weichteile ein und ist auch um einen Kopfstoß nicht verlegen (Waffenloser Kampfstil: Bornländisch).

● Für ernsthaften Nahkampf zückt sie den in ihrem Handspiegel verborgenen Dolch.

● Zaubern gegen andere Gäste will sie vermeiden, da sie ihre Erdkraft für den Vampir aufsparen möchte. Nur im Notfall greift sie zu HEXENGALLE, HEXENKNOTEN (Wand aus männermordenden und blutrünstigen Amazonen oder Abgrund voller Schlangen), PLUMBUMBARUM, SALANDER (Gockel) oder einem Fluch.

Zusammenarbeit

Falls die Helden Levaska bislang nicht als Verbündete gewonnen haben (siehe **Rätselhafte Schönheit**), bietet sich während der Vampirjagd eine Szene an, in der die Hexe Hilfe benötigt und die Helden anschließend bereitwillig in ihren Rachefeldzug einbezieht:

● Die Helden finden die Hexe im zähen Ringen mit dem Vampir vor, die spitzen Zähne bereits am Hals der schönen Frau.

● Die Helden hören Kampfgeräusche und finden eine ohnmächtige Levaska vor (der Vampir ist nur einen Augenblick vorher vor den heranstürmenden Helden geflohen). Oder: Die sichtbar verletzte Hexe schleppt sich in Richtung ihrer Truhe im Obergeschoss.

● Levaska muss erkennen, dass eine von ihr als „todsicher“ angesehene Verwundbarkeit des Vampirs nicht zutrifft oder sie scheitert an ihrer milden *Angst vor Nagetieren*, wenn Isegrein Rattengestalt annimmt.

● Turamash wurde von Isegrein getötet. Die Helden finden Levaska in Tränen aufgelöst um ihren Vertrauten trauern. Hier wird ihr schmerzlich bewusst, wie alleine sie dem Vampir gegenübersteht.

DAS SCHICKSAL DER HEXE

● Als Verbündete der Helden mag Levaska das Abenteuer überleben – oder aber durch Unachtsamkeit, (Würfel-)Pech oder Opferbereitschaft für den Sieg zu Boron fahren.

● Falls Levaska ohne Beistand der Helden den Vampir jagt, wird sie wahrscheinlich sterben. Die Helden finden sie dann als Opfer des Vampirs: Ausgesaugt und mit dem eigenen Pflock erdolcht. Ist Turamash zu diesem Zeitpunkt noch am Leben, kann man ihn beim Leichnam seiner Herrin finden, ebenfalls zum Tode verurteilt. Seine linke Seite ist bereits gelähmt, er wird binnen drei Stunden Levaska nachfolgen.

● Haben die Helden zum Zeitpunkt des Todes der Hexe noch keine handfesten Hinweise zur Natur ihres Gegners und den Umständen des Katz-und-Maus-Spiels zwischen den beiden Gästen, so kann man im Gewand der Hexe eine in einem Seidentuch eingewickelte Rosenquarzbrosche finden. Wer die Brosche berührt, wird Opfer des Hexenfluchs SCHLAF RAUBEN (5 RkP*, permanent) und erhält eine Vision: In schemenhaften Bildern sieht er die Untaten, die der Vampir den Levthansweibchen zufügte. Das ätherische Antlitz Levaskas warnt und fordert: „Die Frevler dieses Blutsaugers müssen vergolten werden. Sei mein Werkzeug und gehe meinen Pfad der Rache bis zum Ende. Du sollst nicht zur Ruhe kommen, ehe nicht der Vampir vernichtet ist.“ Fortan kann der Held einige Details aus dem Leben Levaskas und der Ereignisse an der Hursachquelle wie eine alte Erinnerung abrufen. Der Fluch wird aufgehoben, wenn Isegrein das Zeitliche segnet.

● Wird Levaska vom Vampir gebissen, schärft sie den Helden ein: „Ich spüre, wie das Leben langsam aus mir weicht. Das Gift des Vampirs wird mich ihm gleich machen. Ich will, dass du mich mit diesem Dolch tötest, sobald ich Anzeichen zeige, zum Untoten zu werden. Natürlich würde ich dasselbe für dich tun.“

● Die Hexe schätzt ihr Leben und setzt es nicht eifertig aufs Spiel. Aber falls Levaska glaubt, dass der Vampir nur unter Aufbietung all ihrer Macht vernichtet werden kann, wird sie mit der *Druidentrache* ihr unsterbliches Dasein als egeborene Tochter Satuaris aufgeben. Sie wird nicht ohne eine letzte große Tat gehen, die die Luft vor gewaltiger Magie knistern lässt. Mächtige letzte Zauber, die die Hexe vollführen könnte, sind:

● BALSAM SALABUNDE ZfW 45: Sich selbst oder einem Helden für einige Minuten mit der Variante *Sofortige Regeneration* die Fähigkeit zur Zurückgewinnung von W6 LeP/KR zu geben – und damit dem Vampir gleichzukommen.

● ATTRIBUTO ZfW 57: Sich selbst oder anderen für eine Stunde phantastische Werte in einer (oder mehreren) Eigenschaft geben. Mit einer zu erwartenden Steigerung von +15 bis +18 können die Helden die sehr hohe Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft Isegreins übertrumpfen.

● VIPERNBlick ZfW 21: Levaska hat die reelle Möglichkeit, Isegrein mit ihren grauen Augen festzunageln und in der Bewegung erstarren zu lassen, sodass die Helden ihm währenddessen zu Leibe rücken können.

● HEXENGALLE ZfW 39 lässt Levaska ihre ganze tödliche Verachtung auf Isegrein spucken. In Verbund mit einem dreifachen *Kosten sparen* kann sie in einem einzelnen Angriff – je nach AsP – ca. 60 bis 180 SP anrichten. Alternativ kann sie in der Variante *Hexenleim* auch eine Waffe der Helden benetzen.

KAMPF GEGEN DEN VAMPIR

Was als Serie von Morden oder vermeintlichen Unfällen beginnt, wird für die Helden bald zur Jagd auf einen Blutsauger. Früher oder später werden sie die Vampirnatur ihres Gegners erkennen und Mittel zu dessen Bekämpfung suchen.

WISSEN SAMMELN

Sollten die Helden den Vampir gedankenlos wie einen gewöhnlichen Menschen attackieren, stellen sie bald fest, dass ihm so kaum beizukommen ist. Es ist an der Zeit, alles erreichbare Wissen über Vampire zusammenzutragen.

Vorwissen der Helden

● **Volksglaube:** Man erzählt sich in Aventurien viel Falsches und manches Richtige über Vampire. Eine Auflistung des Volksglaubens in einzelnen Regionen finden Sie in **WdG 290**. Die einzelnen Aussagen sind bei gelungener Probe auf *Sagen/Legenden* bekannt: –2 (aus der Region stammend), +4 (aus einer benachbarten Region stammend), +6 bis +10 (aus einer fremden Region stammend).

● **Fundierte Informationen:** Nützliches Fachwissen zu Vampiren ist kaum verbreitet; es gibt kein wissenschaftliches Standardwerk. Behandeln Sie die Informationen über die Natur der Vampire aus **WdG 290-297** generell als Meisterinformationen. Einem Helden können Teile davon je nach Vorbildung zugänglich sein: Wer in den Talenten *Anatomie*, *Götter und Kulte*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* und *Tierkunde* zusammen einen TaW von 25+ aufweist, hat sinnvolles Basiswissen über diese Kreaturen der Nacht. Haben die Helden schon früher gegen einen Vampir gekämpft, können sie davon natürlich profitieren.

Es steht geschrieben ...

In der Bibliothek (**E12**) können die Helden nach einiger Recherche auf wertvolle Hinweise in magischen und religiösen Werken stoßen.

Wissen der Meisterpersonen

„Ich weiß, wie man mit Vampiren umgeht.“ Wenden sich die Helden Rat suchend ungezielt an Anwesende, werden sie in den meisten aller Fälle nur traditionelle Befürchtungen und Tipps des Volksglaubens ernten. Hilfreiche Tipps haben *Levaska* (bedingt), *Theophrastos*, *Talafeyar*, *Alara Paligan* und *Mhadul*. Siehe die Informationen auf Seite 26 f.

Unsterblich, aber verflucht

Bedeutendste Erkenntnis ist das Wissen um die Verwundbarkeiten von Vampiren – und dass diese oft im Zusammenhang mit dem vorherigen Leben der Person stehen: seiner Glaubenswelt und seinen Geburts Umständen.

● Die *Praiosverfluchung* ist eine sichere Bank als Vampirmerkmal.

● Dass Isegrein hingegen nicht auf Knoblauch und jeden Pflock aus frischem Holz reagiert, ist eine Überraschung. Er ist *nicht peraineverflucht*.

● Die *Firunverfluchung* des Bornländers können sich die Helden aus seiner Vorgeschichte (leidenschaftlicher Jäger und Trophäensammler; Herkunft Bjaldorn, wo der Haupttempel des Firun steht) und dem auf ihn personalisierten HEXENKNOTEN (Eissturm als unüberwindbares Hindernis) erschließen.



● Auf die *Boronverfluchung* werden die Helden kommen, wenn sie seine Anfälligkeit gegenüber Weihrauch bemerken (siehe **Mordopfer 3**) oder wenn sie der Geburtstagshypothese folgen: Tatsächlich findet sich in der Bibliothek auch das Adelsregister *Neuwreychs vollständiges Stammbuch der edlen Linien und Häuser* von 997 BF, das nicht nur mittelreichische Adlige aufführt, sondern viele bedeutende Feudalgeschlechter anderer Reiche anreißt. Auch die Grafen von Bjaldorn sind dabei mitsamt dem Eintrag *Isegrein von Bjaldorn, geb. 30. BOR 971 BF, ein Praiostag*. Neben dem Monat stützen auch seine für ein Horoskop maßgeblichen Wandelsterne (**Geographia Aventurica 197**) die Affinität zu Boron: Ucuri, Marbo, Marbo. Sie lassen sich bei Kenntnis des Geburtsdatums mit 4 TaP* in *Sternkunde* berechnen.

VERBÜNDETE DER HELDEN

Die meisten Personen in der Therme sind zu berauscht oder zu ängstlich, um den Helden aktiv gegen den Vampir beizustehen. Die verbliebenen Wachen und Anhänger Zurbarans versuchen nur, ihre eigene Haut zu retten.

● *Pheco*, *Odilo* und *Jala* sind bereit, als Melder und Lockvögel zu dienen, wenn die Helden als Gegenleistung anbieten, Jalas Alterung rückgängig zu machen oder die Diebe vor einer Verhaftung zu bewahren. Einen Kampf gegen den Vampir trauen sie sich nicht zu.

● Sobald *Theophrastos* von dem Vampir hört, blickt er verstört um sich, hängt Knoblauchketten um, begibt sich in die Nähe von Spiegeln und versilbert weitere Flächen mit einem REFLECTIMAGO. Er kann die Helden beraten, aber mit Taten nur helfen, wenn man ihm seine Totenangst nimmt.

● *Talafeyar* hilft den Helden mit Vampirwissen und fordert sie auf, mit ihm um die Gunst der Götter zu beten. Insbesondere weitere Geweihte und Akoluthen helfen ihm, auch in der unheiligen Zeit Liturgien zu wirken, so z.B. HEILUNGSSEGEN, HARMONIESEGEN (zur Stärkung der Helden), SCHUTZSEGEN (als Zone gegen den Vampir) oder REICHUNG DES AMETHYST (gegen Rauschzustände).

● *Alara Paligan* ist grundsätzlich bereit, ihr Wissen um Vampire zu teilen und den Helden ihre Haarnadel aus Ebenholz (als Pflock nutzbar) zu überlassen. Aber dafür müssen sie sich bei ihr verdient gemacht haben oder künftige Gegenleistungen versprechen. Alara begibt sich nicht selbst in Gefahr und wird sich notfalls mit Gefolge in **E10** verschanzen.

DIE SUCHE

Sofern die Helden zwar wissen, dass ein Vampir umgeht, aber noch nicht, wer dieser ist, müssen sie ihn unter den 200 Personen der Orgie ermitteln. Mittel zur Identifizierung des Vampirs finden Sie auf Seite 35 f. aufgeführt.

WAFFENLOS GEGEN FАNGЗӘНПЕ

Selbst wenn Isegrein unbewaffnet ist, zeugt es von Lebensmüdigkeit, ihm ohne eine wirksame Waffe gegenüberzutreten. Die Helden können mit Schlägen, Tritten und Schwitzkästen keinen nennenswerten Schaden am Vampir verursachen: Seine AuP sind unendlich, die Verluste an LeP aus waffenlosem Kampf regeneriert er im Nu.

Sofern aber wenigstens ein Held sich gut auf den waffenlosen Kampf versteht, kann es Sinn machen, den Vampir so lange in den Schwitzkasten zu nehmen, bis ein anderer Held eine

wirksame Waffe heranzuführen kann. Eine Herausforderung für einen kräftigen Recken mit Nehmerqualitäten.

Ein *Wurf*, *Fußfeger* oder *Schwanzfeger* vermag Isegrein von den Beinen zu holen. Der Vampir verfügt nicht über *Beinarbeit*, besitzt aber *Balance*. Mit *Griff*, *Niederringen* und *Schwitzkasten* kann man den Blutsauger an der Flucht hindern. Eine *Klammer* ist aufgrund Isegreins hoher KK kaum effektiv. Ein *Schmetterschlag*, der 22 oder mehr TP(A) anrichtet, schickt den Vampir 1W6 SR in die Bewusstlosigkeit.

MIT DEM SCHWERT IN DER HAND

● Theoretisch kann der Vampir mit profanen Waffen und großer Schlagkraft ganz brachial totgeprügelt werden: Dank Regeneration II inklusive Wundenheilung und seiner Resistenz gegen alle klassischen Schadensquellen sollte man dafür durchschnittlich jede KR mindestens 15 TP anrichten (bei RS 1+ mehr). Auch eine einzelne Attacke, die über 90 SP anrichtet – etwa ein mörderischer *Hammerschlag*, IGNIFAXIUS oder NEUN STREICHE IN EINEM – macht Isegrein den Garaus.

● Falls vorhanden, sind geweihte Waffen von Praios (Sonnenzepter), Boron und Firun eine gute Option: Sie richten vollen Schaden an (keine Resistenz), der nicht durch die Regeneration II wiederhergestellt werden kann. Schon bei bloßer Berührung verursachen sie 1W6 SP/KR.

● Ein Scheiterhaufen für den kampfunfähig gemachten Vampir oder das Werfen in einen Ofen (**U1**) werden keinen Erfolg haben: Die Selbstheilungskräfte sind größer als der Hitzeschaden; erst ab einer Temperatur jenseits von *Vulkanglut* (+1000° Celsius) verbrennt der Vampir tatsächlich allmählich.

● Möglicherweise hilft es, den Vampir zu köpfen, um ihn zu vernichten. (Isegrein weiß selbst nicht, ob dies seine Existenz beenden würde.) Der Vampir verliert seinen Kopf, wenn am Hals bzw. Kopf binnen einer KR mindestens drei *Wunden* verursacht werden (er im Normalfall also 30 SP an dieser Stelle erleidet – nach Berücksichtigung der Resistenz gegen Schadensquellen).

Ist der Kopf abgetrennt, entscheiden Sie nach dramaturgischen Erwägungen oder lassen Sie die Würfel sprechen: Bei 1–4 auf W6 ist der Vampir durch das Köpfen vernichtet, bei 5 oder 6 jedoch kämpft er nur wenig beeinträchtigt (AT/PA je –2) weiter und setzt sich bei Gelegenheit den anwachsenden Kopf wieder auf. Auch wenn der Kopf weniger abgetrennt als vielmehr zerquetscht oder verdampft wurde, gilt die Aussage entsprechend.

● Der sinnvollste Einsatz profaner Waffen ist vermutlich, Isegrein mit passenden Manövern zu beschäftigen, bis eine wirksame Waffe herangeführt wird: So etwa *Ausfall* (höhere INI nötig), *Festnageln* (schwierig aufgrund der hohen GE und KK des Vampirs), *Niederwerfen* und *Umreißen* (jeweils *Balance* beachten). Ein *Betäubungsschlag*, der mindestens 42 TP(A) anrichtet, schickt den Vampir für W6 SR ins Reich der Träume.

MIT MADAS KRÄFTEN

● Isegreins Magieresistenz von 18 schiebt vielen magische Anwendungen einen Riegel vor. Aber versierte Beherrscher, Beeinflusser und Verwandler können den Vampir trotzdem für einige Zeit unter einen Zauber zwingen.

● Wenig sinnvoll ist rohe Schadensmagie: Zum einen wirkt gegen diese die MR des Vampirs und zum anderen ist er resistent gegen magischen Schaden. Die Ausnahmen sind Eiszauber: Der FRIGOSPHAERO hat *verbrennende* Wirkung, FRIGIFAXIUS und ZORN DES EISES zählen als Eiszapfen mit *vernichtender* Wirkung.

● Eventuell sind Zauber, die auf die Umgebung wirken und Teil einer Falle für den Vampir sind, eine gute Idee. Hier müssen die Helden jedoch darauf achten, nicht selbst Opfer ihres eigenen Tuns zu werden. Ein CALDOFRIGO (*Vulkanglut* und mehr), BRENNE (*Drachenglut*), AUGES DES LIMBUS oder eine WINDHOSE mögen schnell außer Kontrolle geraten.

● Eis, das durch CALDOFRIGO, MANIFESTO (*versengend*), WETTERMEISTERSCHAFT (*versengend bis verbrennend*) oder elementare Dienste entsteht, verletzt Isegrein. Jede Form von Eis, die in eine Eiszapfenform gebracht wird, wirkt *vernichtend* (siehe **Eiszapfen**).

● Beherrscht ein Held den UNITATIO (und *Zauber vereinigen*) bietet es sich an, gemeinsam mit Levaska Zauber gegen den Vampir zu wirken. Insbesondere eine Spielerhexe kann hier zusammen mit dem Levthansweibchen potente Magie wirken.

● Ein Geode mit der MACHT DES LEBENS wird vom Vampir nicht attackiert.

● Durch den Kugelzauber SCHUTZ GEGEN UNTOTE kann ein silbrig schimmerndes Schutzfeld von zwei Schritt Radius geschaffen werden, das ein Vampir nur mit äußerstem Widerwillen betritt: Ihm muss eine MR-Probe+RkP* gelingen, um hier einzudringen. Kampfwerte und Eigenschaften des Vampirs sind im Schutzfeld um je RkP*/2 Punkte reduziert.

● Ein FRIEDENSLIED betrifft in seiner Wirkung auch Isegrein.

● Ein Schamane hat mit dem GROSSEN GEISTERRUF auf Grad III ein probates Mittel, den Vampir zeitweilig in Angst und Schrecken zu versetzen und zu verjagen (wirkt wie ein HORRIPHOBUS mit ZfP* in Höhe der doppelten RkP*).

DIE GUNST DER GÖTTER

»Rahja, Göttin der Liebe,
eine der Zwölfe, Schönste Alverans,
Deine Macht vollendet Freude, Harmonie, Ekstase.
Deine Macht fließe durch sterbliche Leiber.
Deine Macht ordne das Chaos.
Die Liebe Deiner Macht sei unsere Macht
und das Verderben des Dämons.«
—Segnung durch Talafeyar Rahjakind



Die Himmlischen sind an den Namenlosen Tagen fern (+7 auf Liturgienproben). Da liegt es nahe, sich bei schwierigen Liturgien, die mindestens die Länge einer Andacht haben, Mitbeter zu rekrutieren. Je nach Auftreten der Helden mag es gelingen, über 100 Mitbeter zu versammeln, die inbrünstig die Gunst der Götter anrufen.

Unter den Personen in der Therme finden sich 7 Akoluthen zwölfgöttlicher Kulte, manche davon ausgesprochen bigotte Naturen, die in der Öffentlichkeit Moral predigen, sich aber privat dem Laster hingeben: 1x Praios, 1x Rondra, 2x Travia (darunter Korninger), 2x Phex (geben sich nur ungern zu erkennen), 2x Ingerimm. Jeder kann durchschnittlich W20/2 LkP* beisteuern. An weiteren Geweihten ist nur Talafeyar (Rahja) anwesend.

● Das Betreten der Kapelle als *einfach geweihtem Boden* (Efferd) ist Isegrein leicht unangenehm (1W6 SP/Stunde), ebenso die Berührung einer Alveranie.

● Auch bei *einfach geweihten* Objekten (z.B. durch OBJEKTSERGEN entstanden) wie etwa der Tharf Talafeyars empfindet der Vampir nur leichtes Unwohlsein (1W6 SP/Stunde, die gegenüber einer Regenerationsfähigkeit von 2W6 LeP/KR ein Tropfen auf den heißen Stein sind.) Ausnahmen sind *einfach geweihte* Objekte von Praios, Boron oder Firun, die 1W6 SP/KR anrichten.

● Effektiv ist ein SCHUTZSEGEN gegen Vampire: Wird die Art des Vampirs benannt, erleidet er 1W6 SP pro KR (Boron, Firun, Praios, ansonsten 1W6 SP/Stunde), wenn die Liturgie auf Grad I gesprochen wird. Mit einer Aufstufung auf Grad II kann man sogar eine *zweifach geweihte* Zone erschaffen, diese richtet bei Isegrein 2W20 SP/KR (Boron, Firun, Praios, ansonsten 1W6 SP/Stunde) an. Stuft der Geweihte die Schutzzone zur Zielkategorie ZZ auf (Grad +I), umfasst sie etwa die Hälfte des Gebäudes. Ähnlich sperren TRAVINIANS SERGEN DER SCHWELLE und AURA DES REGENBOGENS Bereiche der Therme. Auch der HAUCH BORONS schafft eine Zone, in der Isegrein 1W6 SP/KR erleidet (schwere Empfindlichkeit gegenüber diesem *einfach geweihtem Grund*), ist aber auch in undurchdringliche Dunkelheit getaucht. ALLER WELT FREUND peinigt den Vampir in Hörweite der heiligen Melodie.

● Auf den ersten Blick könnte ein HEILIGER BEFEHL als probates Mittel gegen den Vampir erscheinen. Leider kann sich das Opfer mit einer *Selbstbeherrschungprobe*+LkP*/2+5 wehren. Und da würfelt Isegrein mit TaW 11 auf kaum schlagbare 20/21/21 ... Vergleichbares gilt für ASCANDEARS HINGABE, AURA DES REGENBOGENS, FLAGGE DES REGENBOGENS, SEGUNG DES HEIMS oder einen ausgesprochenen HAUSFRIEDEN, den Isegrein ohne Gewissensbisse bricht. Echten Frieden könnte lediglich DORLENS VERBRÜDERUNG schaffen.

● ENTZUG VON NANDUS GABEN verwandelt den Vampir in ein verwirrtes Raubtier, das ohne viel Intelligenz versucht, seinen Trieben nachzukommen: Blut trinken und Überleben. In der Flucht vor seinen Jägern handelt er nur noch instinktiv, nicht überlegt.

● Der RUF IN BORONS ARME lässt den Vampir nicht nur einschlafen, sondern stoppt auch seinen durch das Juvenarium hervorgerufenen Alterungsprozess. Sofern die Reichweite nicht aufgestuft und die Ritualdauer nicht herabgesetzt wird, ist die Ausführung allerdings schwierig: Der Vampir muss so lange festgehalten werden, bis der Borongeweihte dessen Stirn gesalbt hat. Vergleichbares gilt für den WINTERSCHLAF der Firungeweihten.



- Der **BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID** vernichtet Isegrein dank seiner Boron-Verwundbarkeit.
- Ein **SCHNEESTURM / EISSTURM** oder ein **FIRUNS ZORN** sind ein fast sicheres Todesurteil: Sie fügen dem Vampir *verbreuerenden* Schaden zu.
- Die Praioten haben die sichersten Methoden: **LICHT DES HERRN** wirkt *vernichtend*, der **ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL** lässt vom Vampir nur ein Häufchen Asche übrig.

DIE FEIERNDEN MOBILISIEREN

Spielfeld für die Vampirjagd ist eine Thermenfeier mit 200 berauschten Personen, die in diesem Spiel auf Zeit Zeugen, Zweifler, Hindernisse, Helfer und Mitstreiter sein können. Jeder Gast ist für Isegrein eine wandelnde Blutbank und ein potentielles nächstes Mordopfer.

Eine Feier platzen zu lassen

Die Helden könnten versuchen, die Feiernden über die Geschehnisse aufzuklären, ihnen Waffen zur Verteidigung in die Hand zu drücken oder anzuweisen, nie alleine zu bleiben und keine dunklen Ecken aufzusuchen. Mögliche Schwierigkeiten dabei:

- **Köstliche Vorstellung:** Mancher Gast hält das Auftreten des Helden für ein Spiel oder eine Posse – zumindest, wenn man noch nichts von Morden gehört hat oder selbst diese für eine Gaudi hält. „Ein Vampir? Ahaha, und ich bin der Kaiser von Maraskan!“ Man bestaunt das authentische Gestikulieren und Argumentieren der Helden oder spielt mit. „Ja, mein Süßer, beiß mir in den Hals! Und begieße mich mit rotem Wein, wie Blut, das aus meinen Adern schießt.“ Zwei heißspornige junge Frauen, die sich vor einem angehimelten Mann beweisen wollen, besprenkeln sich mit Knoblauchsoße und wollen mit einem silbernen Essmesser in der Hand auf „Vampirsjagd“ gehen – in die dunkelsten Ecken zuerst.
- **Unfrieden unerwünscht:** Viele Gäste amüsieren sich, und haben sich schon das ganze Jahr auf dieses Fest gefreut. Sie wollen keine Störungen. Sie spielen bedrohliche Anzeichen herunter, ignorieren warnende Helden, bezichtigen sie der Lüge. Eine Gruppe älterer Herren sitzt reihum im Wasser des Caldariums und spielt vertieft eine Boltanrunde, die sie um keinen Preis unterbrechen wollen „und wenn eine zweite Fliegende Festung angefliegen kommt!“
- **Rausch und Erschöpfung:** Berauscht von Tanz, Wein und Rauschkraut ist eine erkleckliche Zahl Feiernder gar nicht in der Lage, den Anweisungen der Helden zu folgen. Becirte starren auf den Ikanariaschmetterling in **E8** oder eine tanzende Sharisad im Innenhof (**E11**). Eine Frauenrunde im Massagesaal (**E18**) beklatscht euphorisiert Jünglinge, die ihre muskulösen Körper vorführen. Erschöpft von körperlichen Freuden schlafen Gäste in Separees, auf Liegebänken, dem warmen Boden oder eingewickelt in ein Säbelzahntigerfell. Einmal treffen die Helden auf einen regelrechten Haufen ineinander verwickelter nackter Leiber, die teils in schwitzende Aktivitäten vertieft sind, teils selig dösen.
- **Übereifer:** Es mag sein, dass die Warnungen der Helden auf zu fruchtbaren Boden fallen. Neugierige verwischen versehentlich Spuren. Besserwisser ziehen die Kompetenz der Helden in Zweifel, haben für jeden Vorfall bereits eine ausgefeilte Theorie parat und glauben genau zu wissen, wie ein Vampir zu

verletzen sei. Möchtegernautoritäten blasen sich auf, drängen Helden beiseite und ziehen ihre eigene Taktik durch. Misstrauische sehen bald in allem und jedem einen Vampir und stacheln den Mob dazu an, einen Sündenbock aufzuknüpfen. Berauschte, die den Helden spielen wollen, machen sich unvorbereitet auf den Weg, um in Eigenregie den Vampir zu enttarnen oder mit Silberbesteck sein Herz zu filetieren.

- **Panik:** Bei manchen Personen kann der Anblick von Ermordeten und das Gemunkel um eine umhergehende Bestie große Furcht auslösen – und damit andere anstecken: „Bei Alverans Güte! Wir werden alle sterben!“ Einige rennen wild davon oder verkriechen sich. Andere entdecken Frömmigkeit und Selbstgeißelung für begangene Sünden als Ausweg: „Dies ist die Strafe der Götter dafür, dass wir sie verhöhnen und in der Namenlosen Zeit prassen und feiern. Tut Buße! Tut Buße!“

Die Therme räumen

Hat die Gruppe den **HEXENKNOTEN** auf die ein oder andere Weise überwunden (siehe Seite 73 f.), mag sie die „Arena räumen“ wollen, um sich dem Vampir ohne Ablenkungen widmen zu können. Dazu muss sie die auf viele Räume verteilte Festgesellschaft aus der Therme treiben. Gegen eine Flucht sprechen für die Feiernden die folgenden Argumente:

- „Ich habe für die Orgie viel Geld bezahlt / meinen Einfluss geltend gemacht und lasse mir die Stimmung nicht miesmachen.“
 - „Ihr übertreibt – und wollt gewiss nur betonen wie wichtig euer Kampf gegen den Vampir sei. Nun gut, ich spiele mit: 20 Dukaten, wenn ihr uns diese Kreatur vom Hals schafft. Aber ich bewege mich nicht vom Fleck.“
 - „Dawür bin ich ... viel zu be...betrunnen.“
 - „Wir sollen an den Namenlosen Tagen halbnackt auf die Straßen treten? Nein, da draußen sind wir wehrloser als hier.“
 - „Wer sagt, dass uns der Blutsauger nicht folgt?“
- Gelingt es, die Feiernden zum Verlassen der Therme zu bewegen, sind die Probleme noch lange nicht ausgestanden: Viele Gäste wollen sich erstmal in den Umkleiden (**E2**) umziehen. Sind wertvolle Gegenstände nach wie vor durch Phecos Bande entwendet, gibt es spätestens jetzt einen Aufschrei der Empörung. Ein aufgeregtes Tier geht durch. Schläfer müssen geweckt, Berauschte ernüchtert und Volltrunkene getragen werden. Irgendwo bleibt jemand in einem Wäscheschrank zurück, der zuletzt Verstecken mit anderen Gästen gespielt hat. Eine gefesselte und geknebelte „geraubte Braut“ liegt noch vergessen in einem Kellerraum. Nervöse Feiernde gehen zurück in Räume, wo sie etwas liegengelassen haben. Haben die Helden das Ritual im Juvenarium bereits abgebrochen (siehe **Finale**), stellt sich eine Evakuierung der Therme etwas entspannter dar. Die Helden haben ihre Lebenszeit zurückgewonnen und auch der Vampir spürt, dass er sein Sikaryan wieder wie gewohnt bei sich behalten kann. Er wird sich zunächst verstecken und die Situation beobachten. Nach Aufhebung des **HEXENKNOTENS** wird auch er die Therme verlassen und sich entweder alleine und heimlich oder (wenn noch nicht erkannt worden) ganz offen im Rudel der anderen Gäste dem Ort den Rücken kehren.

VERWUNDBARKEITEN

Die beste Möglichkeit, den Vampir zur Strecke zu bringen, sind seine Verwundbarkeiten. Wenn die Helden wissen, was den Vampir wirksam verletzt, können sie sich im Thermenareal auf die Suche nach passenden Objekten machen.

Versengen (1W6 SP/KR)

● *Bergkristall*: ein Ring mit großem Stein liegt in Rauerts Amphore in **U15**

● *Bosparanienholz*: Aus dem edlen Baum des Lieblichen Feldes bestehen der vergoldete Thron in **E17**, ein kaputter Urdas-Spieltisch in einem Gerümpelhaufen in **U13** und das Xylospongium in **E4**.

● *Praiosblume*: Im Park wachsen einige der anderthalb Schritt hohen Blumen mit noch ungeöffneten Blüten. Man kann sie als *improvisierte Hieb Waffen* oder *Peitschen* verwenden.

● *Ebenholz*: Alara Paligan trägt eine große verzierte Haarnadel aus dem heiligen Holz Borons. Sie kann sofort als Pflöck eingesetzt werden.

● *Firunsföhre*: Aus dem Brennholzvorrat (**U2**) kann man einige Scheite Firunsföhre hervorklauben, in denen Mindergeister des Humus leben. Ein morscher Pavillon im Park (**P3**) besteht aus demselben Holz.

● *Zitrin*: Das Relief Kaiser Pervals über dem Portalbogen zu **E24** trägt ein Collier mit drei Zitrinsteinen.

● *Weihrauch*: In der Kapelle (**E19**) stehen Weihrauchschalen.

● *Schneebälle*, *Eisklumpen* können halb geschmolzen dem Frigidarium (**E6**) oder frisch der Eiskammer (**U5**) entnommen werden. Letzterer Raum ist großteils mit Firn überzogen, der dem Vampir Schaden zufügt, sobald er ihn betritt. Schneebälle und Eisklumpen sind improvisierte Wurf Waffen mit dem Talent *Wurfbeil*.

● *Jagdtrophäen*: Sofern die Trophäen aus einer firunischen Jagd stammen, haben sie versengende Wirkung. Leider tragen die Schaustücke kein Gütesiegel „Nach Firuns Geboten erlegt“. Dazu zählen Hirschgeweihe in **E6**, der Hornechsen schädel in **E12** und Rauerts Gruftasselpanzer in **U15**.

● MANIFESTO (Eis), CALDOFRIGO (Eis), WETTERMEISTERSCHAFT

Verbrennen (2W6 SP/KR)

● *Einzelne Sonnenstrahlen*: Sofern die Helden kein Praioswunder oder Sonnenlichtelixier zur Verfügung haben, müssten sie bis zum Tagesanbruch warten. Ein Streifen Sonnenlicht auf Vampirhaut, bedeckter Himmel oder der Anblick großer, von Sonnenlicht erleuchteter Flächen wirken verbrennend. Kleinstmengen von indirektem Sonnenlicht (Ferner Widerschein von Tageslicht im Untergeschoss, Abendrot) sind dem Vampir unangenehm in den Augen, aber richten keinen Schaden an.

● *Schneeflocken*: Damit Schnee vom Himmel fällt, müssen die Helden mit entsprechenden magischen oder karmalen Mitteln ins Wettergeschehen eingreifen. Jede Form von selbst zusammengekratztem und geformtem Schnee oder raspeltem Eis gilt wie Schneebälle als nur versengend.

● FRIGOSPHAERO, WETTERMEISTERSCHAFT, SCHNEESTURM / EISSTURM, FIRUNS ZORN

Vernichten (2W20 SP/KR)

● *Sonnenlicht*: Wenn der Vampir in direktem Sonnenlicht gebadet wird, wirkt dies vernichtend.

● *Pflöcke (ins Herz)* und *Eiszapfen (Berührung genügt)*: siehe den folgenden Kasten.

● FRIGIFAXIUS, ZORN AUS EIS, BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID, LICHT DES HERRN, ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

PFLÖCKE

Der klassische Pflöck, gestoßen ins Vampirherz, bringt einen Blutsauger sicher zur Strecke (**WdG 294**). Das verwendete Holz muss jedoch zur Verwundbarkeit Isegreins passen. Eine unpassende Holzsorte gilt wie eine gewöhnliche profane Attacke. Geeignet und in der Therme vorhanden sind Bosparanie, Ebenholz und Firunföhre (siehe oben zu den Fundorten):

Einen Pflöck schnitzen

Um aus einem Holzstück von grob passender Größe einen Pflöck zu formen, sind geeignetes Werkzeug und 4 TaP* in *Holzbearbeitung* nötig. Jede Probe dauert eine halbe Spielrunde. Wer gern schneller ist: Für je 3 Punkte freiwillig auferlegter Probenmali halbiert sich diese Zeit. Der Pflöck wird mit dem Talent *Dolche* verwendet.

Einen Speer schnitzen

Ist der Pflöck länger als drei Spann, wird er mit dem Talent *Speere* geführt. Passend lange Holzstücke gibt es beim goldenen Thron und dem Urdas-Spieltisch. Es müssen 8 TaP* mittels *Holzbearbeitung* erzielt werden, sonst wie oben. Soll ein kurzer Pflöck an ein längeres Holzstück gebunden werden, damit sich auf diese Weise ein Speer ergibt, sind Zwirn und 5 TaP* in *Schneidern* oder *Fesseln/Entfesseln* nötig.

Eiszapfen

Dank Isegreins Firunsfluch bedeuten Eiszapfen sein Ende. Mit einem Eiszapfen muss man den Vampir nicht pflöcken, es reicht eine Berührung für *vernichtende* Wirkung.

Eiszapfen sind in der Eiskammer (**U5**) zu finden. Sie können auch von Eiselementaren oder mittels METAMORPHO geschaffen werden, nicht aber durch profanes Bearbeiten von Eisstücken. FRIGIFAXIUS und ZORN DES EISES werfen Eislanzen auf den Vampir, die ebenso vernichtend wirken. In der Therme ist es so warm, dass ein Eiszapfen binnen einer Spielrunde wegschmilzt.

DAS SCHICKSAL DES VAMPIRS

Je nach Abenteuerverlauf kann die Konfrontation mit dem Blutsauger verschiedene Enden nehmen.

● **Vernichtung:** Die Helden töten Isegrein früher oder später. Je eher das geschieht, desto weniger Opfer sind zu beklagen. Im schlimmsten Fall wird Isegrein in seiner gesteigerten Blutgier 30 Opfer auf dem Gewissen haben (inklusive der gefangenen Mädchen und Korningers Tochter im Elfenturm), ehe er schließlich zum Minderen Vampir wird (siehe unten).

● **Unstillbarer Durst:** Ganz gleich wie erfolgreich Isegrein Opfer erbeutet, ganz gleich wie schnell er Blut saugen kann, solange er unter dem Einfluss des Alterungsrituals steht, wird er sich auf diese Weise nicht retten können. Sofern er der Vernichtung bis dahin entgeht, wird sein Sikaryan-Vorrat irgendwann aufgebraucht sein. Gelingt es den Helden effektiv, dem Vampir den Zugang zu weiteren Opfern zu verwehren, kann dies ziemlich bald nach Mitternacht sein. Unter Schmerzen verwandelt sich der unheimliche Jäger in einen Minderen Vampir (**WdG 297**), der viele seiner Kräfte verliert. In dieser Form ist er deutlich leichter zu töten. Als Minderer Vampir endet auch der zwingende Blutdurst Isegreins. Er könnte in dieser Form Jahrhunderte an einem dunklen Ort überleben. Entsprechend versteckt er sich zunächst in Abwasserkanälen und hofft, in einer kommenden Nacht unerkant aus der Therme zu entkommen.

Dramaturgische Anmerkung: Die Verwandlung in einen Minderen Vampir kann für den Meister eine Notbremse sein, um die Gefährlichkeit Isegreins für die Helden zu vermindern, sodass sich diese stärker darauf konzentrieren können, das Rätsel um die beschleunigte Alterung zu lösen.

● **Der Feind meines Feindes:** Isegrein ist ebenso wie die Helden Opfer des Alterungsfluchs. Charismatischen und einfühlsamen Helden könnte es gelingen, zu einer zeitweiligen friedlichen Koexistenz mit dem Vampir zu kommen. Ja, vielleicht kann sogar ein Zweckbündnis geschmiedet werden, in dem Isegrein und die Helden gemeinsam nach dem Juvenarium und ihrem Peiniger suchen. Auf jeden Fall gehört hierzu ein starker Kompetenz- und Vertrauensbeweis seitens der Helden. Dazu mag es auch gehören, eine ganze Reihe von Menschen zu rekrutieren, die sich freiwillig und dosiert Blut abnehmen lassen. Nur: Wer lässt dies schon mit sich machen, wenn das Vorurteil herrscht, dass schon ein kleiner Biss reicht, um selbst zum Vampir zu werden? Isegrein bleibt in jedem Fall ein unsicherer Verbündeter, der von Misstrauen und Blutdurst fast zerrissen wird. Eine falsche Bewegung, ein unbedachtes Wort, eine Unregelmäßigkeit in den Sikaryan-Spenden, und schon glaubt der Vampir, von den Helden hinters Licht geführt zu werden.

Als düsterer Verbündeter mag Isegrein verhungern, beim finalen Kampf im Juvenarium sterben oder durch Heldenhand den Tod finden. Aber vielleicht übersteht er die Ereignisse dieser Nacht auch und stellt die Abenteuerer vor die Wahl, ob sie den verfluchten Kampfgefährten auf Zeit doch noch vernichten oder ihn ziehen lassen.



HEXENKNOTEN

DER ROTE FADEN

Der von Levaska um das Thermengelände errichtete HEXENKNOTEN hält ab Beginn der Orgie alle Fei-ernden auf dem Gelände der Bardo-Therme gefangen. Was auch immer noch in der Therme geschieht, anscheinend kann dem niemand entkommen. Das Hindernis wird spätestens offenbar, wenn eine größere Gruppe von Fei-ernden wegen der schrecklichen Ereignisse von der Orgie fliehen will und der HEXENKNOTEN ihre Pa-nik noch verstärkt.

Mit geeigneten Mitteln können die Helden die magische Barriere überwinden und selbst fliehen, die Fei-ernden in die namenlose Nacht entlassen oder Hilfe herbeiholen.

HINTERGRUND

»Die Morde dieses abscheulichen Vampirs an Varissya und Olga haben unseren ganzen Zirkel entsetzt. Er nahm ihnen Lust, Le-ben, Ehre. Und er hinterließ nur kaltes Fleisch und eine blutgie-rige, leere Hülle, geküsst von Fangzähnen. Uns Leuthansweib-chen erfüllte die Untat mit Zorn und Rachsucht. Sie brachen sich Bahn wie Wassermassen, die der Damm nach Sturzregen nicht mehr halten kann. Als das volle Madamal die Hursach-quellen beschien, wurde sein silbernes Licht nur noch von der Flamme unserer Wut überstrahlt. Wir tanzten um das Feuer und um die vier Mondsilbernägel, die dem blutsaugenden Frev-

ler galten. Wir reichten uns die Hände, wir krallten uns an-einander fest. Wir kratzten einander die Haut blutig, raupfen uns das Haar, bisßen uns tiefe Wunden. Neun Hexen vereint zu einem Bund. All unser Hass, all unsere Kraft vermengt mit der Macht der elf Adern von Satuaris Erdkraft, die sich bei den heiligen Quellen bündeln. Und so fuhr ein Zauber in die Mondsilbernägel, der sie erzittern und im astralen Sturm klir-ren ließ: ein HEXENKNOTEN! Mächtig wie nie zuvor! Stark wie ein Gigantenband! Geschaffen, um dem Vampir ein unent-rinnbares Gefängnis zu schnüren. Geschaffen, um den Blutsau-ger unsere Rache spüren zu lassen!«

—Geschichte Levaskas über ihre Bestimmung

Der HEXENKNOTEN (LCD 115), den die bornische Hexe Levaska um die Bardo-Therme legt, wird von vier mittels ARCANOVI bezauberten Mondsilbernägeln aufge-spannt, die Levaska nach ihrer Ankunft an vier Stellen im Park nahe der Umfassungsmauer in den Boden rammt. In ihnen schlummert die Macht von neun Hexen, geeint durch den UNITATIO und verstärkt durch die Macht der elf Kraftlinien, die sich bei den Hursach-Quellen kreuzen. Mit einem Haar des Vampirs Isegrein verstanden es die Hexen, die Illusion auf Isegreins Ängste abzustimmen, die vor al-lem im Zusammenhang mit seinem Firunsfluch stehen. So gaukelt der HEXENKNOTEN fortan auch allen anderen, die die Therme verlassen wollen, ein aus Eis geborenes Hin-dernis vor.

GEFANGEN

LAGE UND AUSDEHNUNG

Der HEXENKNOTEN liegt ab 22:10 Uhr nahe der Um-fassungsmauer um die komplette Bardo-Therme und die Nordhälfte des Thermenparks (siehe Plan auf Seite 105). Die Barriere spannt sich lückenlos über ein Viereck von mehr als 400 Schritt Umfang. Sofern seine Wirkung nicht zuvor beendet wird, bleibt die Barriere bis 11:30 Uhr am nächsten Tag bestehen. Dabei handelt es sich genau genommen um vier zeitlich hintereinander geschaltete HEXENKNOTEN, wobei der jeweils nächste dann seine Wirkung beginnt, wenn die des vorhergehenden endet.

Von außerhalb der umgrenzten Zone ist der HEXENKNO-TEN nicht wahrzunehmen und entfaltet keine Wirkung. Wer sich ihm von innerhalb nähert und eine MR < 21 be-sitzt, nimmt ihn ab 3 Schritt Entfernung als eine unüber-windliche Eisbarriere wahr, die er um keinen Preis überque-ren möchte.

Man kann sich – mit einem Gefühl von Angst und Bedro-hung – entlang der Barriere bewegen, um ihren Verlauf zu prüfen oder (vergeblich) nach Lücken zu suchen. An den Ecken des Gefängnisses liegen die dort in den Boden geschla-

genen Nägel des Frostkerkers, die scheinbar direkt am inneren Rand der Eismauer liegen. Auch wenn man sie herauszieht, bleibt die Wirkung des Zaubers bestehen. Nach oben dehnt sich die Barriere bis in eine Höhe von 132 Schritt aus. Nach unten, in den Erdboden, reicht die Illusion nicht.

DER FROSTKERKER - BESCHREIBUNGSSCHNIPSSEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Du schreitest durch den Park und näherst dich der Pforte zur Straße, als vor deinen Augen plötz-lich Unglaubliches geschieht: Eiszapfen wachsen wie Reißzähne aus dem Boden. Ein frostiger Sturm kommt auf, lässt Schneeflocken tanzen und wirft dich zurück. Schrapnelle aus Eis fahren vor dir nie-der. Von einem Augenblick auf den anderen hat sich eine Eismauer gebildet, die sich rechts und links um das ganze Thermengelände erstreckt.“



DER FROSTWALL

„Kaum, dass du dich der Barriere vorsichtig näherst, bersten Eisblöcke und lassen Eissplitter um dich herum niedergehen, die so kalt wie die Niederhöhlen und so scharf wie Maraskanstahl sind.“

„Eine Nachtigall will über die Eismauer hinwegfliegen, da wird sie in frostigen Nebel gehüllt und prallt stumpf gegen eine verschneite Säule. Zu Tode gefroren liegt sie auf dem Boden.“ (Die Nachtigall ist ebenso Teil der Illusion wie alles andere.)

„Jenseits des Parks ist über Neu-Gareth der Äonenfrost gekommen. Eismassen monströser Gletscher schieben sich durch die Gassen, zerdrücken Mauern und begraben Häuser unter sich. Die Straßenleuchten, entzündet an den Feuern der Stadt des Lichts, fallen eine Ölschale nach der nächsten aus. Dir ist, als rasen scharfkantige Hagelkörner in Sturmböen vom gefrorenen Himmel herab und raspeln den Menschen die Haut von den Knochen. Und sind das dort nicht Frostriesen, die durch den Schnee stapfen und den Bürgern Eislanzen durch das Herz bohren? Knirschend bauen sich die Gletscher auch vor dem Gelände der Therme auf und machen an der Umfassungsmauer Halt. Knackend und drohend überragt euch das gewucherte Eis.“

ANALYSE UND BANN

Die Barriere ist ein Zauber der Merkmale *Einfluss* und *Illusion*, vorliegend in satuarischer Repräsentation. Der HEXENKNOTEN ist Wirkender Spruch in einem Artefakt und wurde von den Levthansweibchen in einem mächtigen UNITATIO mit Spontanen Modifikationen (zweimal Wirkungsdauerverlängerung, zweimal Reichweitenvergrößerung) gesprochen. Der effektive ZfW des Zaubers ist 44, die ZfP* betragen 20, er wurde mit 4 AsP gewirkt. Die Geistillusion hat eine Realitätsdichte von 17 und ist damit beängstigend authentisch.

Der bzw. die HEXENKNOTEN können mit *ILLUSION AUFLÖSEN*, *EINFLUSS BANNEN* und den üblichen antimagischen Liturgien beendet werden. Mit einer einzelnen Bannung ist es jedoch nicht getan: Sobald ein HEXENKNOTEN innerhalb einer Ladung endet, 'zündet' binnen Sekunden der nächste und die Barriere ist wieder intakt. Bis zu dreimal kann sich der HEXENKNOTEN so wieder aufrichten. Jeder einzelne gesammelte Zauber des Artefakts wirkt 40 SR, also 3:20 Stunden. Der erste Zauber wirkt bei unbeeinflusstem Ablauf von 22:10 bis 1:30 Uhr, der zweite bis 4:50 Uhr, der dritte bis 8:10 Uhr, der vierte und letzte bis 11:30 Uhr.

Diese Reihenzündung der Zauber findet nicht statt, wenn entweder die Illusion durch Antimagie nur vermindert anstatt beendet wird (die ZfP* des HEXENKNOTEN also nicht auf 0 fallen) oder wenn die Antimagie eine antimagische Zone schafft – eine Bresche sozusagen – anstatt den gesamten Zauber anzugreifen, so etwa bei den Zonenvarianten von *ILLUSION AUFLÖSEN*, *EINFLUSS BANNEN* und den magiebannenden Liturgien. Levaska selbst kann den HEXENKNOTEN nicht vorzeitig beenden.

ÜBERWINDUNG

● *Magieresistenz erhöhen*: Sobald eine Person eine MR von 21 oder höher erreicht, ist sie von der Barriere nicht mehr betroffen und kann sie nicht mehr wahrnehmen.

● *Die Illusion erkennen*: Mit dem bloßen Auge lässt sich der HEXENKNOTEN mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +17 als Trugbild erkennen. Mit dieser Einsicht verschwindet jedoch nicht die Wirkung der Illusion. Auch wenn der Held nun weiß, dass der malmende Eiswall nur imaginär ist, sträubt sich sein ganzer Körper voller Angst gegen eine Durchquerung.

● *Die Illusion überwinden*: Um diese Angst zu überwinden, muss dem Helden eine *Selbstbeherrschung*-Probe +17 gelingen. Ist die Illusion überwunden, sieht er sie zwar noch, aber sie hat keine einschüchternde Wirkung mehr auf ihn. Die Eismassen wirken künstlich, hohl, sind nur noch eine Projektion. Er kann sie ab jetzt problemlos durchschreiten.



● *Die Illusion umgehen:* Himmel und Untergrund bleiben vom HEXENKNOTEN frei. Wer mit einem Hexenbesen oder als Vogel die Lüfte erobert, kann feststellen, dass die Illusion bei mehr als hundert Schritt Höhe endet und überflogen werden kann. Der mit einer Tür verschlossene, ein-sturzgefährdete Gang zur Cella-Therme (U9) und der vergit-terte Abfluss in die Kanalisation (U18) sind ebenfalls nicht vom HEXENKNOTEN betroffen. Und falls sich jemand unter der illusionären Barriere durchgraben möchte: Mit geeignetem Werkzeug (Spaten, Schaufel) müssen 40 TaP* in *Athletik* für Grabungsarbeiten angesammelt werden. Pro Person ist jede SR eine Probe erlaubt, Patzer reduzieren die gesammelten TaP* um 2W6 (Erde rutscht nach). Bei Erfolg kann man unter der Illusion hindurchkriechen. Auch per TRANSVERSALIS ist die Flucht möglich.



● *Jemanden durch die Illusion drängen:* „Wir hauen dir auf die Rübe, stecken dich in ein Fass und rollen dich bewusstlos durch“ funktioniert nur eingeschränkt. Jeder, der einmal die Barriere wahrgenommen hat, wird alles tun, um nicht durch sie hindurch zu müssen. Das heißt, er wehrt sich auch gegen Anstalten anderer, ihn ohne Bewusstsein oder in einer Zwangs-lage durch das Hindernis zu drängen – es sei denn er überwin-det die Illusion (siehe oben). Wer dennoch die Illusion bewusst durchquert, erhält imaginären Schaden: 2W6 TP/KR durch raspelnden Hagel, 4W6 TP durch fallende Eiszapfen (AT 12), 2W6 SP Kälteschaden durch Schockfrostung. Dieser im Geist des Opfers entstehende Schaden kann auch nachträglich ent-stehen, wenn das Opfer ohne Bewusstsein die Barriere durch-quert und sich anschließend beim Aufwachen vergegenwärtigt, dass es *da* durchgegangen ist. Von diesem imaginären Schaden bleibt 1/4 als echte SP zurück. ‚Stirbt‘ der Held durch die ima-ginären SP, fällt er für W6 KR in Ohnmacht und muss sich die Hälfte der imaginären SP als echte SP anrechnen.



● *Eine Nachricht durchschicken:* Es ist problemlos möglich, einen Stein oder Pfeil mit Nachricht durch die Illusion senden. Ebenso ist sie kein Hindernis für magische und karmale Verständigungs-möglichkeiten. Falls die Helden Talafeyar um eine Botschaft per GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG bitten: Er kann leider nur jeman-den in seinem Perricumer Heimattempel informieren.



DIE NÄGEL DES FROSTKERKERS

Beschreibung: Vier spannlange und jeweils 6 Unzen schwe-re Zimmermannsnägel aus einem schweren Metall von sil-bergrauer Farbe (*Magiekunde* +6, *Gesteinskunde* +3 oder *Hüttenkunde*: Mondsilber). In das Metall sind feine Zhayad-Zeichen geritzt, deren Symbolik bedeutet: „Zorn“, „Rache“, „Blut“, „Vampir“ und „Bannkreis“. In feine Rillen wurden blonde Haare (*Anatomie* –4: Haupthaar vom Mensch) um den Nagel gebunden und mit einem so genannten Levthans-knoten (steht symbolisch für Gefängnis und Ausgeliefertsein) fixiert.

Wirkung: Werden alle vier Nägel in den Boden gesteckt oder gehämmert, spannt sich zwischen ihnen eine illusionä-re Eis-Barriere auf, die auf alle Betrachter mit einer MR von weniger als 21 wirkt. Das Artefakt hatte zwei Ladungen, die erste davon ist mit dem Ziehen des Banns um die Therme verbraucht. Zu weiteren Details und Hintergründen siehe die übrigen Texte des Kapitels.

Wert: 15 Heller für ein paar große Nägel, 45 Dukaten für 24 Unzen Mondsilber / bei einem Kenner des Artefaktmarkts 270 Dukaten bei voller Ladungszahl, 170 Dukaten mit einer Ladung.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCA-NOVI), zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Einfluss, Illusion / hexisch

Auslöser: Einhämmern aller Nägel in den Boden

Astralenergie: 60 / 2

Thesis: selten

Komplexität: +8 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: 8 x HEXENKNOTEN (20 ZfP*) in zwei Ladungen, jeweils 4 Zauber gesam-melt zur Wirkungsverlängerung

HILFE VON AUßEN

»Passt mal auf, ihr Hübschen: Ich habe Randalierer in der Weststadt, Geistererscheinungen im Drom, Fälle von Bluttausch in Nardesheim, eine Ghulplage am Rand der Dämonenbrache, drei Fälle von Kindstötungen, eine Drachensichtung am Osthimmel, eine durchgehende Viehherde in Wallgraben und eine Gruppe von Hasardeuren, die behaupten, in der Kanalisation namenlose Kultisten aufgespürt zu haben. Und jetzt steht ihr hier vor mir – halbnackt, berauscht und nach Rahjasfreuden riechend – und wollt mir erzählen, dass da ›in der Bardo-Therme was nicht stimmt‹? Herr Praios, hab Erbarmen!«

—Oberst Thisdan Kettenburg, Kommandeur der Garether Stadtgarde

Durchdringen die Helden den HEXENKNOTEN, kön-nen sie sich an die Garether Stadtgarde (**Metropole 115**), die Garether Criminal-Cammer (**Metropole 120**), die Praioskirche (**Metropole 140**) oder die weißmagischen Aka-demien (**WdZ 275f.**) wenden – allesamt Stellen, die in den

Namenlosen Tagen mehr als genug zu tun haben. Kontaktie-ren die Helden andere Personen oder Gruppen, bei denen sie sich Hilfe erhoffen, (z.B. das Haus Stoorrebrandt, die Phex-kirche, Unterweltbanden, etc.) passen Sie die Darstellung entsprechend an.



RUF NACH UNTERSTÜTZUNG

Ob, wie schnell und wie umfangreich Hilfe eintrifft, hängt von der momentanen Lage in der Stadt während der Namenlosen Tage und der Gestaltung des Hilfesuchs ab. Lassen Sie sich schildern, wie die Helden vorgehen und vergeben Sie **Hilfepunkte** für passende Methoden wie folgt:

● **Unruhige Lage: 2W20 Punkte** zur Abbildung, wie viele Reservisten die ersuchte Stelle besitzt. Bei 2 ist der Namenlose los, alles ist bereits irgendwo in den Gassen gebunden. Bei 40 ist es ruhig und man kann sich gezielt dem Ansinnen der Helden widmen.

● **Status des Absenders: Punkte in Höhe des SO** des Hilfesuchenden. Soweit er ihn glaubhaft machen kann (bei persönlichem Auftreten durch Kleidung, Gestus und eventuell persönliche Bekanntheit; bei Schreiben idealerweise durch ein Siegel) wird er voll angerechnet, ansonsten reduziert. Die Helden können versuchen, einen bedeutenden Gast der Therme für ihr Hilfesuch zu gewinnen – z.B. *Alara Palignan* (SO 18), *Darian von Gareth* (SO 16), einen städtischen Patrizier (SO 10-14) oder natürlich *Travian Korninger* (SO 8). Vielleicht kontaktieren sie aber auch einen Bekannten in der Stadt, der es dann in die Hand nimmt, Ordnungskräfte zu rufen.

● **Ruf des Absenders: -10 bis +10 Punkte** für den Leumund des Absenders, je nachdem ob er bei der um Hilfe gebetenen Organisation als ausgemachter Feind, schmieriger Schurke, fachliche Koryphäe oder berühmter Held gilt.

● **Vitamin B des Absenders:** Der Vorteil *Verbindungen* zu einer Person in der Hilfe leistenden Stelle gibt **Punkte in Höhe der doppelten GP**. Korninger besitzt Verbindungen zur Praioskirche im Wert von 5 GP.

● **Mehrere Absender:** Ergeht das Hilfesuch im Namen von mehreren Personen, zählt der SO der höchststehenden Person plus der Anzahl der Personen, modifiziert um einen durchschnittlichen Ruf der Gruppe.

● **Auftreten: 3 Punkte** für persönliches Erscheinen. Die Punkte fallen nicht an, wenn die Helden brieflich kommunizieren. Ein Stellvertreter kann entweder für sich sprechen (eigener SO und Ruf, dazu Punkte für persönliches Erscheinen) oder für den Vertretenen (dessen SO und Ruf, keine Punkte für persönliches Erscheinen).

● **Dringlichkeit:** Die Brisanz des Hilfesuchs kann **0 bis 10 Punkte** erbringen und reicht von „hier gab es einen Diebstahl in den Umkleiden“ bis zu „Schwarze Magie, Frevelei und Vampirismus schlagen Purzelbäume und bedrohen Leben und Seelenheil über 100 wohlhabender Garether Bürger, die hinter einer magischen Barriere eingeschlossen sind.“

● **Überzeugungskraft:** Der Held kann **Punkte in doppelter Höhe der TaP*** aus einer Talentprobe auf *Schriftlicher Ausdruck* (bei Brief), *Überreden* (bei persönlichem Erscheinen, weitere Anwesenheit des Helden bei den Hilfeleistenden nötig) oder *Überzeugen* (persönliches Erscheinen, Held kann sich anschließend wieder von den Hilfeleistenden entfernen) addieren. Ein Patzer reduziert die Punkte um 2W6.

● **Sonstige Faktoren:** Rechnen Sie **-10 bis +10 Punkte** für besondere Umstände wie Gegenleistungen oder Bestechungen der Helden, einen besonders erbärmlichen oder eindrucksvollen Auftritt, etc.

HIER KOMMT DIE SONNE

Der Umfang der Unterstützung fällt je nach erzielten Hilfspunkten aus. Hier ist er anhand eines Hilfesuchs an die Praioskirche skizziert, die Rettung aus der Stadt des Lichts kommen lässt.



Bis 35 Punkte: KEINE HILFE

Niemand erscheint.

36 – 60 Punkte: MINIMALE HILFE

Ein verschlafener Bannstrahler aus der Nachbarschaft (*erfahrener Praiosakoluth, durchschnittlicher Kämpfer*) schaut nach dem Rechten, teilt das Entsetzen, spendet Trost und versucht, weitere Hilfe zu holen.

61 – 85 Punkte: HINPLÄNGLICHE HILFE

Zwei Bannstrahler (*durchschnittliche Akoluthen, kompetente Kämpfer*) und ein Lichtbringer (*kompetenter Praiosgeweihter*) geißeln das liederliche Treiben, unterstützen die Helden bei der Suche nach der Alterungsursache und bekämpfen den Vampir (Sonnenszepter). Mögliche Liturgien: BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILUNGSSEGEN, WORT DER WAHRHEIT.

86 – 110 Punkte: GROßE HILFE

Vier Bannstrahler (*kompetente Akoluthen und Kämpfer*), zwei Sonnenlegionäre (*meisterliche Akoluthen und Kämpfer*; mit geweihten Waffen und Schilden), ein Lichtträger (*meisterlicher Praiosgeweihter*) und die Geheime Inquisitionsrätin *Gilbyra Steinhauer* (39 Jahre, schulterlange, braune Haare, hageres Gesicht, spricht bedächtig, *meisterliche Inquisitorin, Dächer 112*) bringen Ordnung in die Lasterhöhle, suchen nach dem Ursprung der Alterung, beenden die Ritualwirkung und vernichten den Vampir. Mögliche Liturgien: wie oben, dazu LICHT DES HERRN (ganze Therme), PRAIOS' MAGIEBANN, WILLE ZUR WAHRHEIT, ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL.

110+ Punkte: IMMENSE HILFE

Zwölf Bannstrahler, acht Sonnenlegionäre und vier Praiosgeweihte (Qualifikationen wie oben) stürmen unter Führung des Großinquisitors *Amando Laconda da Vanya* (86 Jahre, wirkt jünger, groß, kräftig, weißes Haar, schwarze Augen, **Herz 185, Quanonisqueste 156**) die Orgie. Sie räumen die Therme, beenden alle Magiewirkungen, vernichten den Vampir und brechen die Gelasse zum Juvenarium auf. Da Vanya interessiert sich für das echsische Verjüngungsritual, lässt Teile des Jungbrunnens in die Stadt des Lichts bringen und den Rest rigoros zerstören. Mögliche Liturgien: wie oben, allerdings häufiger und durchschlagender.



FINALE – GIB UNS UNSERE JAHRE ZURÜCK!



DER ROTE FADEN

Die Suche der Helden nach den Ursachen für das Altern führt sie auf die Spuren des Thermenbaumeisters Farathos, der Hinweise hinterlassen hat, um Bardo das Handwerk zu legen. Das Verfolgen dieser Spuren kann während oder nach

der Mordserie des Vampirs erfolgen. Wenn die Helden die Rätsel entschlüsseln, finden Sie eine geheime Treppe Farathos', die sie zum unterirdischen Juvenarium bringt. Hier können die Helden im Abenteuerfinale Bardo stellen, das Jungbrunnenritual beenden und zumindest einigen Gealterten die Jugend zurückgeben.



AUF DER SPUR DES BAUMEISTERS

RÄTSEL EINES ARCHITEKTEN

Der reuige Farathos setzte darauf, dass Opfer des Jungbrunnens ihr Schicksal nicht so einfach hinnehmen, sondern Hesindes Gabe, den Verstand, einsetzen würden, um dem Verhängnis zu entgehen. Die Hinweise, die er hinterließ, sind einerseits davon geprägt, dass er – wenig einfühlsam – bei den Opfern einen ähnlichen Bildungsgrad wie bei sich selbst voraussetzte. Dadurch sind die meisten Hinweise über Kunstwerke, Inschriften, Bücher und sogar Magie zu verfolgen. Zum anderen davon, dass er alle Hinweise nur versteckt und subtil anbringen konnte, denn es drohte jederzeit die Entdeckung seines Plans durch Bardo, der glücklicherweise keinen Kunstverstand besitzt.

Stocken die Helden bei der Entschlüsselung, können sie durch Proben auf KL, IN und passende Wissenstalente oder Erscheinungen von Farathos' Geist (siehe **Der Nebelgeist II**) angestupst werden.

ERSTE ANSÄTZE

АНПУПГЕН

Schon vor Mitternacht können den Helden allerhand Seltsamkeiten in der Innenausstattung der Therme aufgefallen sein: Diffamierungen Kaiser Bardos, Anmahnungen des Vergänglichen, Hinweise auf eine Verbindung des Baus zur Suche nach dem Ewigen Leben (wie sie etwa *Theophrastos* vermutet).

Regelmäßig erscheint in Farathos' Werken das Motiv der Echse mit einem Eidechsen- und einem dreizehngehörnten Hornechsenkopf, das Symbol des Juvenariums. Es kann mittels *Götter & Kulte* gedeutet werden, wobei Spezialisierungen auf Tsa und das Echsische Pantheon helfen:

1+ TaP*: Das hat gewiss etwas mit Tsa zu tun.

5+ TaP*: Es geht um einen bestimmten Aspekt Tsas oder um etwas im Verbund mit einer anderen gottähnlichen Wesenheit.

12+ TaP*: Die Hornechse steht für Ssad'Navv, eine echsische Gottheit der Zeit, Vergänglichkeit und Unendlichkeit, während Tsa für Erneuerung und Jugend steht. Das Symbol könnte auf eine Verjüngung, einen Zeitfrevel vielleicht, hindeuten.

DIE KAISERGROTTE

Wenn die Helden überlegen, welche Gemeinsamkeit alle Personen besitzen, die schneller altern: Alle Opfer waren um Mitternacht Gäste der Dschungelnacht in der Kaisergrotte (**U6**). Die Untersuchung des Raums bei Licht fördert Hinweise zutage, dass er als Sammelbecken für Opfer eines echsischen Rituals dient. Und dass laut Plakette auch dieser Raum auf Farathos zurückgeht.

DER BAUMEISTER IST DER SCHLÜSSEL

Wollen die Helden mehr über den Architekten wissen, wird man sie auf die Thermenchronik in **E5** oder auf langjährige Thermenbedienstete verweisen. *Orgrim* und *Rauert* können ebenso von seiner Geschichte berichten wie der Scharlatan *Theophrastos* (siehe S. 26). In jedem Fall erhalten die Helden den Hinweis, dass im Park eine Gedenkbüste für Farathos steht (**P5**), eventuell mit dem Zusatz, dass „auf ihr eine merkwürdige Inschrift“ zu lesen sei.

SCHRITT I: DIE BÜSTE IM PARK

Wer bereits den *Nebelgeist* der Therme sah, wird feststellen, dass die Büste dessen Gesicht trägt. Die Inschrift der Büste bei **P5** lautet (**Quelle 7, Variante A**):

BAUMEISTER FARATHOS

*Unter Hesindes und Praios' Blick
Vollbracht meines Lebens Geschick
Wenn Stund' um Stund' das Leben rinnt
Im Lichte des Magus du Weisheit gewinnst*





Was oberflächlich ein Nachruf sein könnte, verweist bei genauerer Überlegung auf die Statue der Hesinde im Lesesaal (E13) hin. Diese blickt auf eine Wandmalerei, auf der Praios über einer Szenerie schwebt und allerhand Lästliches erblickt, darunter auch einen Jungbrunnen (Farathos' „Lebens Geschick“). Wird magischer Lichtschein auf die Malerei geworfen (FLIM FLAM, Stabzauber EWIGE FLAMME etc.) wird auf der Malerei eine sonst unsichtbare Schrift offenbar, die mit alchimistischer Geheimtusch aufgetragen worden ist.

Verfügen die Helden nicht über magisches Licht, kann ihnen *Theophrastos* behilflich sein oder sie verwenden Farathos' Lichtkugel aus E7.

SCHRITT 2: DIE MALEREI IM LESESAAL

Die Geheimschrift auf der Malerei in E13 lautet:

Folge Praios' größtem Geschenk auf die [68]!

Dass *Praios' größtes Geschenk* ein Buchtitel ist, lässt sich durch eine Probe auf *Magiekunde* oder *Philosophie* ermitteln. Hier können *Talafeyar* oder *Theophrastos* den Helden auf die Sprünge helfen. Das Buch findet sich in der Bibliothek (E12). Seite 68 handelt von der Suche nach ewiger Jugend und einem ketzerischen Ritual, das andere für die eigene Unsterblichkeit altern lässt (Quelle 8).

SCHRITT 3: DAS BUCH

Eine Ergänzung von Farathos' eigener Hand im Buch *Praios' größtes Geschenk* auf Seite 68 lautet (Quelle 8):

*Dem gilt es zu wehren.
Verbinde die Tugenden Hesindes und
Rahjas sowie Tsas und Peraines!
Wirf hinein Firuns Gabe an das Geschuppte und
gehe dem Geheimnis auf den Grund!*

SCHRITT 3A: DIE VIER GÖTTERSTATUEN

Der Text verweist auf vier Statuen von Hesinde, Rahja, Tsa und Peraine in der Therme, die alle etwa gleich groß sind, im selben Stil behauen wurden und alle aus Marmor verschiedener Färbungen bestehen. Die Statuen von Rahja im Caldarium (E24) und Hesinde im Lesesaal (E13) können den Helden bereits aufgefallen sein: Die Position der Tsastatue im Silbernen Salon (E10) lässt sich erfragen oder erkunden. Peraines ursprüngliche Position ist schwieriger zu ermitteln, denn von ihr steht im Massagesaal (E18) nur noch der Sockel, die zerbrochene Statue selbst liegt in U4.

Verbindet man die Positionen der Statuen mit Geraden, so kreuzen sich diese Verbindungslinien im Innenhof (E11) beim Glücksbrunnen in der Südostecke.

SCHRITT 3B: DAS FIRUN-MOSAİK

Die auffälligste Firundarstellung der Therme ist das große Mosaik im Becken des Caldariums (E6), auf dem der Wintergott 13 Perlen in den Rachen der zweiköpfigen Echse streut („Firuns Gabe an das Geschuppte“).

Die Helden brauchen Perlen für den Glücksbrunnen. Solche finden sie als Schmuck bei Orgiengästen, z.B. *Alara Paligan*, bei der Ausrüstung *Zurbarans* oder unter der Beute der Diebe (P6).

SCHRITT 4: DER GLÜCKSBRUNNEN

Wirft man 13 Perlen auf einmal in den Glücksbrunnen in E11 (eine Wahl, die Farathos traf, weil er wusste, dass dies so gut wie nie zufällig passieren würde), öffnet sich im Becken ein Zugang zum Juvenarium (U7 und U20): Der Wasserzulauf stoppt, das Wasser fließt aus dem Brunnen und der Boden klappt zu den Stufen einer Wendeltreppe hinab. Der Weg zum Geheimnis der Therme ist frei.

DRAMATURGISCHE OPTION: VERKÜRZTE RÄTSELKETTE

Möchten Sie die Rätselreihe knapper gestalten, so steht auf der Büste im Park (P5, Quelle 7 Variante B):

BAUMEISTER FARATHOS

*Leben und Tod, Auf und Ab
Nur, wer das Unterste zuoberst kehrt, wird erkennen.*

Kippt man die Büste um (KK-Probe), findet man auf der Unterseite des Säulensockels eine weitere Inschrift. Die lautet ...

Wenn die Schritte 1 und 2 übersprungen werden sollen (Quelle 7, Variante B):

*Frevel an Jugend und Zeit geht vonstatten
in den Kellern der Therme. Dem gilt es zu wehren.
Verbinde die Tugenden Hesindes und Rahjas
sowie Tsas und Peraines!
Wirf hinein Firuns Gabe an das Geschuppte und
gehe dem Geheimnis auf den Grund!*

Wenn die Schritte 1 bis 3 übersprungen werden sollen (Quelle 7, Variante C):

*Frevel an Jugend und Zeit geht vonstatten
in den Kellern der Therme. Dem gilt es zu wehren.
Wirf 13 Perlen in den Glücksbrunnen in der
Südostecke des Innenhofs und
gehe dem Geheimnis auf den Grund!*



DAS JUVENARIUM

»Berichte über meinen Tod sind übertrieben.«
—Kaiser Bardo



Wenn die Helden das Juvenarium (U21) betreten, erreicht das Abenteuer sein Finale.

Dramaturgische Anmerkung: Je nach Spielstil Ihrer Runde kann sich das Finale unterschiedlich gestalten: Wenn Sie möchten, dass ein langsames oder schnelles Vorgehen der Helden eine Rolle spielt, dann kann die Gruppe auch vor oder nach Abschluss des Rituals im Juvenarium eintreffen. Wenn Sie es vorziehen, dass die Helden genau dann eintreffen, wenn die Spannung ihren Höhepunkt erreicht, dann steht Bardo in jedem Fall kurz davor, in den Jungbrunnen zu steigen, als die Helden gerade die Geheimtür zum Juvenarium öffnen (**Die Verjüngung**) – ganz gleich wie viel Zeit zuvor vergangen ist.

DIE DURCHFÜHRUNG DES RITUALS (SR 0 BIS SR 41)

AKTIVITÄTEN IM JUVENARIUM

- Bardo erteilt Invino den Befehl, ihn zu schützen. Bardo und/oder Ludilla befolgen Ritualanweisungen: Sie zeichnen Symbole auf den Boden, verbrennen Kräuter und getrocknete Eidechsenhaut, umschreiten den Arkaniumkessel, stoßen wiederkehrend zischende Laute aus.
- Die Wasseruhren der Ritualopfer füllen sich langsam mit dem Elixier des Lebens.
- Der Dschinn hält Wache und beschützt Bardo vor eventuellen Angriffen.

MÖGLICHE VORLESETEXTE BEIM BETRETEN

„Hinter dem Wandpaneel hört ihr monoton schnalzende und zischelnde Laute. Helle Klanginstrumente werden im Rhythmus geschlagen. Ein Geruch nach einschläfernden Kräutern und verbrannter Haut zieht in eure Nasen.“

„Was ist das nur für ein von bösen Göttern erdachter Ort, der in dumpfen Rauch und heiße Dämpfe getaucht ist? Dutzende Wasser fließen große Marmorstufen hinab, echsische Fratzen starren ins Zentrum des Raums, wo sich die Wasser unter einem mächtigen, silbrig glänzenden Kessel vereinen. Über dem Kessel hängen große Glasbehälter mit verkorktem Ablauf zum Kessel. Allmählich füllen sie sich mit einer grüngoldenen schimmernden Flüssigkeit, während ihr merkt, wie immer mehr das Leben aus euch weicht.“

„Im Licht von Kerzen und Glutschalen macht ein dicker, eingöhlter Mann kultische Verrenkungen vor grün-grau aufsteigenden Rauchwölkchen. Er ist nackt bis auf ein Stirnband, sein Gesicht schwitzt vor Anstrengung und Verzückung: Xeledio der Spötter – oder vielmehr Bardo, der verjagte Schandkaiser.“

HERAUSFORDERUNGEN FÜR HELDEN

Bardo und Ludilla sind mäßig aufmerksam während der Ritualdurchführung und ziehen die Möglichkeit unvorhergesehener Störungen nicht in Betracht. Sie und der Dschinn versuchen die Helden aufzuhalten (siehe **Kampf im Juvenarium**). Beim Kampf können leicht die Wasseruhren beschädigt werden und das Elixier des Lebens teils verloren gehen.

ERFOLGE DER HELDEN

Die Helden stoppen durch Störung Bardos und Ludillas das Ritual und die beschleunigte Alterung. Bereits verlorene Lebensjahre können zurückgewonnen werden, indem man das Elixier des Lebens in den Arkaniumkessel ablässt und nutzt.

DIE VERJÜNGUNG (SR 42)

AKTIVITÄTEN IM JUVENARIUM

- Die Wasseruhren der Ritualopfer sind optimal für Bardos Zwecke gefüllt.
- Bardo und/oder Ludilla beenden die Ritualhandlungen und kommen zum Höhepunkt: dem Bad im Jungbrunnen. Beide steigen in den Arkaniumkessel. Bardo erklärt seinen Triumph und hält eine Ansprache über seine Bestimmung als ewigjunger Gott. Sie lassen das Elixier des Lebens über sich laufen (das insgesamt für 120 Jahre Verjüngung reicht), verjüngen sich um je 35 Jahre und steigen aus dem Kessel, sobald ihr Wunschalter erreicht ist. Das übrig gebliebene Elixier des Lebens füllt Bardo in Flaschen ab.
- Der Dschinn hält Wache und beschützt Bardo vor eventuellen Angriffen.

MÖGLICHE VORLESETEXTE BEIM BETRETEN

„Mit letzten raumgreifenden Gesten beendet Bardo die kultischen Zuckungen. Das Ritual hat seinen Höhepunkt erreicht. Ein leichtes Zittern geht durch den Raum. Die Glasbehälter sind bis zum Bersten mit grüngoldenem Lebenssaft gefüllt. Der dicke Kaiser fällt auf die Knie – und erhebt sich mit dem Grinsen des Triumphs: „Es ist vollbracht!“, ruft er. „Das Elixier des Lebens ist mein! Ihr Zwölfe, ich habe eure Aufgabe vollbracht. Ich werde jung sein! Unsterblich! Göttlich! Vitam Aeternam!“ Ergriffen steigt Bardo in den großen Silberkessel, bereit, das gesammelte Lebenswasser aus den Glasbehältern zu empfangen.“

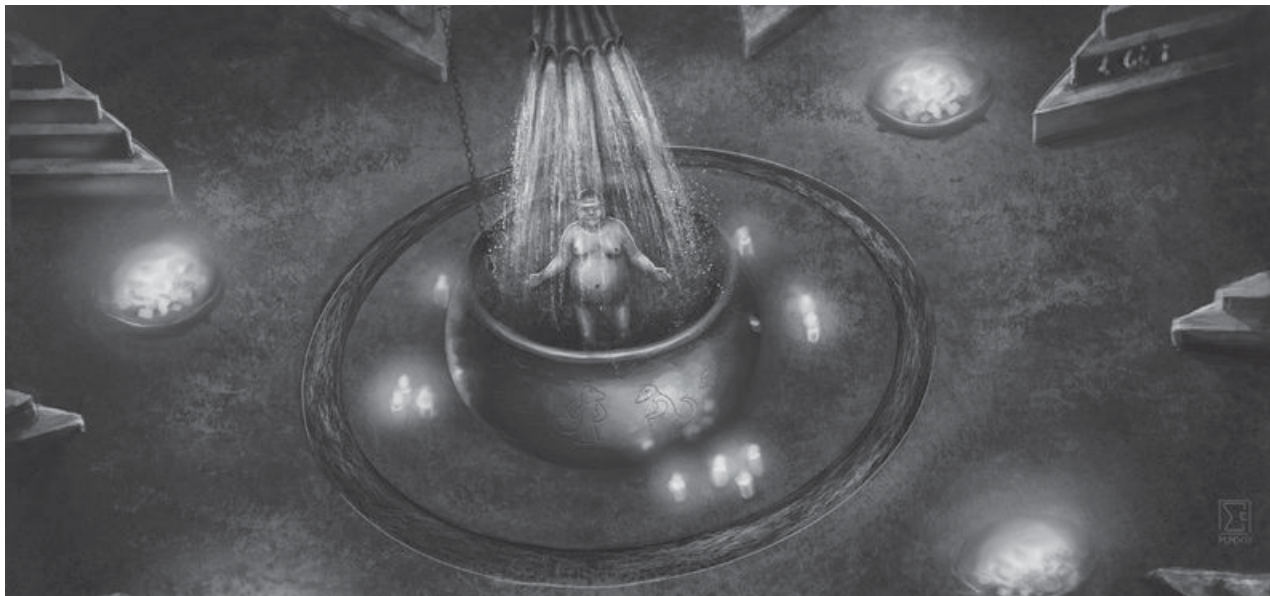
HERAUSFORDERUNGEN FÜR HELDEN

Wie oben, allerdings sind Bardo und/oder Ludilla so euphorisiert, dass sie leicht überrascht werden können. Der Kessel könnte umgeworfen werden und das Elixier des Lebens teils verloren gehen.

ERFOLGE DER HELDEN

Wie oben, eventuell steht weniger Lebenselixier zur Verjüngung der Alterungsoffer zur Verfügung, weil es bereits von Bardo und/oder Ludilla genutzt wurde.





DAS JUVENARIUM

PAUSCH DER VERJÜNGUNG (SR 43+)

AKTIVITÄTEN IM JUVENARIUM

- Die Wasseruhren und der Kessel sind leer, es ist kein Elixier des Lebens mehr im Raum vorhanden.
- Bardo erteilt Invino den Auftrag, den Raum zu bewachen. Bardo und/oder Ludilla ziehen sich neue Kostüme an („Horas“ und „Lamea“) und verlassen verjüngt das Juvenarium über den Abstellraum (U15). Bardo versucht – aus morbider Neugier und Schadenfreude – herauszufinden, was mit den Alterungsoptionen geschehen ist. Anschließend wollen beide die Therme verlassen und zu Ludillas Wohnung in einem Neu-Garether Haus gelangen. Ist ihnen durch den HEXENKNOTEN der Weg nach draußen versperrt, harren sie unauffällig in der Therme aus.
- Der Dschinn hält Wache über den Raum.

MÖGLICHE VORLESETEXTE BEIM BETRETEN

„Die Kerzen sind fast heruntergebrannt, die Rauchschilden glimmen nur noch schwach. Nackte Füße sind achtlos durch komplexe magische Symbole aus Quarzsand und Zinnober getrampelt. Vorbei. Was hier stattfand, ist abgeschlossen. Glasbehälter an der Decke wurden entleert, im großen silbernen Kessel darunter glitzern nur noch klägliche Tropfen eines grüngoldenen Saftes: Das Elixier des Lebens, das bereits seinem Zweck zugeführt worden ist.“

HERAUSFORDERUNGEN FÜR HELDEN

Bardo und Ludilla sind fort, aber der Dschinn hat den Auftrag, Eindringlinge ins Juvenarium zu vernichten. Diesen Wunsch wird er noch 7 Tage lang erfüllen.

ERFOLGE DER HELDEN

Keine. Um Alterungsoptionen ihre verlorenen Jahre zurückzugeben, müssen die Helden Bardo und/oder Ludilla hinterher jagen und ihnen das abgefüllte Elixier des Lebens abknöpfen.

KAMPF IM JUVENARIUM

Dramaturgische Anmerkung: Nachdem der Kampf gegen den Vampir eine wilde und schwierige Jagd war, empfehlen wir, das Finale im Juvenarium als schnelle und heftige Entscheidung zu inszenieren: Ludilla ist kein Gegner, Bardo hat einige Gemeinheiten in petto, kann aber über eine wohlorganisierte Heldengruppe, die mit dem Mut der Verzweiflung kämpft, nicht triumphieren. Einzig der Dschinn ist ein kampfstarker Widersacher: Wenn Sie Ihren Helden noch eine harte Nuss zu knacken geben wollen, greift er in das Geschehen ein. Wenn die Helden bereits auf dem Zahnfleisch gehen, ruht der Dschinn in seinem Fass – Bardo hatte dann nach der Beschaffung der Haare der Opfer keine Wünsche mehr an ihn offen.

DAS VORGEHEN LUDILLAS

- Ludilla schlägt Alarm, kreischt entsetzt ob anrückender Gegner und bemitleidet sich und Cellas Vermächtnis als gescheitert.
- Sie kämpft nicht, wehrt Attacken mit bloßen Händen ab oder versucht, unbeholfen zu fliehen. Sie vertraut auf Bardo und den Dschinn, aber ergibt sich schnell, wenn die Helden die Oberhand bekommen.
- Sie ist durchtrieben genug, Gelegenheiten zur Flucht oder für *einen* bösen Streich gegen die Gegner zu nutzen (jemanden die Ränge hinabschubsen, von hinten mit einem Kandelaber zuschlagen).

DAS VORGEHEN DES DSCHINNS INVINO

- So lange Bardo sich im Juvenarium aufhält, greift der Dschinn (Werte siehe S. 114) alle Wesen an, die eine deutliche Intention zeigen, Bardo anzugreifen und tut dies so lange bis sie sich zurückziehen oder ausgeschaltet sind (Dienst: *Schutz*). Nach Abschluss des Rituals bewacht Invino das Juvenarium und attackiert alle Eindringlinge außer Bardo und Ludilla (Dienst: *Wache*).
- Gegen einen Überraschungsangriff durch die Helden würfelt Invino auf eine Intuition von 14 (erleichtert um 4 dank Aufmerksamkeit).



● Invino stellt sich als Leibwächter vor Bardo und wendet bis zu 2 seiner 3 Aktionen auf, um Paraden auszuführen. Muss Bardo nicht beschützt werden, setzt er alle drei Aktionen für Angriffe gegen die Gruppe ein. Für sich selbst benutzt er Paraden nur, wenn er erkennt, dass ihm die Helden schaden können.

● Typische Attacken sind: Auf bis zu 7 Schritt der *Angriff mit Wasser*, der die Getroffenen mit einem brachialen Weinschwall umwirft. Eine *Finte* +4 mit der Wasserpeitsche, die die Angegriffenen ebenso als *Angriff zum Niederwerfen* von den Beinen holt (elementarer Sekundärschaden). Das *Gegenhalten* mit einer mächtigen Wassersäule, die den attackierenden Helden umtost. Gegen zwei Gegner in Nahkampfreichweite führt er einen *Klingensturm*.

● Zum Schutz Bardos richtet Invino eine WAND AUS WASSER auf, hinter der Bardo weiter das Ritual vollführt.

Zitate

„Ich sehe, dir liegt etwas schwer im Magen, Mensch. Warte, (hicks) hier habe ich etwas zum Nachspülen!“

„Trinkt denn keiner mehr guten Wein? Den billigen Tropfen kann ich aus deinem Mund bis hier riechen. Er klagt deinen schlechten Geschmack an!“

„Weinpanscher! Hinaus mit Euch! (Hicks)“

Strategien gegen Invino

● Invino hält sich sichtbar von allem Feuer fern, und seien es nur Kerzen des Rituals. Mit Fackeln, IGNIFAXIUS und brennenden Wurfgeschossen lässt er sich leicht verletzen.

OPTIONAL: DAS GIFT DER SCHWARZEN WITWE

Alara Paligan kann durch *Theophrastos* oder die Ereignisse um die Helden und andere Alternde von dem Jungbrunnen in der Therme erfahren. Sobald etwas davon ruchbar wird, ist ihr Interesse geweckt. Sie unterstützt die Helden bei der Suche nach dem Tor zum Juvenarium und der Bekämpfung des Vampirs: Sie stellt ihr Wissen zur Verfügung, übt Einfluss auf andere Gäste aus, stellt den Helden zeitweise ihren Wächter Orongo an die Seite. Sobald der Weg zum Juvenarium offensteht, wird sie persönlich mit ihren Dienern den Helden folgen – je nach bisheriger Vertrauensbasis ganz offen oder heimlich.

Alara will selbst den unverhofft vor ihr sprudelnden Jungbrunnen nutzen, ganz gleich, was sie zwischenzeitlich vorgeben und schwören mag. In ihrem Pakt mit Nahema hat die Schwarze Witwe zwar bereits einen Quell ewiger Jugend aufgetan. Doch dieser ist unsicher und nötigt ihr die Abhängigkeit zu einer Frau auf, die unberechenbar und noch gefährlicher als die Kaiserin selbst ist. Das Juvenarium beinhaltet das Versprechen, aus eigener Kraft einen Jungbrunnen zu kontrollieren.

Alara kann als dritte Partei den Kampf um das Juvenarium aufmischen. Sie ist wenig zimperlich, wird aber keinen offensichtlichen Mord oder Frevel begehen, wenn absehbar ist, dass zu viele Zeugen dieser Tat überleben werden. Ihre Taktiken können sein:

● Der Dschinn ist an das alte Weinfass aus Rosenholz gebunden. Wird es zerstört (StP 20, H 6, S 9), fällt Invino in sich zusammen.

● Invino empfindet Loyalität zu Bardo und fühlt sich wohl in der Therme, aber er kann überredet werden, seine Dienste aufzugeben. Dazu ist eine Kontrollprobe nötig (**WdZ 179**), zu deren Modifikatoren beachtet wird:

● Er begeht leichter Verrat an seinem Meister, wenn Bardo nicht anwesend ist.

● Invino lässt sich mit dem Versprechen guten Weins bestechen; Weinkenner, –genießer und Betrunkene sind ihm sympathisch.

● Er hat noch nie darüber nachgedacht, dass der Jungbrunnen einem frevlerischen Zweck dienen könnte, der die elementare Ordnung unterläuft.

DAS VORGEHEN BARDOS

Bardo versucht seine körperliche Schwäche mit Magie, Gift und Hinterhältigkeit auszugleichen.

● Bardo ist bestrebt, das Ritual fortzuführen bzw. seine Verjüngung zu vollziehen. Diese Tätigkeiten unterbricht er möglichst nur kurz, um sich Angreifern zu widmen und überlässt die Verteidigung seiner Person ansonsten Invino.

● Bardo fordert die Eindringlinge auf, seinen „Aufstieg in die Reihen der Unsterblichen“ nicht zu vereiteln. Er generiert sich dabei ganz als Herrscher, dessen Wort man zu befolgen hat. Notfalls stellt er seine Personalie klar und offenbart „Xeledio“ als billige Maske.

● Sie verlässt sich in erster Linie auf verführerische Worte, Verhandlung und ihren Ruf.

● Sie verspricht Bardo die Freiheit von Strafe und eine Wiederaufnahme ins Kaiserhaus, wenn er ihr das Juvenarium und Lebenselixier für 10 Lebensjahre überlässt.

● Sie bietet den Helden für dasselbe große Geldsummen („1000 Dukaten für 10 Lebensjahre!“), Ehrungen und eine Aufnahme in den Kreis ihrer Günstlinge an.

● Beiden droht sie nötigenfalls an, auf Jahre dem Hass und der Rachsucht der ‚Schwarzen Witwe‘ ausgesetzt zu sein, wenn sie sich ihrem Willen widersetzen. Und das kann für die Helden in späteren Abenteuern tatsächlich noch unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen.

● Wenn sie schätzt, dass die Helden ihr glauben, behauptet sie einen rechtlichen Anspruch auf die Therme und alles, was in ihr ist: Bardo hat als Eigentümer sein Recht durch Frevel verwirkt, also fällt die Therme an die kaiserliche Familie – der sie angehört und die sie hier nun vertritt (5+ TaP* in *Rechtskunde*: eher unwahrscheinlich).

● Sie unterstützt zunächst eine Seite im Kampf gegen die andere, um sich anschließend der geschwächten Scheinverbündeten zu entledigen.

● *Theophrastos*, dem sie einen Ruf als wahrer Wissenschaftler verspricht, ist mit Illusionen auf ihrer Seite.

● *Orongo* dient als guter Nahkämpfer; sie selbst wird notfalls zu Kriegsfächer und Gift greifen.

● Sobald Alara ihr Leben oder ihre Schönheit ernsthaft bedroht sieht, gibt sie das Juvenarium auf.



- Mit dem *Auge der Herrschaft* (S. 113) und einem gebellten Befehl stoppt er Angreifer, die näher als 7 Schritt herankommen (1 Aktion): „Rühr dich nicht vom Fleck!“ – „Verschwinde!“ – „Töte deinen Mitstreiter!“ – „Ertränk dich im Caldarium!“ Der Befehl wirkt, wenn die MR des Opfers weniger als 11 beträgt. Befehle gegen die innersten Überzeugungen des Opfers können mit einer Probe auf MU erschwert um (10 ZFP* des IMPERAVI – MR des Verzauberten) bekämpft werden.
- Der Einsatz von Olginsud erlaubt Bardo leichtfertigen Umgang mit Gift: Seinen bereitliegenden Streitkolben führt er ohne Finesse gegen bis zu ihm vorstoßende Angreifer ins Ziel und hofft auf eine Kelmon-Vergiftung des Getroffenen. Muss er ohne Waffe kämpfen, setzt er seine mäßigen Kenntnisse des Ringkampfes nach Unauer Schule ein.
- Den nahebei liegenden oder in der Kleidung versteckten Kukris-Dolch versucht er als überraschende Attacke zu führen oder drückt ihn Wehrlosen in die Seite, um ihr Ende zu besiegeln.
- Schließlich kann Bardo eine hohle Zahnprothese im Mund zerbeißen, die mit dem Gift des Scheinbasiliken gefüllt ist. Das Gift speit er einem Gegner auf Distanz H ins Gesicht (Stufe 2, Kontaktgift, tierisch, Beginn: sofort, Schaden: 1W6 SP und Hustenanfall mit 2W6 KR Kampfunfähigkeit, Nachteil *Übler Geruch* bis zu einer Reinigung).
- Merkt Bardo, dass er unterliegen könnte, bietet er an, das Elixier des Lebens zu teilen: „Eure Loyalität, eure Jugend!“
- Eines verbietet sich Bardo: Er lässt sich nicht noch einmal als Gefangener oder Exilant demütigen. Ewiges Leben oder Tod! Entsprechend kämpft er bis zur Selbstaufgabe und einem selbstmitleidigen Sterbemonolog. Verliert er den Kampf um das Lebenselixier, sieht er sich als unwürdig und gescheitert und wünscht sich den Tod herbei. Früher oder später wird er durch eigene Hand den Tod finden.

JOKER: FARATHOS

Drohen die Helden zu unterliegen, kann der Geist von Farathos erscheinen und die Feinde in einem entscheidenden Moment ablenken. Dabei riskiert er auch, vernichtet zu werden: Entweder erscheint er ohnehin frisch regeneriert beim nächsten Sonnenuntergang wieder (bei Austreibung: zum nächsten Neumond) oder aber er wird durch die Wendung der Ereignisse erlöst. Mögliche Auftritte:

- Farathos erscheint als bleiche, zerfallende Gestalt vor Bardo, gepeinigt von Qualen der langen Dunkelheit der Schattenwelt. „Du hast mich umgebracht“, klagt er Bardo an, auf den diese *Schreckgestalt I* volle Wirkung zeigt.
- Farathos erscheint als junger Mann im Kessel, schreitet auf überraschte Betrachter zu und zerfällt dabei zu einer furchterregenden Mumie (HORRIPHOBUS mit 10 ZFP* für die anvisierten Personen).
- Farathos appelliert an Invino, seinen Dienst aufzugeben: An diesem Ort werde der Fluss des Lebens gestört, das Juvenarium sei ein Ozean des Unheils, ein Frevel an der Ordnung der Elemente, den man austrocknen müsse. Invino zögert.

Zitate

- „Zurück, Untertanen! Ich bin euer Kaiser, euer Gott! Wagt es nicht, Blasphemie zu begehen!“
- „Warum ich das tue? Es ist mir bestimmt, den Alveranischen gleich zu sein in nie verwelkender Schönheit und Jugend. Sei froh, meinen segensvollen Anblick genießen zu können, Untertan!“
- „Ich bin zeitlos und ewig. Aber wie sollt ihr niederes Gewürm das verstehen?“
- (*defensiv*) „Halte ein! Ihr sollt teilhaben an dem Hauch der Jugend. Ich will euch gewähren, vom Elixier des Lebens zu kosten.“
- (*geschlagen*) „Mit mir stirbt, was schön und reich und gut war in dieser grausamen Welt. Ach, welch Jammer!“
- (*den Tod vor Augen*) „Die einzigen, welche über mich richten dürfen, sind die Götter selbst. Wappne dich, Nirgendmeer, Golgari, Rethon: Ich, Bardo, komme herbei!“

SÜßE JUGEND

DAS ENDE DER ALTERUNG

Wenn das Ritual der Ewigen Jugend noch nicht abgeschlossen ist, müssen die Ritualhandlungen mindestens für eine Minute (20 KR) unterbrochen werden, damit das Ritual endet. Das Ritual wird von Bardo und/oder Ludilla durchgeführt. Die Ausführenden können sich abwechseln. Das Ritual kann auch beendet werden, indem man massiv Zeichen verwischt, Ritualgegenstände umwirft oder größere Zerstörungen am Juvenarium vornimmt.

Mit dem Ende des Rituals endet die beschleunigte Alterung, die Opfer verbleiben im erreichten Lebensalter.

RÜCKGEWINNUNG DER JAHRE

Das Elixier des Lebens

Opfer des Juvenariums können ihre verlorenen Jahre nur zurückgewinnen, indem sie dessen frevlerisches Produkt genießen. Das Juvenarium wandelt die Lebensjahre der Opfer im Verhältnis 5:1 in Lebensjahre für den Anwender des goldgrünen Wassers des Lebens um. Faustregel: Je halbe Stunde (6 SR) Ritualdauer sammeln sich insgesamt etwa 17 Lebensjahre in den Glasbehältern. 2,5 Schank (oder ein halber Liter) Lebenselixier fassen etwa ein Lebensjahr. Nach dreieinhalb Stunden, wenn Bardo bereit ist, das Ritual zu beenden sind die Behälter fast voll; dann ist ein Maximum von 120 Lebensjahren vorhanden.

Das Elixier des Lebens kann nur auf Lebende angewandt werden und hat keinen Effekt bei an Alterstod gestorbenen Personen. Es wird angewandt, indem man es als Abschluss des Rituals im Arkaniumkessel stehend über sich gießt (alternativ kann man auch in den gefüllten Kessel steigen oder das Elixier trinken, der Effekt ist derselbe). Dabei wird das Wasser von der Haut förmlich aufgesogen.

Man verjüngt sich um etwa 3 Jahre pro KR. Werteeinbußen durch Alterung (**WdS 192**) gehen entsprechend der Verjüngung wieder zurück; Narben und Verstümmelungen verschwinden (je nach eingenommener Menge, bei 5 Jahren kann ein fehlender Finger nachwachsen, bei 15 Jahren ein Bein), nicht-magische Krankheiten bis zur 15. Stufe werden geheilt.



Sobald man sich nicht weiter verjüngen möchte, steigt man aus dem Kessel und verbleibt im erreichten Alter. Es können mehrere Personen gleichzeitig im Kessel stehen (Platz haben bis zu 5 Personen) oder sie können sich mit dem Aufenthalt darin abwechseln. Lebenselixier, das aus dem Kessel in andere Gefäße abgefüllt wird, um später genutzt zu werden, büßt einen guten Teil seiner Kraft ein: Es gibt nur noch die Hälfte der Jahre zurück, die es bei der Ritualanwendung enthält.

Erst die Jugend, dann die Moral

Helden (und eventuell Meisterpersonen) stehen nach dem Sieg über Bardo vor der Frage, wie verbleibendes Lebenselixier aufgeteilt wird. Für dieses Wasser haben viele gelitten – und manche sind gestorben: Buchstäblich halten die Helden das Leben einiger Opfer des Rituals in den Händen und haben die Verantwortung für dieses bittere Vermächtnis. Gierige Meisterpersonen, allen voran Alara Paligan (siehe **Kasten**) könnten versuchen, ihre Begehrlichkeiten rücksichtslos durchzusetzen.

Seien Sie auf jede Färbung dieses Konfliktes vorbereitet: Runzlige Helden, die selbstlos und unter Tränen die Lebensjahre, die eigentlich ihnen zustehen, Travian Korninger einflößen, um ihn vor dem Tod zu bewahren. Gierige Glücksritzer, die um sich treten und schlagen, nur um an ein

paar Tropfen mehr zu gelangen. Und eingeschnappte Moralisten, die lieber alles Lebenselixier sinnlos verschütten, als es auch nur irgendeinem zur Verjüngung zu überlassen.

DRAMATURGISCHE ANMERKUNG – GEALTERTE HELDEN

Für ein paar Stunden den Greisen zu spielen und den drohenden Tod fürchten zu müssen, ist eine Sache. Dauerhaft ein vorzeitig gealterter Held zu bleiben, eine andere. Ein solch schwerwiegender Eingriff in die Charakteristika eines Helden kann das Rollenempfinden des Spielers für seine Figur stark verändern. Wenn der Gruppenvertrag Ihrer Spielrunde vorsieht, dass solche Eingriffe nicht ohne Zustimmung des Spielers geschehen, sollten Sie es vermeiden, dass Helden unfreiwillig als gealterte Recken zurückbleiben und so deren Spielern Frust bereiten. Möglichkeiten dazu sind:

- Sie sorgen dafür, dass ausreichend Elixier des Lebens im Juvenarium vorhanden ist und den Helden dieses in die Hände fällt.
- Sie lassen die Helden das von Farathos abgefüllte Lebenselixier finden, das er beim ersten Ritualversuch 971/972 BF erzeugte. Es gibt so viele Jahre zurück, wie Ihrer Meinung nach die Helden benötigen.
- Sie machen es den Helden leicht, im Anschluss an das Abenteuer Möglichkeiten zur Verjüngung zu finden (siehe **Epilog**).



EPİLOG

Die Sonne erhebt sich träge über die Mauern Alt-Gareths und wirft die Strahlen des neuen Tages in die Bardo-Therme, in der das wilde Treiben einer dumpfen Stille gewichen ist. Das Grauen der Nacht hat seine Spuren hinterlassen, die Stadtgarde befragt erschütterte Zeugen, Tote werden von Borondienern hinausgetragen.

WAS WIRD AUS ...?

Die hier beschriebenen möglichen Schicksale können Sie zusammenfassend vortragen und als Ausklang der Spielsitzung nutzen.

- Ist es den Helden gelungen, **Selinde** zu retten und **Travian Korninger** vor dem Alterstod zu bewahren,  gibt es eine glückliche Familienvereinigung: Korninger richtet für die Helden in der ersten Praioswoche ein Fest aus, das der Rahjageweihnte Talafeyar segnet. Der Hotelier verdoppelt die Belohnung für die Gruppe und heißt sie immer in seinem Haus als Gäste willkommen. Dabei droht er, seine Tochter erneut zu verlieren, denn Selinde macht einem stattlichen Helden bereits schöne Augen ...
- Falls Travian gestorben ist, lädt Selinde die Helden zu seiner Bestattungsfeier ein und übernimmt als gereifte Tochter die Nachfolge in der Führung des Gasthauses. Falls Taradiel mitsamt den entführten Jungfrauen die Flucht gelungen ist, beauftragt Korninger die Helden, seine Tochter aus dem „Höllenfuhl Fasar“ zu befreien.

- Wenn die Helden **Taradiel** und seine Mädchenhändler der Stadtgarde übergeben, werden diese als  Entführer von Garether Bürger verurteilt und müssen damit rechnen, dass sie durch Beinbrechen zu Krüppeln gemacht werden oder am Galgen enden. Hat die Gruppe Pheco und seine Bande laufen gelassen, haben die Helden bei den Dieben etwas gut – Gaunerehrenwort. Wurden sie der Justiz Gareths zugeführt, verlieren sie als Einbrecher und Diebe einen Finger oder eine Hand.

- **Isegrein** ist wahrscheinlich Vergangenheit. Macht  die Runde, dass die Helden einen Vampir getötet haben, erhalten sie eine besondere Würdigung der Heiligen Inquisition der Praioskirche für die Vernichtung einer „unheiligen Kreatur“ (siehe unten).

- Falls **Levaska** noch lebt, bedankt sie sich bei den Helden und fliegt zurück in die Walberge: der Rache ist Genüge getan, der Vampir hat seine Strafe erhalten. 

- Die namenlosen Machenschaften **Zurbaran Gerbelsteins** und seiner Handlanger fliegen auf, seine  überlebenden Diener geraten ins Visier der Inquisition. Der mit Zurbaran verbundene Zirkel von Geweihten des Namenlosen in Gareth bleibt im Verborgenen und Gegenstand von Mutmaßungen. Das Mengbiller Handelshaus distanziert sich von dem „missratenen Vetter“ und kann mit großzügigen Spenden an die Stadt Gareth und die Stadt des Lichts verhindern, dass dessen schlechter Ruf auf sie zurückfällt. Der Kult der Levthanier wird als Ketzerei geächtet, die Ausrichtung der Jahreswendfeier wird von der Stadt untersagt. Aber es dauert nur wenige Jahre, bis sich die Dekadenten und Gelandewelten von Gareths Oberschicht erneut in den





Namenlosen Tagen treffen, um dem Laster zu frönen, als wäre nie etwas gewesen.

Die **Teilnehmer der Orgie** suchen größtenteils berauscht oder entsetzt das Weite. Viele scheuen wie Kakerlaken das Licht und wollen auch nicht erkannt werden, wenn erst die Stadtgarde beginnt, Fragen zu stellen. Wer bleibt, weiß vorgeblich nichts über die anderen zu sagen.

Alara Paligan wird 1037 BF auch die letzten Spuren ihrer Gesichtsnarben beseitigt haben – entweder, indem sie in diesem Abenteuer an Lebenselixier gelangte, oder indem sie einen meisterhaften Kenner des TRANSMUTARE aufsucht.

Bardo ist tot – so wie er es offiziell schon seit vielen Jahren gilt. Am 1. Praios sucht Prinz *Storko von Gareth*, ein Vetter Bardos, das Schauhaus auf, um den aufgebahrten Leichnam zu identifizieren. Nach Herabziehen des Leichentuchs murmelt der alte Mann leise „Das ist also dein Ende, Vetter. Du hast jeden Funken Moral verloren und endest als Frevler.“ Er zwinkert den Helden wissend zu. Offiziell gibt er aber kund: „Diesen Mann kenne ich nicht und habe ihn nie gekannt. Wohl sieht er meinem Vetter Bardo ähnlich, doch wie soll er es sein? Der Schandkaiser war um vieles älter und starb schon vor vielen, vielen Jahren.“ Bardos Leichnam wird als Xeledio in ein Armengrab verbracht oder – wenn ihn die Helden als Frevler dargestellt haben – verbrannt und seine Asche bei den Übelgräbern der Rabenstatt verscharrt.

Farathos ist erlöst und kann friedvoll in Borons Hallen eingehen.

Wird das **Juvenarium** bekannt, lässt die Praioskirche den Jungbrunnen zerstören, die Zugänge werden vermauert. Einige Elemente wie den Arkaniumkessel sowie Schriften des Magiers Farathos zieht die Kirche ein, und lagert sie in den Bleikammern des Tempels der Sonne.

Die **Bardo-und-Cella-Thermen** fallen als Besitz an die Stadt Neu-Gareth, die die Bäder in der kommenden Zeit teils selbst betreiben, teils verpachten. Sie bleiben weiterhin unterbesucht und dümmern als Schatten alter Zeit vor sich hin.

DER ZWEITE FRÜHLING

Haben die Helden viele Lebensjahre durch das Juvenarium und Sikaryan durch den Vampir verloren und nicht zurückgewonnen, können Sie folgende Wege nutzen, um den Helden wieder die Jugend zu schenken:

Heilung mag es durch die Göttin Tsä geben. Die Hochliturgie TSAS HEILIGES LEBENSGESCHENK (Grad V) gibt den Geschundenen Lebenskraft und verlorene Jugend wieder. Um in den Genuss dieses Mirakels zu kommen, sollten die Helden wichtige Fürsprecher haben (womöglich aus Gästen der Jahreswendfeier) oder einem Tsatempel einen großen Dienst erweisen. Ähnliche Linderung kann den Helden widerfahren, wenn sie zu den bekannten heilsamen Quellen des Tempels des Lebens in Khunchom (**WdG 104, Erste Sonne 79**) pilgern. Wer künftig nach den Geboten der Tsä leben möchte, könnte auch versuchen TSAS EWIGE JUGEND (Grad VI) zu erlangen, eine sehr seltene, geradezu legendäre Liturgie.

Ausschließlich verlorene Lebensjahre, nicht aber eventuell verlorenes Sikaryan gibt das seltene und phänomenale *Elixier des Verfalls* zurück (**WdA 65**), das von Erzmagier

Elcarna, dem Gildensprecher der Großen Grauen Gilde des Geistes, entwickelt wurde. Die Helden können durch Theophrastos, Alara Paligan oder passend beschlagene Alchimisten, Magier und Hesindegeweihte von diesem Elixier erfahren, dessen Rezeptur nur eine Handvoll Heiler kennen. Besitzen die Helden keine Verbindungen zu Elcarna, wird er ihnen das Elixier brauen, nachdem sie eine Queste für ihn, die Akademie der Verformungen zu Lowangen oder die Graue Gilde erfolgreich gemeistert haben.

DER MÜHEN LOHN

MATERIELLES, LOB, DANK UND VERBINDUNGEN

Den Helden steht zu, was sie mit Travian Korninger ausgemacht hatten, wenn sie Selinde retten. Überlebt Korninger die Nacht in der Therme, verdoppelt er dankbar. Eventuell zeigt sich auch der ein oder andere Thermengast erkenntlich, dem die Helden beistanden.

Die Helden erhalten Belohnungen der Praioskirche für den Kampf wider Frevelei, die Diener des Namenlosen, finstere Magie und für die Vernichtung eines Vampirs – falls sie der Stadt des Lichts bekannt werden. So z.B. die Ausstellung eines Pilgerbriefs (Inhaber genießt Rechtsschutz in vielen Städten des Mittelreichs sowie Obdach, Verpflegung und kleinere Hilfeleistung in Tempeln der Zwölfgötter) oder die Aufnahme in Fürbitten für drei Monate (alle Proben auf praiosgefällige Leittalente sowie alle Würfe im Kampf gegen Feinde des Glaubens sind so lange um 1 erleichtert).

Wenn den Oberen von Gareth die Taten der Gruppe angetragen werden, werden jedem Helden die *Kaiser-Raul-Schwerter in Bronze* verliehen (Bronzespangen in Form gekreuzter Schwerter; Effekt: SO+1, mindestens auf 7, maximal auf 10)

ABENTEUERPUNKTE

Vergeben Sie pauschal **500 Abenteuerpunkte** je Held oder schlüsseln Sie nach erreichten Zielen auf, zum Beispiel:

- + 150 AP für die Teilnahme an der Jahreswendorgie
- + 100 AP für die Rettung Selindes
- + 50 AP für die Rettung Travian Korningers vor dem Alterstod
- + 30 AP für eine Überwindung des die Therme umspannenden HEXENKNOTENS
- + 150 AP für eine erfolgreiche Vampirjagd
- + 3 AP für jedes Jahr, das ein Held durch das Juvenarium altert
- + 3 AP für jede Spielrunde vor SR 42, in der die Helden Bardo und das Ritual im Juvenarium stoppen können

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Jeder Held kann sich vier Spezielle Erfahrungen gutschreiben, z.B. auf *Raufen, Ringen, Schwimmen, Zechen, Betören, Menschenkenntnis, Götter und Kulte, Magiekunde*. Haben die Helden in Kämpfen exzessiv zu Besenstielen, Handtüchern und Bratspießen gegriffen, sind die Kosten zum Erwerb der Sonderfertigkeit *Improvisierte Waffen* halbiert.



ANHANG I: DIE BARDO-THERME

ÜBERBLICK

Die Bardo- und Cella-Thermen sind zwei der größten Gebäude in Gareths Weststadt und liegen inmitten eines großen Parks. Im düsteren Pervalstil erbaut, haben die gespenstischen Bäderhallen mit ihren fratzenhaften Wasserspeiern und bröckelnden Mosaiken seit jeher eine eher abschreckende als einladende Wirkung. Man kolportiert gerne, dass der Architekt für seine finsternen Entwürfe auch vom Haus Bugenhog bezahlt worden sei, das um die Einnahmen seiner eigenen Kaiserthermen (**Herz 96, Dächer 55**) in der Altstadt fürchtete. Die Cella-Therme wird zur Zeit gar nicht genutzt, die Bardo-Therme könnte Hunderte Besucher gleichzeitig fassen, oft sind es aber nur ein paar Dutzend pro Tag. Während der Jahreswendorgie halten sich in der Bardo-Therme um die 200 Menschen auf.

Ein im Untergeschoss betriebenes Hypokaustum sorgt für warme Fliesen und heiße Quellen. Das Wasser stammt aus einem der unterirdischen Aquädukte Gareths, dessen Zuleitung das Wasserreservoir (**P9**) der Bäder bedient.

DER ROTE FADEN

Die Bardo-Therme ist der hauptsächliche Schauplatz des Abenteuers. Die düstere Bäderhalle birgt zwei Geheimnisse, die es in diesem Abenteuer aufzuklären gilt:

- Zum einen das **Juvenarium**, den künstlichen Jungbrunnen, der sich von seinem Herzstück im tiefsten Untergeschoss (**U21**) bis zur Kaisergrotte (**U6**) erstreckt, und von dem derzeit nur Bardo und Ludilla Kenntnis haben.
- Zum anderen ein verstreutes **Rätsel des Baumeisters** der Therme, dem einstigen zweiten Hofmagus *Farathos* (ab S. 76), der von Bardo dazu erpresst wurde, die Jungbrunnen-Apparatur zu installieren. Farathos' rätselhaftes Vermächtnis richtet sich an findige Opfer des Juvenariums, in der Hoffnung, dass diese es schaffen, Bardo doch noch das verderbte Handwerk zu legen.

RAUMBESCHREIBUNGEN

Die Räumlichkeiten der Therme werden nach folgendem Muster vorgestellt.

- **Zugang** benennt mögliche Wege in den Raum und weist auf offene oder verschlossene Türen hin. Die Angabe **KK** steht für einen Schwellenwert an Körperkraft, bei dessen Erreichen der Zugang ohne Probe aufgedrückt werden kann (an einer Tür können sich meist maximal zwei Personen zu schaffen machen). Bleibt die **KK** unter dem Wert, ist eine Probe nötig, die für je zwei fehlende Punkte zum Schwellenwert um 1 erschwert ist und bei Misslingen **W6 SP(A)** verursacht. Türen sind *fragil* (**KK 15**, Strukturpunkte/Härte/Struktur 40/4/8), *stabil* (**KK 25**, 50/10/11), *robust* (**KK 40**, 60/15/14) oder *sehr robust* (**KK 60**, 70/25/18). Schlösser sind *einfach* (Probenaufschlag für *Schlösser knacken* oder **FORAMEN**: +0), *mittelschwer* (+7), *komplex* (+14) oder *sehr komplex* (+21).

● **Licht** beschreibt Leuchtquellen und die Helligkeit im Raum. *Hell* steht für Verhältnisse ohne Beeinträchtigung. Die Begriffe *Dämmerung*, *Mondlicht*, *Sternenlicht* und *Dunkelheit* entsprechen den Helligkeitsstufen aus **WdS 58** und **Katakomben und Kavernen 122**, die entsprechende Mali auf Talent- und Kampfproben ergeben.

● **Temperatur** weist auf die Wärme des Raums hin, von *Eiskalt* (−10°), über *Kühl* (15°), *Normal* (20°), *Warm* (30°), *Heiß* (40°), *Khômglut* (60°) bis zu *Kochendes Wasser* (100°).

● **Aktivitäten** nennt typische Anwesende, Ereignisse und Vorgänge im Raum.

● **Geheimnisse des Baumeisters** enthüllt Spuren, die Farathos ausgelegt hat, um Thermenbesucher vor der verbrennerischen Jungbrunnen-Apparatur Bardos zu warnen.

● **Improvisierte Waffen** stellt Gegenstände vor, die als Waffenersatz verwendet werden können. **Waffen** sind hingegen echte und in der Therme seltene Kampfwerkzeuge, die sich in diesem Raum befinden.

● **Vampir-Gegenmittel** sind im Raum vorhandene Objekte oder Umstände, die helfen können, den Vampir Isegrein zu vernichten.

● **Rahjagefällige Bildnisse** siehe Kasten

30 JAHRE PACKTE HAUT

Langjährige **Das Schwarze Auge**-Spieler und –Sammeler erwartet in den Raumbeschreibungen eine Hommage an die Illustrationskunst aus 30 Jahren **Das Schwarze Auge**. Unter dem Punkt **Rahjagefällige Bildnisse** sind Fresken, Gemälde oder Statuen eines Raums genannt, die frivolen Illustrationen aus **Das Schwarze Auge**-Publikationen entsprechen. Wenn Sie mögen, können Sie den Spielern das entsprechende Bild zeigen, wenn die Helden den Raum betreten. Und keine Panik, wenn Sie die aufgeführten, teils längst vergriffenen Publikationen nicht besitzen: Für den eigentlichen Abenteuerablauf sind die Verweise auf die Illustrationen unerheblich.

VON AUßEN



Der etwa 80 auf 60 Schritt messende Bau besteht aus vier Trakten um einen Innenhof. Die Therme erinnert mit Tympanon und umlaufender Säulengalerie an Bauten des alten Bosparan. Aber sie wirkt durch den dunklen Marmor, die wuchtigen Säulen, pompösen Statuen und glatten, schmucklosen Flächen des Pervalstils nicht nur monumental, sondern auch bedrückend.

Unregelmäßig platzierte Gargyle auf Kapitellen und Traufe erscheinen wie lebensecht. (Im Moment ist aber kein echter Gargyl darunter.)

Feuerschalen und Lampions beleuchten die Westseite der Therme verschwenderisch, an den anderen Seiten nur nahe der Eingänge. Aus den Fensteröffnungen fällt rötliches Licht nach draußen.



ERDGESCHOSS

Im Erdgeschoss liegen die allen Gästen zugänglichen Räume des regulären Badebetriebs, die auch Schauplatz der Feier sind (E1, E2, E4, E6 bis E8, E11 bis E13, E15 bis E24). Daneben finden sich einige zutrittsbeschränkte Verwaltungs- und Versorgungsräume (E3, E5, E9, E10, E14).

Räume und Gänge im Erdgeschoss sind mindestens 4 Schritt hoch, große Säle wie das Caldarium (E24) deutlich höher.

Ambiente und Licht: Rot, gold und schwarz sind vorherrschende Farben. Öllampen aus Stein oder Messing, die kleinen Wasserspeiern ähneln, sorgen für Licht. Ergänzt werden sie durch Kerzen, Lampions, Feuerschalen und Pechfackeln. Charakteristisch ist ein trügerisches Zwielficht aus Lichtinseln und Halbschatten.

Die Böden bestehen meist aus Fliesen und großen Mosaiken. Mächtige Vorhänge, Teppiche, bronzene Kandelaber, Kissen, Matten und Diwane versuchen die weite Leere der Thermenräume zu verkleiden. Büsten, Reliefs und übermannsgroße Statuen von Göttern, Zauberwesen, Feiernden und dem allseits präsenten Kaiser Bardo lassen die Gäste klein und wie unter Beobachtung erscheinen. In manchen Räumen ist die Akustik klar und hallend, in anderen sind Töne erstickt und gedämpft. Rauchschwaden, Dampf, ätherische Öle und Gerüche von Essen und schwitzenden Körpern schwängern viele Säle.

E1 – VESTIBULUM (VORHALLE)

Zugang: offene Türen zu E2 (stabil, simples Schloss, Schlüssel in E5); offene Pforten an den Gängen in Richtung Innenhof (robust, bis zu drei Personen können sich an einem Aufdrücken beteiligen; mittelschweres Schloss, Schlüssel in E5)

Licht: Hell

Temperatur: Kühl bis Normal

Am Haupteingang empfangen Räucherschalen und Widderstandarten die Gäste.

Scharfäugige können Zinken des Füchsischen (TaW 4+) an den Säulen identifizieren, die „Beute in den Umkleiden“ (ein Hinweis auf den bevorstehenden Diebstahl) und „unheimlich in den Namenlosen Tagen“ (die Jahreswendorgie) besagen.

Aktivitäten: vor Beginn der Feier Empfang der Gäste, während der Feier nur noch Vereinzelte

Geheimnisse des Baumeisters: Halb verdeckt von einem blutroten Wandbehang steht die große Inschrift *Therma Vitae Aeterna* (bosp.: „Therme der ewigen Gesundheit“ oder „Therme des ewigen Lebens“) *Gestiftet von Seiner Kaiserlichen Majestät Bardo von Gareth.*

Rahjagefällige Bildnisse: Ein kostbares Bad (**Phileasson-Saga 174**)

E2.1, E2.2 – APODYTERIEN (UMKLEIDERÄUME)

Zugang: offene Tür zum Vestibulum (stabil, simples Schloss, Schlüssel in E5), Tür zum Abstellraum beim Gästempfang offen, danach verschlossen (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel bei Bedienstetem im Apodyterium), Durchgang zu den Latrinen; Fenster

Licht: Hell

Temperatur: Normal

Nach Geschlechtern getrennt. Bänke, Aranische Wände, Kleiderständer; Holzschuhe und Handtücher liegen bereit, hinter einer Theke nimmt das Personal Kleidung und Ausrüstung entgegen und händigt dafür nummerierte Lederketten aus.

Aktivitäten: beim Empfang turbulent, danach steht in der Garderobe nur noch ein Bediensteter bereit (W20: 1-7 aufmerksam; 8-13 abgelenkt; 14+ dösend), gelegentlich patrouilliert einer von Zurbarans Wächtern

Improvisierte Waffen: trockenes Handtuch, Holzschuh, Stuhlbein

Rahjagefällige Bildnisse: Amazonenpflicht (**Invasion der Verdammten 84 / Die Göttin der Amazonen 53**), Schwertschau (**Für die Königin, für Rondra 21**)

E3.1, E3.2 – ABSTELLRÄUME

Zugang: Tür zum Apodyterium beim Gästempfang offen, danach verschlossen (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel bei Bedienstetem im Apodyterium); vergitterte Fenster, durch die nur ein kleiner Mensch passt

Licht: Sternenlicht

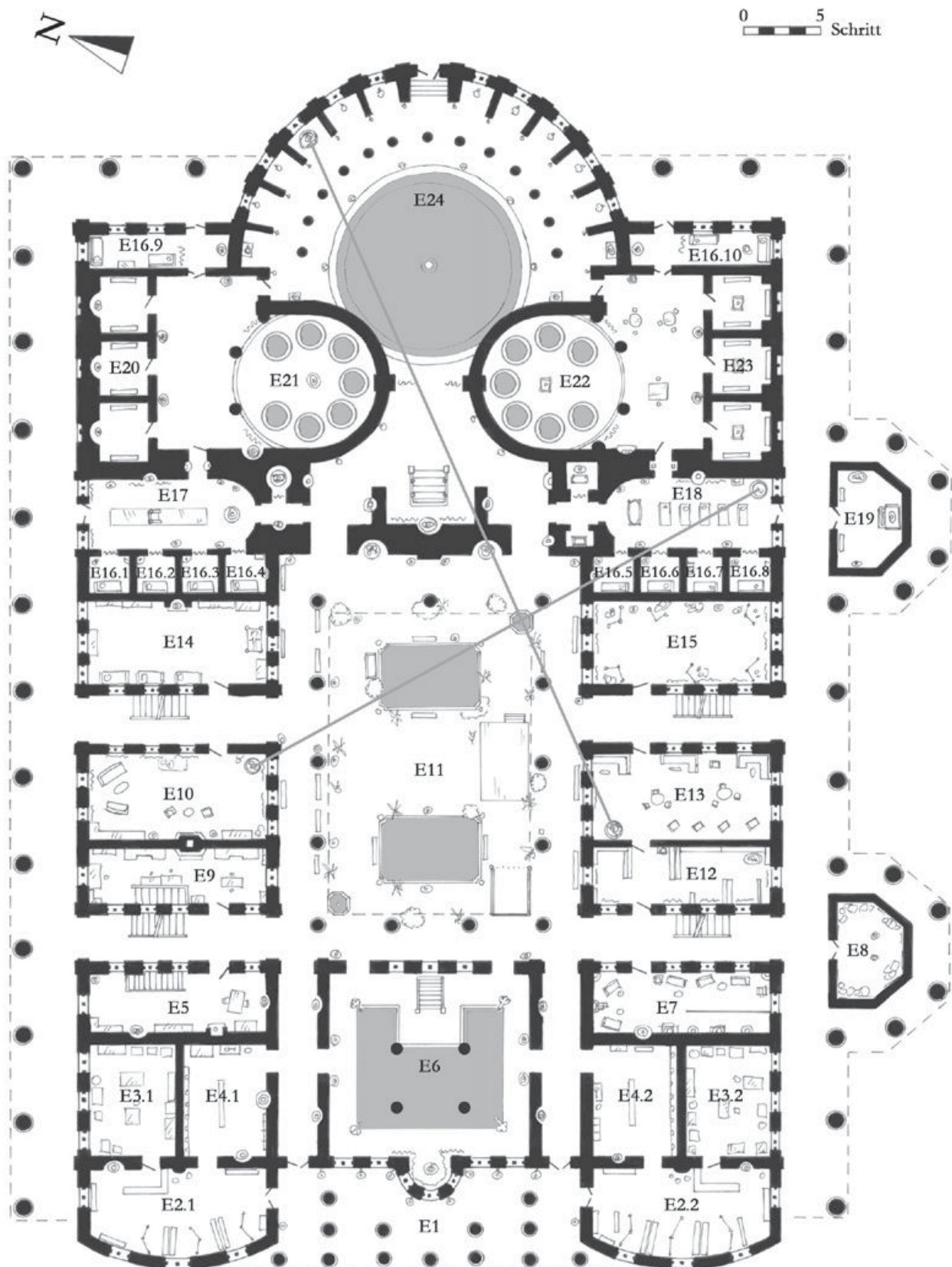
Temperatur: Normal





DIE BARDO-THERME

ERDGESCHOSS



THOMAS JORDANIAN 2013



Körbe, Ständer und Regale sind voller Kleider und Habseeligkeiten der Gäste. Ab 23:00 Uhr ist alles durchwühlt, es fehlen wertvolle Dinge und alle Waffen. Zur Auflistung der Diebesbeute siehe **P6**. Daneben lagern hier Handtücher, Holzschuhe, Schüsseln, Seife, Krüge mit Lampen- und Massageöl sowie andere Gerätschaften des Thermenalltags. In **E3.2** haben sich hinter Requisiten 2W20 Fledermäuse (**ZooBotanica 97**) eingenistet.

Bei der Untersuchung des Einbruchs kann festgestellt werden, dass ein Fensterbrett weniger verstaubt ist als die anderen. Die Fensterbemalung ist stellenweise abgekratzt. Hier hat Pheco das Fenster mit einem Draht geöffnet. Außen unter dem Fenster kann man eine auffällige grüne Feder finden. Fand die Szene **Nachricht an Korninger** schon statt, können die Helden (KL-Probe) sie mit dem Kopfschmuck eines jungen ‚Moha-Dieners‘ in Verbindung bringen.

Aktivitäten: leer, um 23:00 Uhr bricht Pheco durch die Fenster ein und stiehlt wertvollen Schmuck und Waffen. Ihre Beute schafft die kleine Bande mit Säcken zu einer Bank im Park (**P6**), um sie dort nach den Namenlosen Tagen abzuholen.

Improvisierte Waffen: trockenes Handtuch, Holzschuhe, Besen, Fackel

Rahjagefällige Bildnisse: Zum Fressen gern (beschädigt, **Reich des Roten Mondes 139**)

E4.1, E4.2 – LATRINEN

Zugang: Durchgang zum Apodyterium und dem Gang

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Neben dem Eingang zur Latrine warnt eine Steintafel davor, sich woanders zu erleichtern: *Cacator cave malum! Aut si contempseris, habes Praium iratum.* (Bosparano: „Hüte dich, auf die Fliesen zu kacken! Sonst wird dich Praios’ Zorn treffen.“) Gruppenlatrine, Urinale mit Abläufen, Hockaborte, Eimer-spülung, Xylospogium (Stab mit Schwamm zur Afterreinigung – wird genauso gemeinschaftlich genutzt wie eine Türklinke). Geruch nach Exkrementen und intensiven Blüten. Der Harn wird an die örtlichen Gerber und Stoffwalker verkauft.

Aktivitäten: hin und wieder frequentiert

Improvisierte Waffen: Xylospogium

Vampir-Gegenmittel: Xylospogium aus Bosparanienholz (versengend, als Pflöck vernichtend)

Rahjagefällige Bildnisse: Sag mir deinen Wunsch (**Erste Sonne 64**), Die sechs Elemente (**Elementare Gewalten**, Buchdeckel innen)

E5 – SCHREIBKAMMER

Zugang: verschlossene Tür vom Gang (stabil, komplexes Schloss, Schlüssel haben Orgrim und Zurbaran); Fenster; verschlossene Luke (fragil, simples Schloss, Schlüssel hat Zurbaran) und Treppe nach **U14**

Licht: Sternenlicht

Temperatur: Normal

In diesem unordentlichen Raum mit Tisch, zwei Stühlen, Schrank und Regalen erledigt Bademeister Orgrim anfallenden Papierkram.

● An einem Haken nahe der Tür hängt ein Bund mit Schlüsseln für viele Thermenräume: **E1** (Pforten), **E2**, **E17**, **18** und **24** (jeweils Portal zum Park), **U4**, **U5**, **U9**, **U11**, **U16**, **U17**

● Auf den Tischen liegen Beschaffungslisten, Rechnungsbücher und Journale, darunter begraben die bis zur Bauzeit zurückreichende Thermenchronik (siehe Kasten).

● Eine Travia-Statue ist mit frischen Opfergaben bedacht. An eine leere Flasche lehnt ein Zettel, auf dem „532 Wochen“ steht (so lange ist Orgrim „trocken“).

● Eine eisenbeschlagene Truhe (*Schlösser knacken +7*) enthält 6W20 Dukaten.

Aktivitäten: gelegentlich suchen Orgrim oder Zurbaran den Raum auf

Geheimnisse des Baumeisters: An der Wand im Gang vor dem Geschäftszimmer befindet sich eine angelaufene Messingplakette, die mit ihrer Inschrift an Farathos, den Erbauer der Therme, erinnert (**Quelle 6**).

Auf Nachfrage lässt sich in Erfahrung bringen, dass von Farathos noch eine Büste im Park steht (**P5**) und dass es wohl mehr Hinweise in der Thermenchronik gibt, die man beim Bademeister ausleihen kann.

Improvisierte Waffen: Schemel, Fackel

Waffen: 4x Knüppel, 4x Gambeson, 1x Hauswehr, 1x Wurfnetz, 1x Holzschild

Rahjagefällige Bildnisse: Säbeltanz (**Auf gemeinsamen Pfaden 155, 157**)

DIE THERMENCHRONIK

In dem in braunes Leder geschlagenen Quartband (Sprache: Garethi, Schrift: Kusliker Zeichen) berichten seit 975 BF die Bademeister mit knappen Monatsnotizen und erzählenden Jahreszusammenfassungen vom Geschehen in der Bardo-Therme. Handschrift und Erzählvermögen der Schreiber ist von wechselhafter Qualität. Um alle Hinweise zu Baumeister Farathos schnellstmöglich zu erlesen, müssen 20 TaP* in abwechselnden Proben auf *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)* und einem zu den Inhalten passenden Talent nach Wahl des Helden (*Geschichtswissen, Staatskunst, Magiekunde, Baukunst, Hauswirtschaft*) erzielt werden. Das Ablegen jeder Probe dauert eine halbe SR. Zu den Inhalten siehe Seite 26.

E6 – FRIGIDARIUM (KALTWASSERBAD)

Zugang: offen zu zwei Gängen und zum Innenhof (**E11**), Treppe nach unten zu **U16**; Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal

Düsterer Badesaal mit großem, kühlem Wasserbecken (bis 2 Schritt tief), dessen Boden von großen Mosaiken geschmückt wird.

An den Wänden hängen Hirschgeweihe als Jagdtrophäen und fratzenhafte Messingskulpturen samt Zugketten, die für einen Guss Eiswasser sorgen (mit Eis aus U5). In den Ecken des Beckens sprudelt Wasser aus Marmorschwänen. Trinkpokale und Essensreste treiben im Wasser.

Aktivitäten: Meist ruhig. Selten Bedienstete, hin und wieder erscheinen Feiergruppen, schwimmen, essen oder verpassen einem Opfer eine „ordentliche Abkühlung“. Niemand bleibt lange.

Geheimnisse des Baumeisters: Das größte Mosaik im Becken zeigt Firun, den grimmigen Gott der Jagd und des Winters. Flankiert von Eisbären und umgeben von Schnee- und Wolkengesichtern streut er irgendetwas (genauer ist das wegen der Wasserreflektion nicht zu erkennen) Glänzendes in den Rachen eines seltsam geschuppten Ungeheuers, das zwischen Eisschollen hervorbricht.

Mittels eines Tauchgangs ins Wasser (*Schwimmen* –3) oder mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 lässt sich herausfinden, dass es sich beim Glänzenden um die Darstellung von 13 Perlen handelt und bei dem Ungeheuer um eine zweiköpfige Echse (ein Eidechsenkopf, ein dreizehngehörnter Hornechsenkopf), die so gar nicht in den hohen Norden passt. Beides verweist auf den südöstlichen Brunnen im Innenhof (E11).

Improvisierte Waffen: Holzschuhe

Vampir-Gegenmittel: halbgeschmolzene Eisklumpen (*versengend*), Hirschgeweihe (*versengend*)

Rahjagefällige Bildnisse: Wenn das Eis schmilzt (**Rückkehr der Finsternis 128 / Im Bann des Nordlichts 187**)

E7 - RAUCHSALON

Zugang: mehrere schwere Vorhänge, offene Tür (fragil, kein Schloss) zum Flur; Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Räucherschalen nebeln den Raum ein, eine Holzstatue von Levthan mit Rubinaugen und mächtige Phallusplastiken beherrschen den Anblick. Diwane und Wasserpfeifen stehen Gästen zur Verfügung. Olisboi, Stoßschaukeln, Ketten und anderes Spielzeug laden zu körperlichen Freuden. Eine belhankanische Wand (mit Pläsierlöchern auf Hüfthöhe) verläuft durch den Raum. Auffällig ist eine gläserne Lichtkugel, in der ein magisches Licht schwach rot leuchtet.

Aktivitäten: Während der Feier dient der Raum hemmungslosem Rauschkrautgenuss und dem Sex größerer und wilderer Spielarten. Mehrfach schleppen die ‚Amazonen‘ und die ‚Orks‘ ihre Beute hierher, um sie gefügig zu machen.

Geheimnisse des Baumeisters: Die Lichtkugel wurde einst wie einige andere von Farathos mit der Immerlicht-Variante des FLIM FLAM (LCD 87) geschaffen. Über die Jahre sind alle außer dieser hier erloschen. Ihr schwacher Schein kann

immer noch verwendet werden, um in E13 eine Geheimschrift sichtbar werden zu lassen.

Improvisierte Waffen: Phallusstab, Kette, Seil

Rahjagefällige Bildnisse: Hexennacht (**Stromaufwärts 36 / Schwarzer Bär 168**) Feenlust (**Schwarzer Bär 110**), Aves und Levthan (**Rahja-Vademecum 21**)

E8 -

MEDITATIONSRAUM

Zugang: offene Tür (von innen verschließbar, stabil, simpler Riegel)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal

Kissen und Teppiche mit verschnörkelten Symbolen des Geistes dienen der Versenkung, große goldgerahmte Spiegel hängen an den Wänden. Ein Käfig mit zwei prächtigen blauen Schmetterlingen steht in der Mitte. Es handelt sich um *Ikanaria-Schmetterlinge* (**ZooBotanica 116**), die als visuelles Rauschmittel für die Feier aufgestellt wurden.

Aktivitäten: Nach und nach finden sich immer mehr Gäste ein, die am Schmetterlingstanz „hängenbleiben“ und teils stundenlang dem Farbenspiel folgen. Einige der bis zu zehn Zuschauer haben in ihrem Rausch (und noch für einige Wochen danach) nicht mehr Verstand als ein Stück Brot.

Improvisierte Waffen: Kissen

Rahjagefällige Bildnisse: Ascandear (**Rahja-Vademecum 28**), Khabla (**Rahja-Vademecum 33**), Eins mit dem Licht (**Stätten okkultur Geheimnisse 175**)

E9 - KÜCHE

Zugang: offene Tür (stabil, simples Schloss, Schlüssel hat Jandhold), Treppe nach U11; Fenster

Licht: Hell

Temperatur: Warm bis Heiß

Hochbetrieb zwischen Feuerstellen, Kesseln, Pfannen und Tischen schaffen in der Küche scheinbar ein heilloses Durcheinander.



DIE SCHWARZE WITWE



Aktivitäten: 6 bis 10 Köche (darunter *Sylvette Kremso*), Helfer, Spüler und ‚Moha‘-Bedienstete sind mit dem Zubereiten und Auftragen von Speisen beschäftigt und versuchen, es Meisterkoch *Jandhold von Mersingen* recht zu machen. Gäste werden höflich hinauskomplimentiert.

Improvisierte Waffen: Besenstiel, Bratspieß, Essmesser, Fleischerbeil, Kette, Küchenmesser, Silbertablett

Waffen: Knüppel

E10 – SILBERNER SALON

Zugang: offene Tür (fragil, kein Schloss) zum Flur; Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal bis Warm

Der Salon wird ausgewählten Thermengästen zu privaten Zusammenkünften vermietet. Während der Feier dient er Kaiserin Alara Paligan als Rückzugs- und Ruheraum. Tulamidisches Interieur, Sessel und Diwane laden zum gepflegten Genuss einer Karaffe Wein ein. Schränke enthalten wertvolles Geschirr aus Unauer Porzellan, Silberplatten und Silberbesteck. In einer Ecke steht eine Tsastatue aus weißem Eternenmarmor. Um das Liegesofa ist ein Kreis aus rosafarbenem Kreidepulver gestreut. Es handelt sich um ein *Bannpulver gegen Geister* mit Qualität D (**WdA 70**) und soll der Kaiserin ruhigen Schlaf und Schutz auch in den Namenlosen Tagen ermöglichen.

Aktivitäten: Sofern Alara nicht mit W6+1 Bediensteten und Anhängern anwesend ist, hält zumindest immer einer ihrer Diener Wache.

Geheimnisse des Baumeisters: Die Statue der **Tsa** ist eine von vier Götterstatuen, deren Ensemble in Rätselschritt 3a den Weg zum Juvenarium (Glücksbrunnen in **E11**, **U7**, **U20**) weist.

Improvisierte Waffen: Silbertablett

Rahjagefällige Bildnisse: Tanz der sieben Schleier (**Nedime – die Tochter des Kalifen 35, 40**)

Hinter dem Schleier (**Schleiertanz 94**)

E11 – ІППЕПНОР

Zugang: offen, Durchgänge an allen Seiten; geheimer Zugang im Glücksbrunnen nach **U7**

Licht: Hell (Bühne) bis Mondlicht

Temperatur: Normal

Der begrünte Innenhof wird von einem säulengeschmückten Wandelgang umrahmt. Zwischen den Säulen verkündet ein großes Banner das Festmotto *Frohes Neues Jahr 27 Bardo*. In zwei großen Wasserbecken (*Kniehohes Wasser*) mit Zierkarpfen wachsen Seerosen und Wasserrausch (**ZooBotanica 273**). Bunte Lampions erhellen das Areal und werfen ihr Licht auf Bänke, Blumen und Elfenstatuen, die aus Füllhörnern stetig Wasser plätschern lassen. In zwei Glücksbrunnen liegen Münzen. Eine Holzbühne, beleuchtet von großen Feuerschalen, dient den Hauptattraktionen der Orgie. In einem großen Blumenkasten wachsen violette fleischfressende Pflanzen (Raubnesseln, **ZooBotanica 234**), die von Gästen mit Häppchen und Wein geneckt und gefüttert werden, aber auch nach Unvorsichtigen schnappen.

Aktivitäten: Einer der Kernpunkte des Festes. Es halten sich immer 3W20 Gäste und halb so viele Bedienstete auf. Auf der Bühne sind fast pausenlos Darbietungen zu sehen: Harfenmusik, ein Kastratenchor, Sänger launiger Lieder wie *Almadanischer Wein* und *Alrike hat ‘nen Steppenhund*, Feuerschlucker, Akrobaten, exotische Liebeskünstler, Tänze der ‚Ministerinnen‘. Gäste tragen zotige Eigenkompositionen vor, preisen Levthan oder genießen es, beim Liebesspiel beobachtet zu werden.

Geheimnisse des Baumeisters I: Eine große Wasseruhr zeigt Figuren von Menschen in allen Lebensaltern, die eine anwachsende Sanduhr schleppen, bis die Sanduhr riesig ist und die Greise unter sich erdrückt. An der Wasseruhr steht *Vita fluit. Quosque tandem?* (Bosp.: „Das Leben verrinnt. Wie lange noch?“)

Geheimnisse des Baumeisters II: Den Glücksbrunnen in der Südostecke des Hofes schmückt ein umlaufendes Relief von zweiköpfigen Echsen (je ein Eidechsen- und ein Hornechsenkopf), die dem Ungeheuer im Firunmosaik des Frigidariums ähneln. Das Wasser sprudelt aus den zwei Köpfen einer gleichartigen Bronze-Echse in den Brunnen, in dem einige wenige Dukaten (W6), ein Haufen Silberlinge (3W20) und Kupfermünzen (2W20 x 10) sowie ein paar Flaschen gekühlter Bosparanjer liegen.

Der Brunnen liegt im Schnittpunkt der Linien, die von den vier Götterstatuen **Tsa** in **E10** und **Peraine** in **E18** sowie **Hesinde** in **E13** und **Rahja** in **E24** aufgespannt werden (siehe S. 77). Wer nun, wie im Frigidarium dargestellt, 13 Perlen in das Becken wirft, öffnet damit im Brunnen einen **Geheimgang** zu **U7** und **U20**: Der Wasserzulauf stoppt, das Wasser fließt aus dem Brunnen und der Boden klappt zu den Stufen einer Wendeltreppe ab.

Improvisierte Waffen: Vorhangstange

Rahjagefällige Bildnisse: Fest der Freuden (**In den Dschungeln Meridianas 82**), Heute nicht (**Metropole 92**), Belhanka (**Rahja-Vademecum 42**)

E12 – BIBLIOTHEK

Zugang: offene Tür zum Gang (stabil, komplexes Schloss, Schlüssel bei Orgrim), offene Tür zum Lesesaal (fragil, mittelschweres Schloss, Schlüssel steckt); Fenster

Licht: Sternenlicht

Temperatur: Warm

Getäfelter Saal mit Bücherregalen und wuchtigen Buchständern. Während der Orgie sind die Fenster abgedunkelt, Kissen und Decken bilden weich ausgelegte Sitz- und Liegebereiche.

Auf einem Podest ist ein Hornechsen Schädel ausgestellt, der Beschriftung nach von einer „Farathos-Expedition in die Echsen Sümpfe, 16 – 21 Bardo“ Auf dem Boden stellt ein großes Kartenmosaik Aventurien dar.

Aktivitäten: Der Raum wird von Pärchen und Grüppchen als Dunkelraum für erotische Stelldicheine genutzt. Sie haben wenig Interesse an Büchern und sind nicht erfreut, wenn jemand Licht mitbringt, um die Regalinhalte näher zu besehen.

Geheimnisse des Baumeisters: Auf Farathos geht auch die Aufnahme vieler Titel in der Bibliothek zurück; am bedeutendsten *Praios’ größtes Geschenk*, das ein Rätselbaustein auf



dem Weg zum Juvenarium ist (siehe unten). Die steinerne Aventurienkarte zeigt laut eigener Legende „Aventurien und große Taten des Kaisers“. Tatsächlich ist an einigen Orten im Mittelreich Bardo zu sehen, der Edikte erlässt, Frieden stiftet und Bauten errichten lässt. Allerdings ist in den Echensümpfen auch ein „Jungbrunnen“ eingezeichnet.

Improvisierte Waffen: Stuhlbein

Vampir-Gegenmittel: Hornechschenschädel (als firunisch erlegte Jagdtrophäe *versengend*)

Rahjagefällige Bildnisse: Hesinde (**WdG 84**), ein Bücherständer mit aufgeschlagenem Rahjasutra (**Rahja-Vademecum 116, 120**)



BÜCHER UND SCHRIFTEN

Neben recht belangloser Bildungs- und Unterhaltungsektüre gibt es eine größere Sammlung erotischer Titel und – für Gelehrte überraschend – einige spezielle und wertvolle Titel aus den Bereichen Magie, Heilkunst, Alchimie, Geschichte und Völkerkunde. Deren Gemeinsamkeit wird nur nach näherem Studium deutlich: Sie berühren alle die Thematik des Ewigen Lebens.



Liebeskunst, Schmonzetten und Schmuttelromane

Skandalerzählungen des Balafur Fonfara: *Der stoßende Degen der Liebe, Dein Liebreiz gleicht dem Morgenrot, Die Hände des Comto*

Talerromane des ‚Stadtstreichers‘ Rahjophrast Rosenkron: *Die unstillbare Liebe der Prinzessin Alrique, Schmelzen-de Gletscher – Alrique und der Eisbarbar, Die Prinzessin in den Fängen des Piraten* (die legendäre Hamarro-Folge), *Wildes Spiel der Rittmeisterin* (siehe auch **Stadtstreicher 6-8**)

Erbaulich Werk über das Gevögel für Jungmann und Jungfer hat zwar einen abgegriffenen Einband, aber fast unberührte Seiten: Tatsächlich ein ornithologisches Buch.

Schamlose Bücher des Magiergrafen von Edas, Donat-ion Alrik von Terilia, die voller Ablehnung von Tugenden, Verhöhnungen der Götter und finsterner erotischer Praktiken sind: *Die Unterdrückung, Die 13 x 13 Tage von Elem, Die Nachteile der Demut, Die Vorteile des Stolzes, Schwarze Magie – die wichtigsten Rituale der S.M* (dieser Band wurde laut Vermerk gespendet von einem gewissen D. Nemrod). Gerüchte besagen, der Magiergraf habe das Geheimnis der Unsterblichkeit gefunden und er lebe noch heute (siehe auch **Schleiertanz**).

Das Rahjasutra (Prunkeinband, Zweitabschrift, Garethi, gute Illustrationen) zeigt die Künste des Werbens und des Liebesspiels (**Geographia Aventurica 218, Rahja-Vademecum 114-123**).



Gelehrtenwerke

eine abgegriffene Ausgabe des *Buchs der Leiber* (**WdZ 86**) mit vielen Kommentaren eines Unbekannten zu Alterungseffekten und möglichen Schönheitseingriffen

ein zerlesenes und reich bebildertes Exemplar der *Trollzacker Manuskripte* (**WdZ 99**), die ein paar Spekulationen



E13 – LESESAAL

Zugang: offene Tür zum Gang (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel bei Orgrim), offene Tür zum Lesesaal (fragil, mittelschweres Schloss, Schlüssel steckt); große Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal bis Warm

Der mit Schreib- und Lesepulten, Sitz- und Liegenischen ausgestattete Raum dient während der Orgie als Ruheraum. Die Wände sind mit prächtigen Malereien geschmückt. Eine Statue der Hesinde aus grünem Raschtulswaller Marmor ist die bedeutendste Darstellung der Göttin in der Therme.

über den IMMORTALIS enthalten. In einer aufschlussreichen Abhandlung zum Thema Vampir wird detailliert über die Bekämpfungsmöglichkeiten der Blutsauger, inklusive des Themas ‚Götterfluch‘, eingegangen (**WdG 294f.**)

Geheimnisse des Lebens (**WdZ 91**) berichtet vom Sikaryan sowie von Lebenskraft raubenden Vampiren und enthält einige (von Farathos markierte) Passagen über die Suche nach der Unsterblichkeit bei Echsen, Elfen, Hexen, Hesinde- und Tsaanhängern. Erwähnt werden zu entdeckende und zu errichtende (!) Jungbrunnen.

In vergilbten Ausgaben des Magazins *Hexenwissen* (**WdZ 104**) sind neben *Was trage ich zum Hexenfest?* und *Ist der Damensitz beim Besenreiten noch angemessen?* ein paar Artikel markiert, in denen eine Hexe namens Achaz saba Arataz nach einem Trank der Ewigen Jugend mittels Lebenskraftübertragung von Tier auf Mensch forscht – und Gegner von Experimenten an lebenden Tieren wüst beschimpft (siehe auch **Bastrabuns Bann** und den **Das Schwarze Auge**-Klassiker **Hexennacht**).

Das derographische Standardwerk *Die dampfenden Waelder* beschreibt auch die Echensümpfe. Spekulationen über den Quell des Lebens sind unterstrichen.

Neuwreychs vollständiges Stammbuch der edlen Linien und Häuser von 997 BF listet Wappen und Personendaten zahlloser Adliger mehrerer Reiche, darunter auch *Isegrein von Bjaldorns* Geburtsdatum (wichtig für seine Verwundbarkeiten).

Der kleine Octavband *Praios' größtes Geschenk – Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen*, ein trockenes philosophisch-seelenheilkundliches Werk (**WdZ 97**, Bosparano), wird anscheinend nur selten angefasst. Er ist ein Schritt im Baumeisterrätsel. Folgen die Helden dem Hinweis auf der Wandmalerei im Lesesaal und schlagen das Buch auf Seite 68 auf, finden sie einen Text, der die Suche nach ewiger Jugend und „ein Ritual der ketzerischen Tsaanhänger“ behandelt, das angeblich „alle 13 Jahre durchzuführen ist und 13 andere verwelken lässt, damit einer unsterblich wird“ (siehe das Zitat unter **Das Versprechen des Ewigen Lebens**). Daneben hat Baumeister Farathos auf Bosparano ergänzt: „Dem gilt es zu wehren. Verbinde die Tugenden Hesindes und Rahjas sowie Tsas und Peraines! Wirf hinein Firuns Gabe an das Geschuppte und gehe dem Geheimnis auf den Grund!“ (**Quelle 8**)



Aktivitäten: Im Laufe des Abends sammeln sich hier Müde mit tiefen Augenringen, selig Erschöpfte und schnarchende Volltrunkene, oft von anderen hergeschleift.

Geheimnisse des Baumeisters: Die steinerne Plastik der **Hesinde** gehört zu den Rätselbausteinen des Baumeisters (siehe S. 77). Die Statue, auf die auch die Inschrift im Park Bezug nimmt, blickt zur gegenüberliegenden Wand hinauf. Dort ist eine prachtvolle Wandmalerei zu sehen, auf der Praios auf eine Welt voll lästerlichen Treibens schaut: Gemeine krönen sich zum Kaiser, Tote steigen aus ihren Gräbern, Junge altern und Alte werden wieder jung (!), indem sie vor einer echsischen Dschungelpyramide in einen silbrigen Kessel steigen. Praios sendet vier Boten mit seinen Gaben: Einer trägt das Szepter, einer den Richtblock, einer das Maß (in Form von Lineal und Sanduhr) und einer das Gesetz. Genaue Beobachter sehen: Der Träger des Gesetzes besitzt das Gesicht von Baumeister Farathos, sein Gesetzbuch ist auf Seite 68 aufgeschlagen.

Wird magischer Lichtschein auf die Malerei geworfen (FLIM FLAM, Stabzauber EWIGE FLAMME, etc.) wird eine sonst unsichtbare Schrift offenbar, die mit alchimistischer Geheimtuschung aufgetragen worden ist: „Folge Praios' größtem Geschenk auf die“. Die Schrift endet direkt vor dem gemalten Gesetzbuch mit der Seite 68, also: „Folge Praios' größtem Geschenk auf die 68“. Die Botschaft verweist auf den nächsten Rätselschritt, das Buch in **E12**.

Die Hesindestatue wird ein zweites Mal in Rätselschritt 3a gebraucht, wo sie Teil eines Ensembles von vier Götterstatuen ist, das den Weg zum Juvenarium (Glücksbrunnen in **E11, U7, U20**) weist.

Rahjagefällige Bildnisse: Der Weg der Unschuld (**Rahja-Vademecum 52**)

E14 – BEHANDLUNGSRaum

Zugang: offene Tür (robust, mittelschweres Schloss, Schlüssel hat Boswin); Fenster

Licht: Hell (bei Anwesenheit Boswins, sonst Mondlicht)

Temperatur: Normal bis Warm

Im Behandlungszimmer stammen viele Utensilien aus jenen Tagen, da die Therme noch einen studierten Medicus zu unterhalten vermochte. Man entdeckt einen chirurgischen Tisch mit Blutrinne, einen Fixierstuhl, Knochenbohrer und -zangen, Skalpelle, Zahnbohrer, Klistierspritzen, Mörser, Salbenbehälter und mehr.

● Eine Wanne mit Blutegeln zeugt von einer beliebten Therapie des Schröpfers Boswin, der die Reinigung der Körpersäfte durch die Parasiten in höchsten Tönen lobt.

● An Heilmitteln lassen sich finden: 2x Heiltrank B, 1x Antidot D, 2x Schlaftrunk C, 3x Wirselkrautsalbe, 3x Rohalsöl (ein Kräuteröl gegen Alterungserscheinungen, siehe S. 54), ein Körbchen mit 3W6 frischen Einbeeren (**ZooBotanica 271**). Gegen Rauschzustände, Benommenheit und Ohnmacht schwört Boswin auf Raschtulswaller Riechsalz (wie Pulver das klaren Geistes B, **WdA 58**)

● Insbesondere aber erfreut sich Unkenaus geheim gehaltene Therapie zur Behandlung von Traumata großer Beliebtheit. Ihre Wirkkraft rührt weniger aus der Verwendung von Duftölen und Tees her, denn durch einen Wunderkasten,

der über einen feinmaschigen Netzboden zum Aufsetzen auf Brust oder Rücken des Patienten verfügt. In dem Behälter befinden sich nämlich 2W20 Borbaradmoskitos (**ZooBotanica 76**), die ihren Opfern schlicht die Erinnerung rauben – und den man tunlichst nicht öffnen sollte ...

Aktivitäten: Gelegentlich ist Boswin anwesend, dann meist mit ein oder zwei Patienten, die er behandelt oder ihnen Kräuteresenzen aufschwätzt.

Improvisierte Waffen: Skalpelle (wie Messer)

Rahjagefällige Bildnisse: Tsa (**WdG 104**), Peraine (**WdG 120**), Manneskraft (gleichnamige Karte im **Inrah-Spiel**)

E15 – VORTRAGSSAAL

Zugang: offene Tür (fragil, einfaches Schloss, Schlüssel steckt) zum Flur; Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Eigentlich ein Saal für geistige Dispute, inklusive Pult und Sitzbänken. Anlässlich der Orgie ist er aber zum Tanzsaal mit bunten Laternen, lüsternen Wandmasken und Fummecken umfunktioniert.

Aktivitäten: Den ganzen Abend spielt hier Flöten- und Trommelmusik, es wird getanzt, gegrölt, geglotzt und gestöhnt.

Geheimnisse des Baumeisters: Über einem einst von Farathos gefundenen Feenspiegel steht *Memento mori* (Bosp.: „Bedenke, dass du sterblich bist.“). Der Spiegel zeigt jeden als Greis, der kurz vorm Tod steht.

Improvisierte Waffen: Vorhangstange, Kissen

Rahjagefällige Bildnisse: Auf der Ostwand bringt Rahja der Welt die Freuden, dazu gehören als Details Lust (gleichnamige Karte im **Inrah-Spiel**) und Ekstase (**Rahja-Vademecum 130**)

E16.I bis E16.I0 – RUHERÄUME

Zugang: Durchgang mit Vorhang zu **E17, E18, E21** oder **E22; E16.9** und **E16.10** auch mit offenen Türen in den Park (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel steckt)

Licht: Dämmerung bis Dunkelheit

Temperatur: Normal bis Warm

Die Separees sind durch dicke Brokatvorhänge abteilbar und dienen wechselweise als Liebeshöhlen, Schlafplätze und Orte geheimer Zusammenkünfte.

Aktivitäten: Ein Separee ist mit W6-2 Personen besetzt, bei einem Wert unter 1 unbesetzt.

Rahjagefällige Bildnisse: „Erwischt!“ (**Des Elfenkönigs Zauber macht 14**)

E17 – BARDOSAAL

Zugang: Durchgang zum Flur und in die Separees, offene Tür zu **E21** (stabil, kein Schloss), Fenster, offenes Portal in den Park (robust, simples Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Hell

Temperatur: Normal bis Warm



Ein düsterer Marmorsaal mit purpurfarbenen Vorhängen und einem Bodenmosaik, das eine Kaiserkrone zeigt, die von Lorbeerzweigen und Weinranken umgeben ist. Diverse Statuen werden von einem drei Schritt hohen Standbild des gekrönten Kaisers Bardo in den Schatten gestellt, der in ein etwas bizarres, nämlich echsisch oder drachisch anmutendes Festtagskostüm gehüllt ist und gütig lächelnd Kaiserszepter und Weintrauben in den Händen hält.

In dem Saal steht durchgehend ein opulentes Buffet bereit (samt Gaumenkitzler und Vomitierereimer). Es riecht köstlich nach Essen – und leicht nach Erbrochenem. Mitten auf der Tafel steht ein vergoldeter Thron, auf dem zeitweise Bardo als „Herr der Tafel“ Platz nimmt, zeitweise Pärchen sich gegenseitig Genüsse in den Mund schieben.

Eine hohle Büste enthält Taradiels Dolch und fünf Wurf-scheiben.

Aktivitäten: Einer der Brennpunkte des Festes. Es sind immer 2W20 Personen anwesend und speisen, prosten sich zu, schwatzen und lassen sich von Prostituierten bedienen. Einzelne Gaukler und Barden unterhalten die Schlemmenden. Auf dem Goldthron hält ‚Kaiser Bardo‘ von Zeit zu Zeit Hof.

Geheimnisse des Baumeisters: Auf dem Sockel des Bardo-standbilds steht: *Exegi monumentum aere perennius*. (Bosp.: „Ich habe ein Monument errichtet, dauerhafter als Erz.“) Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass jede einzelne Weintraube, welche Bardo umkrallt, ein kleines Gesicht trägt, das Furcht oder Entsetzen zeigt. In der Krone sind neun kaiserliche Tugenden eingraviert, fast alle davon jedoch falsch geschrieben: „Gerächtigkeit – Stährke – Waisheit – Tappferkeit – Mäßtigung – Vürde – Führsorge – Gätterfurcht – Unsterblichkeit“ Nur die letzte Tugend ist richtig geschrieben, aber gerade diese ist (*Staatskunst*) keine der acht klassischen Kaisertugenden, sondern könnte eher als Hybris verstanden werden.

Improvisierte Waffen: Essmesser, Silbertablett

Vampir-Gegenmittel: Vergoldeter Thron aus Bosparanienholz (*versengend*, als Pflock *vernichtend*)

Rahjagefällige Bildnisse: Unter den Augen der Göttin (**Reich des Horas 162**), Auf dich! (**Rahja-Vademecum 12**)

E18 – MASSAGESAAL

Zugang: Durchgang zum Flur und in die Separees, offene Tür zu **E22** (stabil, kein Schloss), Fenster, offenes Portal in den Park (robust, simples Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Hier kann man sich auf Liegebänken von Bediensteten einölen und massieren lassen. Große Attraktion ist der *Rahja-born*, eine Alabasterwanne mit echter Stutenmilch, in der gut gebaute Masseure auf die vorwiegend weiblichen Gäste warten, um ihnen das ‚Verjüngungselixier‘ unter die Haut zu reiben. Wappen und ein Prunkzweihänder schmücken die Wände.

Über dem Eingang steht *Refugium senectorum* (Bosp.: „Zuflucht der Alten“). Der Raum ist mit schwarzem, polierten Basalt verkleidet, was ihn düster erscheinen lässt. Eine *Gesteinskunde*-Probe verrät: Es handelt sich um den Magie hemmenden Koschbasalt. Effekt: Zauber, die in dem Raum oder durch seine Wände wirken sollen, benötigen 12 ZfP* mehr; *Erdgebundene* und Hexen haben hier keinen Kontakt zur Erde, astrale Regeneration ist nicht möglich.

Aktivitäten: 2W6 Bedienstete und Gäste sind anwesend.

Geheimnisse des Baumeisters: Die Schrift über dem Eingang verweist darauf, dass hier plötzlich Alternde Schutz finden können: So lange sich ein Opfer des Verjüngungsrituals in **E18** aufhält, altert es nicht beschleunigt weiter.

Der Raum enthielt eine von vier Götterstatuen, deren Ensemble in Rätselschritt 3a den Weg zum Juvenarium weist. Wo jetzt nur noch ein Sockel zu sehen ist, der den Sockeln der Statuen in **E13**, **E10** und **E24** ähnelt, stand hier eine Statue der **Peraïne** aus grauem Raschtulswaller Marmor, die von den Gästen immer wieder als Handtuchhalter missbraucht wurde. Vor zwei Jahren haben Betrunkene die Statue zerbrochen, woraufhin sie in den Abstellraum **U4** verbracht wurde.

Improvisierte Waffen: nasses Handtuch, Prunkzweihänder

Rahjagefällige Bildnisse: Gefesselte Rahja (**WdG 142**), Worauf wartest du? (**Das Levthansband**, Cover)

E19 – KAPELLE DES EFFERD

Zugang: verschlossene Tür (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel bei Orgrim); Zurbaran ist der Ansicht, der Zugang zum gesegneten Ort verträgt sich nicht gut mit dem sündhaften Treiben der Orgie (und noch weniger mit seinen frevelhaften Plänen). Verlangt ein Gast die Öffnung der Kapelle, gibt er sich überrascht und weist Bademeister Orgrim zur raschen Öffnung an.

Licht: Dämmerung (blaues Leuchten durch Gwen Petryl)

Temperatur: Normal

In der Kapelle steht ein Altar mit einer Darstellung Efferds als Herr der Quellen. Weihrauchschalen und Opfergaben (Muscheln, Flusskrebse, Gwen Petryl, Kelche mit Wein und Wasser) sind auf ihm dargebracht. Sankta Elida von Salza, die Efferdheilige gegen Namenloses Wirken, kämpft als Statue gegen Gezücht, darunter auch eine zweiköpfige Echse mit einem Eidechsen- und einem Hornechsenkopf.

Die Kapelle, der Altar und diverse Bildnisse sind *einfach geweiht* (Efferd).

Aktivitäten: Nach Öffnung gelegentlich Betende, selten Lästterer

Geheimnisse des Baumeisters: Elidas Echsengegner steht symbolisch für das Juvenarium.

Vampir-Gegenmittel: Weihrauch (*versengend*)

Rahjagefällige Bildnisse: Efferds Segen (**Unter dem Westwind 30**)



E20 – ODORIEN (INHALATIONSBÄDER)

Zugang: Türen, von innen verschließbar (fragil, simpler Riegel)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm bis Heiß

In diese kleinen Kammern mit Bänken lässt man sich Amphoren mit ätherischen Ölen oder Rauchschaalen bringen, um sich den (angeblichen) Heil- und Stärkungswirkungen bestimmter Aromen auszusetzen. Während der Orgie riecht es nach Warunker Knaster, Ilmenblatt, Zithabar und gerösteten Biberklötzen.

Aktivitäten: Ein Odorium ist mit W6-3 Personen besetzt, bei einem Wert unter 1 unbesetzt.

E21 – SALINARIUM (SALZBAD)

Zugang: Durchgang von E16, offene Türen zu E17 und E24 (stabil, kein Schloss), Türen zu den Odorien (fragil, von innen verschließbar, simpler Riegel)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Die Luft ist salzig. In den kleinen Becken dieses Raums schwappt milchiges Wasser (bis zu *brusthoch*), das mit Unauer Heilsalz versetzt ist. Bunte Halbedelsteine liegen bereit, um sie sich für verschiedene erhoffte Wirkungen aus der Edelsteinkunde auf die Haut zu legen oder unter der Zunge zu tragen. Ein umlaufender Fries an den Wänden gibt Zeugnis von der Regentschaft der Kaiserzwillinge Bardo und Cella.

Aktivitäten: 2W6-2 Bedienstete und Gäste sind im Salinarium zugange.

Geheimnisse des Baumeisters: Bardo und Cella sind auf dem Rundfries ausgesprochen fett dargestellt, Cella fast krötenhaft. Wer sich auch immer für das Fries verantwortlich zeichnete, er kann nicht gut auf das Geschwisterpaar zu sprechen gewesen sein. In einer Szene hält Bardo Hof und seine Untertanen rufen ihm zu: *Morituri te salutant*. (Bosp.: „Die Todgeweihten grüßen dich.“). Ein klassischer Gladiatorengruß, aber dargestellt sind typische Thermen-gänger.

Rahjagefällige Bildnisse: Statue der vielbrüstigen Radscha Uschtammar (**Erste Sonne 96**)

E22 – TEPIDARIUM (WARMLUFTBAD)

Zugang: Durchgang von E16, offene Türen zu E18 und E24 (stabil, kein Schloss), Türen zu den Sudatorien (stabil, von innen verschließbar, simpler Riegel)

Licht: Hell

Temperatur: Warm

In den Wasserbecken mit Sitzbänken (bis zu *brusthoch*) lässt es sich bei Obstplatten und Wasserpfeifen gut aus-halten. Zwei Würfeltische und ein großes Kamelspiel aus Jaspis stehen bereit. Kalte Eimerduschen mit Eiswasser dienen den schwitzenden Besuchern der Sudatorien zur Abkühlung.

Aktivitäten: Es sind 2W6 Personen anwesend. Scherzende Pärchen lassen sich von Küchendienern, Huren und Lustknaben verwöhnen. Zunehmend wächst sich das Tepidarium zum Treffpunkt der Glücksspieler aus, die hier um Schmuckstücke, Gespiele und Besitztümer zocken.

Improvisierte Waffen: Handtuch

Rahjagefällige Bildnisse: Dämonenritt (**Stätten okkulten Geheimnisse**, Cover)

E23 – SUDATORIUM (SCHWITZBÄDER)

Zugang: Türen (stabil, von innen verschließbar, simpler Riegel)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Khômglut bis Kochendes Wasser

Klassische Schwitzsauna nach nivesischem Vorbild (heiße Steine aus dem Ofen samt Kräuteraufguss).

Aktivitäten: Eine Sauna ist mit 3W6-10 Personen besetzt, bei Ergebnissen unter 1 unbesetzt. Manche Feiernde wollen in der Hitze Rauschwirkungen erhöhen, andere treffen sich zu frivolen Aktivitäten in Gruppen.

E24 – CALDARIUM (WARMWASSERBAD)

Zugang: offener Durchgang zum Flur, Treppe zur Kaisergrotte U6, Türen nach E21 und E22 (stabil, kein Schloss), unverschlossenes Portal zum Park (robust, mittelschweres Schloss, Schlüssel in E5), Fenster

Licht: Dämmerung

Temperatur: Heiß

Die größte Thermenhalle liegt unter einer bemalten Rundkuppel. Heißes Wasser sprudelt aus Fisch- und Monsterfratzen in das Becken (bis 2 Schritt Wassertiefe), schwül-warmer Dampf steigt auf. In von der Decke hängenden Käfigen sitzen als Nixen und Necker verkleidete Lustbuben und -mädchen, die dem gehören, der aus dem Becken springend das Gefängnis erklimmen kann (*Athletik* +7). Eine Statue der Rahja, einer Muschel entsteigend, aus rosa-farbenem Eternenmarmor spendet kühles Wasser aus ihren Brüsten.

Eine mit roten Laternen ausgeleuchtete Treppe führt zur Kaisergrotte (U6).

Am Scheitelpunkt des Portalbogens in Richtung Massagesaal, 4 Schritt über dem Boden, glitzert ein Relief mit dem Kopf Kaiser Pervals (Vater von Bardo und Cella), dessen Collier aus Zitrin besteht. Wer hinaufklettert (*Klettern* +5), kann die Gemmen mit einem passenden Werkzeug herausbrechen.

Aktivitäten: 3W6 Feiernde planschen, kichern und treiben anzügliche Spielchen. Hin und wieder treten Gaukler, Musiker und der Scharlatan auf.

Geheimnisse des Baumeisters: Auf der Kuppel der Badehalle ist ein teils abgeblättrtes Deckengemälde zu sehen, das die allegorischen Symbole der Zwölfgötter zeigt. Bei genauerem Hinsehen (bzw. einer IN-Probe) bemerkt man, dass dort oben nicht etwa zwölf Bildnisse, sondern derer 13 aufgetragen wurden. Die Eidechse, das Zeichen Tsas, kann gleich

zweimal auffindig gemacht werden, nämlich wie gewohnt an achter Stelle, aber auch zwischen Stute und Greif, also zwischen den Positionen zwölf und eins, was in der Theologie wie auch im Kalender für den Namenlosen steht. Bei genauer Betrachtung erkennt man, dass diese zweite Eidechse zudem zweiköpfig ist und einen Eidechsen- und einen Hornechsenkopf besitzt (Farathos' Hinweis auf das Juvenarium, das in den Namenlosen Tagen aktiv werden kann).

Die Statue der **Rahja** ist eine von vier Götterstatuen, deren Ensemble in Rätselschritt 3a den Weg zum Juvenarium (Glücksbrunnen in **E11**, **U7**, **U20**) weist.

Improvisierte Waffen: Holzschuh, Handtuch

Vampir-Gegenmittel: Zitrin-Collier im Relief Kaiser Pervals (*versengend*)

Rahjagefällige Bildnisse: Reigen der Tiefe (**Am Großen Fluss 159**), Wellenschönheiten (**Das Schiff in der Flasche 32**)



LIEBESSPIELE IM CALDARIUM

OBERGESCHOSS (ОНПЕ ПЛАП)

Der Nord- und Südflügel verfügen über einen in mehrere Räumlichkeiten unterteilten Speicherboden unter dem Dachgiebel. Das Obergeschoss kann über vier Holztreppe in den Quergängen des Nord- und Südflügels im Erdgeschoss erreicht werden. Gaubenfenster lassen bei Tag Licht hinein. Es riecht nach Holz und Staub. Gerümpel liegt herum, Wäsche trocknet und einfache Lager stehen für Bedienstete bereit. Zur Zeit ist es dunkel (*Sternenlicht*). Feuer ist wegen Brandgefahr verboten. Im Dachstuhl wohnen ein paar scheue Ratten (**ZooBotanica 155**).

DIE HEXEПТРУНЕ

In einer Ecke des Obergeschosses steht Levaskas bei Ankunft eilig versteckte Truhe. Mit diesem Fluggerät ist sie auf dem Dach gelandet. Die Truhe aus Walnussbaumholz besitzt außen Lederriemen (zum Verzurren von Beinen oder Armen). Sie ist von einem gestreuten Ring weißen Pulvers (Alraune) umgeben und nicht verschlossen. Inhalt:

● Zwei Gegenstände, die Levaska als Bestrafung für Diebe obenauf in der Truhe liegen lässt (*Gefahreninstinkt*-Probe): ein Büchlein, in dem in Gimaril-Zeichen geschriebene bornische Gedichte und Kochrezepte stehen und ein Säckchen, in dem Münzen klippeln (2W20 Heller). Die Münzen im

Beutel und viele Seiten des Büchleins sind mit Knötergift bestrichen, das bei Hautkontakt wirkt (**ZooBotanica 265**, Giftstufe 8, Beginn: sofort, Schaden: 2W+1 SP je SR für 8 SR, Symptome: Brennen an der Kontaktstelle, bald Schweißausbrüche am ganzen Körper). Das Gift kann auch robuste Opfer binnen einer Stunde töten.

● eine Pilgerkarte des Mittelreichs (laut Exlibris aus dem Hesindetempel zu Festum), die Wege nach Gareth zeigt

● ein Brief, den Zurbaran an Isegrein geschrieben hatte (**Quelle 10**) und der Levaska zur Jahreswendorgie führte

● ein Wasserschlauch

● angefangener Proviant

● ein gepolstertes Körbchen (zum Transport der Kröte),

● ein Hanfseil, 4 Schritt

● eine Alraune (**ZooBotanica 227**), die wie eine Puppe angezogen ist

● eine leere und eine volle Ampulle mit Heiltrank (E)

● 2 Portionen getrockneter Thonnys, 3 getrocknete Bleichmohn-Kapseln, 2 Portionen Doppelter Gulmond

● wildnistaugliche Kleidung einer schlanken Frau (Wetterhaube, Halstuch, Lederwams, Bauschhose, Schnürstiefel).

Dank der Flugsalbe gilt die Kiste als *magische Waffe*, kann magischen Schaden anrichten, sofern sie z.B. geworfen wird.

UNTERGESCHOSS



Der Keller der Therme besteht aus zwei Badegrotten (U6, U16), abgelegenen Privatkellern (U12, U14) und Wirtschafträumen.

Ebenso verlaufen hier viele Frisch- und Abwasserleitungen. Zwischen Erdgeschoss und Untergeschoss bilden die Heißluftkanäle der Heizung, das Hypokaustum, fast ein eigenes Stockwerk.

Noch unter dem Keller verbirgt sich das zweite, geheime Untergeschoss mit dem Juvenarium (U21) und seinen ebenso geheimen Zugängen (U19, U20).

Die Räume im Untergeschoss sind 2,5 Schritt hoch.

Zugänge: Vom Erdgeschoss führen vier Treppen in die Quergänge des Nord- und Südflügels hinab, zudem in der Schreibkammer (E5, führt nach U14) und der Küche (E9, nach U11). Vom Caldarium (E24) gelangt man in die Kaisergrotte (U6), vom Frigidarium (E6) in die Prinzessingrotte (U16). Eine **Rampe** führt vom Innenhof (E11) in den Stall (U17). Die **Geheimtreppe** unter dem Brunnen des Innenhofs (E11, U7) kennt niemand außer dem verstorbenen Baumeister Farathos.

U9 ist theoretisch auch über die Cella-Therme erreichbar, U18 hat über ein dickes Gitter Verbindung zur Kanalisation Gareths.

Flure: Die unterirdischen Gänge sind spärlich von Fackeln erhellt (*Dämmerung* bis *Mondlicht*). Bedienstete bewegen sich zwischen den einzelnen Räumen hin und her. Gelegentlich kommen einem auch Feiernde feixend (auf dem Weg zu einem Streich), grölend (berauscht und in Hochstimmung) oder rennend (als Ork-, Levthans- oder Amazonenjagd bzw. ihre Beute) entgegen.

In einem Gangstück nahe der Kaisergrotte (U6) können aufmerksame Beobachter junge Triebe eines purpurfarbenen Kletterkrauts an Wand und Boden entdecken. Hier wächst *Blutblatt* (**ZooBotanica** 231), das auf die wachsende Magie des Juvenariums (U21) reagiert.

VI – PRAEFURNIUM (FEUERUNGSRAUM)

Zugang: Durchgang zum Flur, Gittertür zu U2 (robust, simples Schloss, Schlüssel hat ein Heizer)

Licht: Hell bis Dämmerung

Temperatur: Heiß bis Khômglut, in den Öfen Kohlenglut

Hier werden zwei mächtige Heizfeuer betrieben, die Wasser und Luft der Therme erwärmen. Zwei Schritt hohe metallische Gargylenfratzen auf den Öfen machen die Heizklappen zu den Mäulern von Ungeheuern. Das Brennholz wird in Karren herangeschafft. Eimer kalten Wassers dienen zur Abkühlung der Heizer.

Aktivitäten: Es sind zu jeder Zeit fünf schwitzende von insgesamt 15 Heizern anwesend, die im Drei-Schichtbetrieb wechseln.

Improvisierte Waffen: Beil, Schürhaken

Rahjagefällige Bildnisse: Goblin und Schönheit (**Das Buch der Abenteurer**, DSA1, unzensierte Fassung, S. 11)

WASSER UND WÄRME IN DER THERME

DAS HYPOKAUSTUM

Die Therme wird über Heißluftkanäle erhitzt, die unter dem Fußboden des Erdgeschosses verlaufen und in kleinen Schornsteinen bis zum Dach führen. Am wärmsten ist es im östlichen Thermenteil um das Caldarium. Der Hohlraum der Bodenheizung ist etwa drei Spann hoch und wird von zahlreichen Säulen getragen. Die Schornsteine haben Durchmesser von bis zu zwei Spann. Im Hypokaustum herrschen Temperaturen von *Kochend* bis *Backofen*. Ein Mensch kann sich hier kaum bewegen, aber ein kleiner Gargyl oder ein als Ratte fliehender Vampir vermag sowohl Enge als auch Hitze zu überstehen. An vielen Stellen im Unter- und Erdgeschoss existieren Wartungsklappen mit Öffnungen von 1,5 x 1,5 Spann Größe.

DIE WASSERLEITUNGEN

Frischwasserleitungen bestehen aus Stein- oder Tonröhren, sind meist komplett mit Wasser gefüllt (Druck) und haben einen Durchmesser von einem halben Finger (Wasserhähne) bis einem Spann (Hauptversorgungen).

Die Abwasserleitungen aus gefliesten Steinröhren sind an Ein- und Ausgängen mit Metallgittern versehen. Sie haben einen Durchmesser von einem Spann bis drei Spann und sind etwa bis zu einem Viertel mit Wasser gefüllt (also von einem kleinen Tier wie der Kröte *Turamash* zu passieren).

U2.1, U2.2 - HOLZLAGER

Zugang: Gittertür zu U1 (robust, simples Schloss, Schlüssel hat ein Heizer)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Heiß

Hier lagern 30 Raumschritt trockene Fichte. An die Scheite einer einzelnen Firunsföhre (vom Fichtenholz unterscheidbar mittels einer *Pflanzenkunde*-Probe) klammern sich seit der Fällung des Baums noch ein Dutzend sterbende *Borklinge* (Mindergeister des Humus), die übermäßig Funken und Glut sprühen, wenn sie ins Feuer geworfen werden.

Aktivitäten: Heizer holen regelmäßig Holz.

Vampir-Gegenmittel: Fichtenholz ist nutzlos als Pflock. Das (fälschlich gelieferte) Holz der Firunsföhre ist hingegen, zu einem Pflock geschnitzt, vernichtend. Ein Borkling kann wenig mehr tun, als einen Helden, der „sein Heim“ zerstört, mit offenem Mund anstarren, während er sich langsam auflöst.

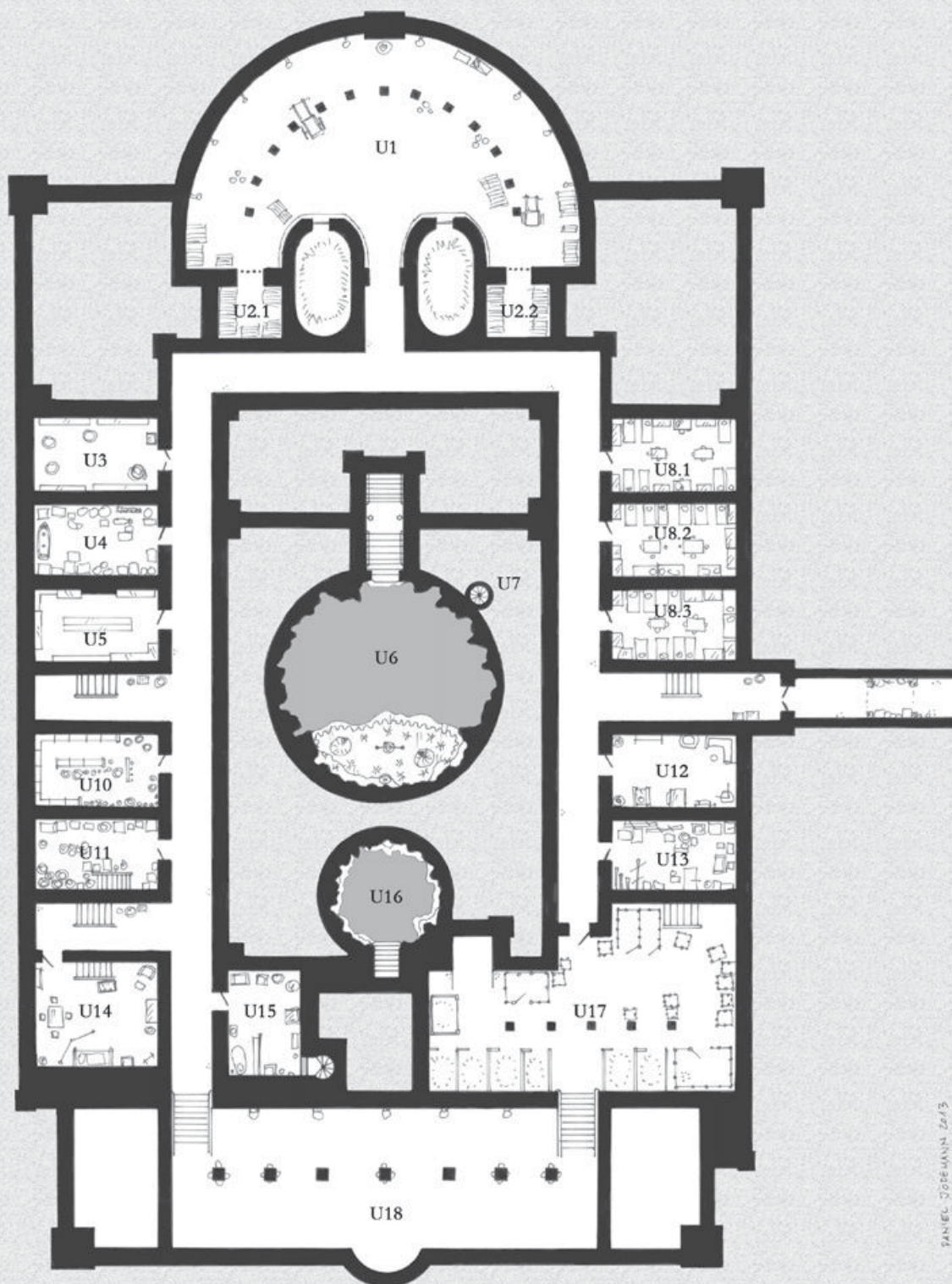


DIE BARDO-THERME

UNTERTAGESCHOSS



0 5 Schritt



DANIEL JOHANNIN, 2013



U3 – WÄSCHERAUM

Zugang: offene Tür vom Flur (fragil, kein Schloss)

Licht: Hell

Temperatur: Warm

Große Waschbottiche enthalten Seifenlauge, in Regalen liegen Tuniken, Kostüme, Handtücher und Wickel.

Aktivitäten: W6-2 Wäscher schleppen Wäsche, reinigen sie oder bringen sie zum Trocknen auf den Speicherboden.

Improvisierte Waffen: Besenstiel, Handtuch, Teppichklopfer

Rahjagefällige Bildnisse: Zwerg des Monats (**AB 42** S. 14 / **Aventurisches Archiv 2** S. 73)

U4 – ABSTELLKAMMER

Zugang: offene Tür zum Flur (stabil, einfaches Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Normal

Verstaubtes oder kaputtes Gerümpel türmt sich bis zur Decke auf. Teilweise lagern die Gegenstände seit der Eröffnung der Therme. Manches wird ein, zweimal im Jahr zu besonderen Veranstaltungen gebraucht. Einige Objekte:

- Holzkisten, Waschschüsseln, abgebrochene Fackelhalter, Badezuber
- metallische riechende Reste einer Feuerwerksinstallation
- ein riesiges Spruchband mit dem Gruß *Heil Answin I, unserem Kaiser*
- eine schwimmfähige, vergoldete Drei-Meter-Galeere mit Rudern, Masten und Kerzenhalterungen
- eine zerbrochene Perainestatue, die einst in **E18** stand

Aktivitäten: keine; die Kammer dient als provisorisches Gefängnis, falls der Gastgeber einen Gast wegsperren muss.

Improvisierte Waffen: Hammer, Ruder

Waffen: 3 Speere, versteckt

U5 – EISKAMMER

Zugang: schwere, unverschlossene Tür zum Flur (robust, mittelschweres Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Eiskalt

Das Innere des Raums ist komplett überfrozen. In Regalen lagern geeiste Früchte, Seefische und Kirsch-Eistorten. Eiszapfen hängen von Decke, Türsturz und Regalen.

Die niedrige Temperatur rührt von einem steinernen Eisbärenrelief an der Wand her. Aus den Nüstern der Bären sickert beständig Kälte (semipermanentes CALDOFRIGO-Artefakt).

Aktivitäten: Hin und wieder holt ein ‚Moha-Diener‘ ein gefrorenes Gericht, zerschlägt Eisblöcke in handliche Stücke für die kalten Eimerduschen oder er formt Schneebälle, die ein Patrizier für eine „erfrischende Kurzweil“ geordert hat.

Vampir-Gegenmittel: Eiszapfen (vernichtend), Schnee, Eis (versengend)

UNTERSUCHUNG DER KAISERGROTTE (S. 98)

Haben die Helden genügend Licht und suchen nach Besonderheiten des Raumes, können ihnen Details auffallen, die sonst verborgen bleiben (*Sinnenschärfe*).

● Zwischen den größeren Moha-und-Dschungel-Malereien zeigen kleine Szenen Ungewöhnliches: eine Eidechsen- und eine Hornechsengottheit (Zsahh und Ssad'Navv) umkreisen sich; Achaz bewundern den Sternenhimmel, in dem aus der im Meridian stehenden Namenlosen Sternenleere ein Wasser in einen Kelch des Lebens strömt; 13 darbende Achaz in einer Pyramide lassen ihre Kraft auf einen kräftigen Achazpriester strömen

● Ein häufig wiederholtes Symbol in Zierbalken ist eine zweiköpfige Echse mit einem Eidechsen- und einem dreizehngehörnten Hornechsenkopf (das Zeichen für das Juvenarium).

● Unter den Schmucksteinen im Raum ist Lapislazuli häufig, einige Glanzadern im Fels bestehen aus teurem Diamantstaub. In der Kristallomantie steht Lapislazuli für das Merkmal *Form*, der Diamant für *Temporal*.

● Zwischen den feinen Felsritzungen der Höhlendecke verstecken sich Symbole, die ein Gelehrter den Wortzeichen des Zelemja (so das Menschenwort) bzw. Chrmk (wie es unter Echsen heißt) zuordnen kann. Wer die Schrift beherrscht, kann sich an eine Entzifferung machen. Für jedes Zeichen dauert die Deutung 5 Minuten, geteilt durch die Summe in den TaW für *Lesen/Schreiben (Zelemja/Chrmk)*, *Sprachen kennen (Rssabh)* und *Sprachenkunde*. Typische Zeichen sind: Wasser, Gib deine Schuppen!, Opfer und Tod, Dienst an der Ewigkeit, Viele für Einen, schnelle Häutung (Alterung), Bewahrung des Alten durch neue Jugend, Heil dem Mächtigen.

● Im Wasser verlaufen dreizehn im Boden eingelegte, angelaufene Metallleisten auf einen zentralen Wasserablauf zu, der von einem handtellergroßen Metallkopf überkront wird. Kratzt man die Patina ab, kann man erkennen, dass die Leisten und der Kopf aus dem magischen Metall Arkanium bestehen. Der Ablauf trägt wiederum das Eidechsen-Hornechsen-Symbol. Das Wasser nimmt von hier aus seinen Weg zum Juvenarium. Durch das Rohr passt nichts, was größer als eine Maus ist.

● Nahe des Eingangs zur Grotte verkündet eine kleine Messingplakette: *Farathos cum paenitentia fecit* (Bosp.: „Farathos hat es mit Bedauern errichtet“). Es liegt ein Schreibfehler nahe, da eher die Inschrift ... *cum patientia* ... („... mit Geduld ...“) bei Urheberangaben üblich ist. Tatsächlich ist es ein Hinweis auf den Baumeister und seine wahre Gesinnung zum Juvenarium.

● Mit Hellsichtzauberei kann man feststellen, dass Teile des Raums zu einem größeren magischen Objekt gehören, das anscheinend Teil des Thermegebäudes ist (das Juvenarium). Siehe zur Analyse S. 140.



U6 – KAISERGROTTE

Zugang: Vorhang zur mit roten Laternen verzierte Treppe von **E24**

Licht: Dämmerung / Mondlicht während der Dschungelnacht

Temperatur: Warm

Der Baderaum ist einer natürlichen Grotte nachempfunden. Die Treppe endet direkt im bis zu hüfttiefen Wasserbecken, das den größten Teil des Raumes einnimmt. Hier kann man sich in die Felsnischen drücken, mit einem Kelch Wein auf Bänken im Wasser sitzen oder liegend die mit vielen Felsritzungen verzierte Höhlendecke bestaunen.

Trockenen Fußes steht man nur auf einer von Feuerschalen erhellten Holzbühne, die von einem schweren Vorhang verhüllt wird. Auf der Bühne steht die Kulisse eines mohischen Dschungeldorfes mitsamt Kannibalen-Kochtopf. Liane, Farne und eingetopfte Blumen mit farbenfrohen, kopfgroßen Blüten verstärken die Urwaldatmosphäre. Malereien auf Wandfliesen zeigen Mohavölker wie Kamaluq sie schuf. Nur eine vergoldete Büste Kaiser Bardos, die süffisant auf den Betrachter herablächelt, passt nicht so recht ins Meridiana-Ambiente.

In Wahrheit ist dieser Raum zentraler Bestandteil jener echsischen Verjüngungsapparatur, derer sich Bardo bedient und deren Abfluss in das geheime Juvenarium (**U21**) führt. Er dient der Rekrutierung von Opfern.

Aktivitäten: 2W6-2 Gäste planschen, speisen und lieben sich; um Mitternacht Aufführung des Spektakels der Dschungelnacht (siehe **Schlüsselerlebnis um Schlag zwölf: Die Dschungelnacht**)

Geheimnisse des Baumeisters: siehe **Untersuchung der Kaisergrotte**

Rahjagefällige Bildnisse: Kamaluqs stolzeste Schöpfung (Waldmenschen-Motive aus **In den Dschungeln Meridianas 150-164**)

U7 – GEHEIMTREPPPE

Zugang: von oben durch den Echtenbrunnen in **E11**, von unten aus **U20**

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Normal

Die enge Wendeltreppe, Teil des geheimen Wegs von Farathos, schraubt sich in die Tiefe, dem Juvenarium entgegen.

Aktivitäten: keine

U8.1, U8.2, U8.3 – RUHERÄUME DER BEDIENTETEN

Zugang: offene Türen (stabil, nicht verschließbar)

Licht: Dunkelheit / Dämmerung bei Anwesenheit Bedienteter

Temperatur: Normal

Jeder Raum verfügt über ein Dutzend Betten oder Strohlager, einige Schemel und Stühle, zwei Tische und sechs Schränke. Klamotten hängen über Stangen, Gerümpel und gezogene Vorhänge machen den Raum unübersichtlich. Hier können Bedienstete der Therme und Feierhelfer ruhen, wenn sie nicht gerade ihrer Arbeit nachgehen.

Aktivitäten: In jedem Raum sind W20-8 Bedienstete anwesend. Bei einem Ergebnis kleiner 1 ist der Raum leer. Die Anwesenden (W20) schlafen (1-8), tratschen, scherzen und spielen mit Würfeln (9-12), streiten (13-15) oder bessern Werkzeuge und Kleidung aus (16-20).

Improvisierte Waffen: Schemel

Rahjagefällige Bildnisse: Abrisse von ‚Elfen des Monats‘ aus dem Aventurischen Boten, so etwa Talita Windgeflüster (**AB 37 S. 3 / Aventurisches Archiv 2 S. 10**), Alia Regensang (**AB 39, S. 4 / Aventurisches Archiv 2 S. 40**) und Jyvindar Kvirasim (**AB 41 S. 15, Aventurisches Archiv 2 S. 68**)

U9 – GANG ZUR CELLA-THERME

Zugang: vom Gang mit der Treppe eine verschlossene Tür (stabil, mittelschweres Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Kühl

Der Gang zur 40 Schritt entfernten Cella-Therme ist wegen Einsturzgefahr zur Zeit unbenutzt. Nach wenigen Schritten gerät man an ein nasses, erst kürzlich durch Wassereinbruch abgesacktes Teilstück des Ganges, der mit Balken, Brettern und Latten notdürftig abgestützt ist. Ist man beim Durchqueren nicht vorsichtig (*Schleichen*-Probe), stürzt der Gang über dem Passierenden zusammen (4W6 TP, evtl. Gefahr durch Erstickten). Eine Selbst- oder Fremdbefreiung aus dem Erdrück gelingt bei 8 angesammelten gelungenen KK-Proben. Jede KK-Probe erfordert 1 SR Zeit und kostet 3 Punkte Erschöpfung. Der HEXENKNOTEN Levaskas wirkt nicht unterirdisch, betrifft also nicht den Gang (siehe S. 74).

Aktivitäten: keine

U10 – WEINKELLER

Zugang: Tür (robust, mittelschweres Schloss), bei 1-3 auf W6 offen und mit steckendem Schlüssel, bei 4-6 verschlossen, Schlüssel bei einem Bedienteten

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Kühl

In Fässern, Flaschen und Krügen lagern etliche edle und weniger edle Tropfen (siehe Weinliste auf S. 20). Die Fässer mit billigem Wein stehen vorsorglich näher an der Tür, wo sie übereifrige Gäste hin und wieder entwenden, ohne das Personal zu bemühen.

Aktivitäten: Bei 1-3 auf W6 niemand da, bei 4-5 holen Bedienstete ein neues Fass, bei 6 stürmen Gäste den Weinkeller.



VII – VORRAßSKELLER

Zugang: verschlossene Tür vom Gang (stabil, einfaches Schloss, Schlüssel in E5), Treppe von der Küche E9

Licht: Mondlicht

Temperatur: Kühl

In Säcken, Krügen, Einmachgläsern und Weidenkörben lagern Lebensmittel. Aus der Küche über dem Raum dringen Licht und laute Geschäftigkeit.

Aktivitäten: Bei 1-4 leer, bei 5-6 huschen ein, zwei Küchendiener durch.

VI2 – KAMMER DER VERBOTENEN FREUDEN

Zugang: verschlossene Tür (stabil, komplexes Schloss, Schlüssel hat einer der Gäste, die den Raum nutzen), vor der meist der Leibwächter eines Gastes steht

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal bis Warm

Die Kammer dient während der Orgie einigen einflussreichen und erfahrenen Gästen als privates und verschwiegenes Spielzimmer. Hier gehen sie sexuellen Praktiken nach, die dem durchschnittlichen Orgiengänger zu heikel oder grotesk sind und die der Öffentlichkeit als Widerwärtigkeit, Verbrechen oder Frevel gelten. Die Grenze zur Belkelelgefälligkeit ist meist überschritten. Zutritt wird nur auf Einladung eines der Herren über das Zimmer gewährt.

Aus dem Raum dringen durch die dicke Tür leise die Geräusche der Abscheulichkeiten, z.B. Kettenrasseln, Peitschenknallen, Schreie, gieriges Gelächter, übertönt von Trommeln und Zimbeln.

Was hier im Detail vor sich geht, definieren Sie unter Berücksichtigung des Geschmacks Ihrer Spielrunde selbst: Es sollte auf Ihre Spieler ganz im Unterhaltungssinne der Genres Fantasy, Krimi und Horror erschreckend und abstoßend wirken, aber nicht so viel Ablehnung hervorrufen, dass den Spielern die Freude an der Rollenspielsitzung vergeht. Häufig wird die Andeutung abgründiger Geschehnisse genügen. Herrinnen und Herren der verbotenen Freuden können sein: Zurbaran, Magda Burkherdall (Belkelel-Paktiererin), BalDRAM Springloff, Ilmariel Prutz. Opfer ihrer Praktiken können sein: Dhana Ilgur, Isna-Inti, Elaou, ahnungslose Orgienfrischlinge, Kinder, die Harpyie aus U17, Tiere.

Aktivitäten: Siehe oben, es sind W6+2 Personen anwesend, darunter immer zumindest ein Opfer.

Waffen: Geißel, Neunschwänzige

Rahja(un)gefällige Bildnisse: Gefangene des Schmerzes (**ZooBotanica 224**), Niederhöllische Wollust (**WdZ 397**)

VI3 – ABSTELLRAUM

Zugang: Grob gezimmerte Lattentür (stabil, kein Schloss) vor der eine Kette samt Warnschild hängt: Auf ihm sind mit Kreide ein Totenkopf und eine Spinne gezeichnet.

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Kühl

Hier stehen schimmelige und verzogene Möbelstücke, Kisten und Requisitenteile. An der Decke des Raums spannen zwei Fischerspinnen (**ZooBotanica 167**) ihre Netze.

Aktivitäten: Die Achtbeiner werden von Rauert geduldet, da sie recht effektiv Ratten fangen. Allerdings nehmen sie auch Menschen, die den Raum betreten, als Beute wahr.

Werte einer Fischerspinn:

Größe: knapp 2 Schritt **Gewicht:** 20 Stein

Fangnetz:

INI 5+2W6 AT 11 PA 6 TP – DK NSP

Aussaugen:

INI 5+2W6 AT automatisch PA 0 TP 1 SP

DK H

LeP 20 AuP 20 RS 1 WS 5 MR 10 / 8

GS 7 GW 6

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (8), Netz (8), keine Einbußen durch Dunkelheit

Improvisierte Waffen: Besenstiel

Vampir-Gegenmittel: Urdas-Spieltisch aus Bosparanienholz (*versengend*, als Pflock *vernichtend*)

VI4 – PRIVATKELLER

Zugang: Tür zum Gang (robust, komplexes Schloss, Schlüssel bei Zurbaran und Sylvette); geschlossene Luke auf der Treppenstiege nach oben zur Schreibkammer E5 (fragil, simples Schloss, Schlüssel hat Zurbaran)

Licht: Sternenlicht

Temperatur: Kühl bis Normal

Der Privatkeller wurde von Zurbaran für die Dauer der Orgie angemietet und enthält sensible Objekte, die Licht auf seine Hintergründe werfen. Abgesehen von Tisch, Bett, Sessel, Spiegel, Aranischer Wand und Schrank lassen sich hier finden:

● Holzkisten mit leicht bläulich glimmenden Pilzkulturen. Die Rattenpilze werden von der Saucenköchin Sylvette geerntet, um sie einer speziellen Suppe zur Bekehrung der Feiernden zuzuführen.

● Eine verzierte, verschlossene Reisetruhe (fragil, komplexes Schloss, Schlüssel hat Zurbaran), in der es sich in Wahrheit um einen aufklappbaren und dem Namenlosen geweihten Schrein handelt. Er zeigt in seinem Innern den Dreizehnten in der lasziven Pose eines vergoldeten, liegenden Mannes ohne Gesicht. Im Schrein eingelassen sind Schubladen mit Folgendem:

- Kerzen und Räucherwerk
- eine goldene Maske
- eine schwarz-purpurne Robe
- kleine Kanopen (Eingeweidebehälter) mit Zehen, Fingern und Augen in Öl
- ein Buch in schwarzem Ledereinband (die *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*, **WdZ 88**, enthält auch Hinweise zur Verwundbarkeit von Vampiren)
- eine handschriftlich verfasste Abhandlung zur Namenlosenliturgie EWIGE JUGEND (**WdG 290**)

- eine tückische Saguaraspinne (**ZooBotanica 177**) als mörderische Überraschung für Unbefugte
- einen parfümierten *Brief*, der auf Tulamidisch verfasst ist. Er belegt eine Verbindung Zurbarans zu den Mädchenhändlern und enthält **einen Hinweis zu Taradiel**. Siehe **Quelle 9**.

Aktivitäten: bei 6 auf W6 suchen Zurbaran oder Sylvette den Raum auf

Rahjagefällige Bildnisse: Blutopfer (**Am Großen Fluss 198**)

UI5 – ABSTELLRAUM

Zugang: offene Brettertür vom Gang (fragil, simples Schloss, Schlüssel hat Rauert), Geheimtür (robust, magisches Schloss) zu **U19**

Licht: Sternenlicht

Temperatur: Kühl bis Normal

Das Chaos ist in diesem getäfelten Raum nicht ganz so groß wie in anderen Abstellräumen. Eine Ecke mit Strohlager, einem Gruftasselpanzer, mumifizierten Ratten und aufgehängten Glitzerkettchen ist die Heimstatt des Güllners Rauert. In einer Amphore hat er seinen Schatz versteckt: Ringe, Ohrringe, Amulette, Fußkettchen und Haartücher, die Besucher über Jahrzehnte hinweg in den Becken verloren haben.

Geheimtür: Wenn Bardo (und nur er) vor der Ostwand das Schlüsselwort „Immortalis“ spricht, öffnet sich per ANIMATIO ein Wandpaneel und gibt eine Treppe (zu **U19**) frei. Wer im Raum nach geheimen Einbauten sucht, kann mittels *Zwergenmase* +6 bemerken, dass hinter dem Paneel ein Hohlraum liegt. Der Öffnungsmechanismus ist in der Wand versteckt und mit Mitteln des *Schlösser knackens* nicht zu erreichen. Er kann mit einem FORAMEN +6 zu 8 AsP geöffnet werden. Rauert vermutet, dass hier „irgendetwas ist“, hat die Tür aber nie öffnen können.

Dramaturgische Anmerkung: Für den Fortgang der Haupthandlung ist es wichtig, dass Bardo die Geheimtür gegen Mitternacht benutzen kann, um zum Juvenarium zu gelangen. Die Unauffälligkeit der Tür, die anderweitigen Aufgaben der Helden und der magische Öffnungsmechanismus machen es unwahrscheinlich, dass die Gruppe vor Mitternacht das Juvenarium entdecken kann. Falls doch, können sie Bardos Schandtät verhindern, noch ehe er sie begeht.

Aktivitäten: Bei 17-19 auf W20 rumpelt Rauert hier herum, bei 20 sieht ein nervöser Bardo, der davon überrascht wurde, dass Rauert hier haust, kurz nach dem Rechten.

Vampir-Gegenmittel: Ring mit großem Bergkristall (*versengend*) in Rauerts Amphore, Gruftasselpanzer (von Rauert ohne Fallen bezwungen, *versengend*)

UI6 – PRINZESSINGROTTE

Zugang: Treppe nach oben zum Frigidarium (**E6**)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Warm

Die kleine Schwester der Kaisergrötte (U6) ist ebenso natürlichen Höhlen nachempfunden und wird von einem warmen Wasserbecken ausgefüllt. Bunte Wandfliesen zeigen Vater Efferd, Meeresvölker, kräftige Neckerprinzen und zarte Meerprinzessinnen.

Aktivitäten: 2W6-7 Gäste ergehen sich in Wasserspielen; bei einem Ergebnis kleiner 1 ist die Grötte verlassen.

Rahjagefällige Bildnisse: Nixenträume (**Efferds Wogen 141**)

UI7 – STALL

Zugang: Tür vom Flur (fragil, kein Schloss), Tür zu **U18** (fragil, kein Schloss), Rampe mit offenem Tor zu **E11** (stabil, einfaches Schloss, Schlüssel in **E5**)

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal

Der Stall verfügt über drei Großtierkähge, sechs Pferdeboxen und eine Menagerie mit einem Dutzend Kleintierställen. Nahe der Rampe kann man in einer Tierkampfarena auf den Ausgang verschiedener Paarungen wetten: Hähne, Hunde, Große Schröter und Blutkrabben treten gegen Artgenossen oder anderes Getier an.

Wenn sie nicht gerade vorgeführt oder durch die Therme gescheucht werden, sind hier anwesend:

Kleintiere

- viele Herzogensittiche, Kolibris, Buntschreier, Loris
- ein Dutzend kuschlige Rotpüschel (**ZooBotanica 109**) und Säbelzahnkaninchen (vermehrungsfreudige Hybriden aus Orklandkarnickeln und Silbertigern)
- einige rote Rubinsalamander (**ZooBotanica 126**) in mit Wasser gefüllten Kelchen, aus denen einige Gäste trinken, da es jung halten soll
- vier „Spinnen des Namenlosen“ (Vogelspinnen, denen das Symbol des Namenlosen auf den Rücken gemalt wurde, **ZooBotanica 178**)
- drei Blutottern (**ZooBotanica 167**)
- ein Silberfuchs (**ZooBotanica 99**)
- die Vampirkatze *Dentassia*, eine weiß-braun getupfte Scheunekatze, die einst Opfer eines vampirischen Wesens geworden ist. Ihr Käfig ist stets mit einem schwarzen Tuch verdeckt. Sie verträgt weder Sonnenlicht noch Regen und kann Gewitter und Wasserflächen nicht ertragen, ihre Wunden heilen rasend schnell. Der Tierbändiger *Mhadul* füttert sie mit Schweineblut. Tatsächlich entsprechen ihre Verwundbarkeiten einer *Praios*-, *Rondra*- und *Efferdverfluchung*.

Großtiere

- einige Saphir- und Goldfasane (**ZooBotanica 100**), die üblicherweise den Innenhof schmücken
- eine wirre Harpyie (**ZooBotanica 108**), die nur noch einen Flügel besitzt und die einige Kerle zum Gegenstand von Sexwetten machen.
- vier Affen aus Meridiana mit großem Paarungstrieb
- fünf Schafe, beliebt bei Gästen, die sich an „Tobrischen Gelüsten“ delectieren



- zwei Opferwidder, die im Verlauf des Festes Levthan dargeboten werden sollen und in deren Blut sich Auserwählte wälzen dürfen
- ein als Einhorn verkleideter Apfelschimmel
- zwei Stuten, die akrobatischen Inszenierungen dienen oder mit nackter Reiterin als anschauliche ‚Rahja auf der Stute‘ über die Fliesen schreiten
- zwei Große Schröter (**ZooBotanica 117**), die von Feiernenden gerne „wie zu Zeiten Bardos und Cellas“ an der Leine spazieren geführt werden
- ein Kaiman
- ein grollender und hungriger Berglöwe (**ZooBotanica 128**), den die ‚Amazonen‘ als Kraft- und Mutprobe an drei Ketten durch die Therme zerren
- *Orm*, ein mit einer Fußkette angelegter alter Tanzbär, der eher sanft als gefährlich wirkt (Höhlenbär, **ZooBotanica 72**)

Aktivitäten: 2W6 Gäste bestaunen die Käfige oder feuern die Tiere in der Arena an.

Waffen: Lasso, Peitsche

U18 – ABWASSERHALLE („STINKARIUM“)

Zugang: Treppe zum Flur, Tür zu U17 (fragil, kein Schloss), Gitter zur Gareths Kanalisation (sehr robust, keine Öffnungsmöglichkeit, Durchlassgröße: 1 Spann)

Licht: Mondlicht

Temperatur: Kühl

In der sechs Schritt hohen Halle, deren Boden drei Schritt unter der übrigen Kellerebene liegt, fließen die Abwasserkanäle der Therme zusammen. Vielfach strömt und plätschert Wasser aus Röhren und steinernen Ungeheurmäulern. Kalter Nebel und übler Gestank erfüllen den Raum (*Selbstbeherrschung*-Probe –3, bei Misslingen Übelkeit: alle Guten Eigenschaften, AT, PA, INI je –1 für W3 SR). Die Abwasser passieren Gitter und ein Setzbecken (*Brusthohes Wasser*) und fließen westwärts weiter in die Tiefen der Kanalisation Gareths. Zwei Nebenräume liegen unter den Latrinen des Erdgeschoss und dienen der Reinigung der Güllegrube (bei Betreten erneute *Selbstbeherrschung*-Probe wegen Gestanks, diesmal +0).

Aus einem Abwasserrohr, das von U20 stammt, wird hin und wieder der Schleim von Riesenamöben herangespült.

Der HEXENKNOTEN Levaskas wirkt nicht unterirdisch, betrifft also nicht ein Entkommen durch das Abflussgitter in die Kanalisation (siehe S. 74).

In der Kanalisation benötigt man 10 angesammelte TaP* in *Orientierung*, um einen Ausgang zu den Straßen Neu-Gareths zu finden. Jede SR kann eine Probe abgelegt werden. Gefahren drohen durch Blutegel, Ratten, Höhlenspinnen und dem Abrutschen in tiefere Kanäle. Für weitere Anregungen zur Kanalisation der Stadt siehe **Dächer** ab Seite 223.

Aktivitäten: Bei 1-5 auf W20 hält sich hier Güllner Rauert auf, fischt mit langen Stecken und Käschern in der trüben Brühe, reinigt Spuck- und Pisstöpfe oder karrt Scheiße weg. Bei 15-19 huschen W20 Ratten oder Wolfsratten (**ZooBotanica 155**) umher, bei 20 klacken die Zangen von W2 Gruftasseln (**ZooBotanica 71**).

GEHEIMES UNTERGESCHOSS

U19 – BARDOS GEHEIMGANG

Zugang: Geheimtür von U15 (stabil, magisches Schloss), Durchgang mit purpurnem Vorhang zu U21

Licht: Dämmerung

Temperatur: Normal

Betritt man die engen Stufen der Geheimtreppe zum Juvenarium, beginnen spannlange, in Gläsern gefangene Blütenfenen zu leuchten und hauchen „Willkommen, oh ewig junger Kaiser! Unsterblichkeit ist nur wenige Schritt entfernt. Das Juvenarium ist dein!“

Aktivitäten: Um Mitternacht gehen hier Bardo und Ludilla ins Juvenarium, kurz nach 4:00 Uhr verlassen sie es evtl. wieder; sonst keine.

U20 – FARATHOS' GEHEIMGANG

Zugang: Treppe von U7; zum Juvenarium lässt sich ein dünnes Wandpaneel (fragil) öffnen, das von U20 aus mit einem einfachen Riegel zu bedienen ist

Licht: Dunkelheit

Temperatur: Warm

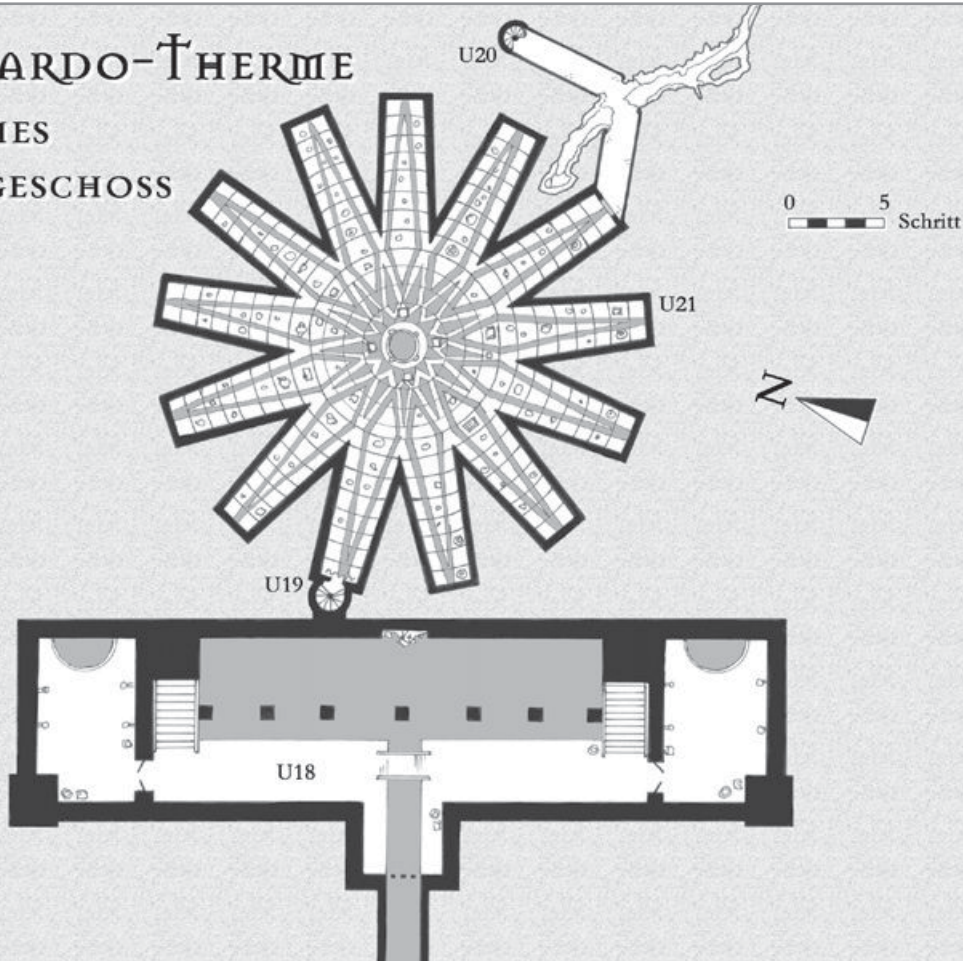
Farathos Geheimtreppe endet 10 Schritt unter dem Erdgeschoss. Ein feuchter Gang führt Richtung Nordwest, es riecht modrig. Vor 20 Jahren sind Wühlschrate aus den Tiefen Untergareths beim Knick des Ganges durchgebrochen. In einer Nische bei der Treppe steht ein in Wachstuch eingeschlagenes Büchlein *Leitfaden für Alternde* von der Hand Farathos': Es fasst kurz und knapp die Geschichte der Therme, des Juvenariums und die aktuelle Situation der Helden zusammen (und dient vor allem dazu, der Gruppe die Hintergründe zu vermitteln, sofern sie bislang noch deutlich im Dunkeln tappen). Es endet mit einem Appell: „In der Götter Namen: Haltet den Kaiser auf! Zerstört das Juvenarium! Je schneller, desto besser, wenn Euch Euer Leben lieb ist!“

Aktivitäten: Riesenamöben haben sich in dem warmen, feuchten Gewölbe eingenistet. Zwei Gallertwesen hängen an Decke und Wand. Eine weitere, drei Schritte mächtige Amöbe sitzt wie ein Pfropfen über dem weiteren Weg Richtung U21.

Dramaturgische Anmerkung: Falls Sie Ihren Helden noch ein Hindernis bieten möchten, greifen die Amöben an. Wenn Sie darauf verzichten wollen, ziehen sich die dräuenden Schleimtropfen langsam vor den Lichtquellen der Helden in den Durchbruch zurück und mit einem lauten „Schlopp!“ gibt die große Amöbe den weiteren Weg frei.

DIE BARDO-THERME

GEHEIMES UNTERRGESCHOSS



Riesenamöben

(in Klammern die Werte der größten Amöbe)

Scheinarm:

INI 1+1W3 AT 10(13)** PA 0
 TP 1W3+KR/2(2W6+KR/2)** DK H
 LeP 20 (70) RS 0* AuP unendlich
 WS unendlich MR 18 / 10 GS 0,25 GW 10 (14)

Besondere Kampfregelein: großer Gegner, Umklammern (0)

* Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

** Gelingt es der Riesenamöbe einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu *Umklammern* (ihn quasi zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert. Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

Geheimnisse des Baumeisters: siehe oben

U21 – JUVENARIUM

Zugang: Durchgang hinter purpurnem Vorhang von U19, geheime, vom Raum nicht sichtbare Tür in einem Wandpaneel zu U20 (fragil, Riegel auf der anderen Seite)

Licht: Hell

Temperatur: Warm

Diese unterirdische Halle mit dem Grundriss eines dreizehnzackigen Sterns senkt sich von den Wänden bis zur Mitte auf 13 Rängen ab, über die handbreite Kanäle und Wassertreppen fließen. An den Wänden prangen echsische Tempelreliefs. Die einzelnen **Ränge** sind mit penibel angeordneten Paraphernalia übersät, die das Ritual des Jungbrunnens unterstützen: Rauchgefäße, Sumu-Kelche, Opale mit dem Zeichen Tsas, Rosenquarze mit dem Zeichen Satinavs, Zelemja-Symbole aus Grünspanfarbe und Menschenblut, Eidechsenchwänze, Molchbeine, Schildkrötenpanzer, Schlängeneier, ein Hornechsenhädel, das Harz eines unsterblichen Baumkönigs. Allerorten prangt das Symbol der zweiköpfigen Echse in vielen Variationen.

Im **Zentrum**, umgeben von einem Wasserrund, steht ein mit Arkanium überzogener Kessel auf Krötenfüßen, der groß genug ist, dass ein halbes Dutzend Menschen in ihm stehen kann. In sein Metall sind Bildnisse von alternden und sich verjüngenden Achaz eingearbeitet. Gravierte Zelemja-Glyphen künden von Ssad'Navv, Zssah, Ewigem Leben und Jugendopfern. Der Kessel ist offensichtlich der Kernpunkt dieses Ritualraums.



Unter der Decke hängen dreizehn mächtige **Wasseruhren** aus Kristallglas. Sie sind (je nach Zeitpunkt und Alterung der mit ihnen magisch verbundenen Opfern) unterschiedlich gut mit einer goldgrün schimmernden Essenz gefüllt – dem *Elixier des Lebens*, entstanden aus dem Sikaryan der Juvenariums-Opfer. In den Wassersäulen schwimmen jeweils einige Haare des entsprechenden Ritual-Opfers, die Invino ihnen geraubt hat. Die mit den Lebensjahren der Opfer aufgeladene Flüssigkeit kann mittels eines vom Kessel aus zu bedienenden Kettenzugs abgelassen werden, sodass sie sich direkt in den Arkaniumkessel ergießt. Auf dem Griff des Kettenzugs steht eingegraben: *Semper vivam* (Bosp.: „Ich werde ewig leben“).

Weitere Details:

● aus einem alten, verzierten 5-Urn-Weinfass aus Rosenholz mit der Aufschrift *Anno 901 – Valpos Bester* hört man bisweilen Gesang und Schluckauf. Es ist die Heimstatt des Dschinns Invino.

● ein Streitkolben, vergiftet mit Kelmon, liegt nahe des Kessels

● in einer Ecke liegen zwei Kostüme: ‚Horas‘ und ‚Lamea‘, in ganzer Pracht und bereit, ihren Träger angemessen zur Herrschaft über einen ganzen Kontinent zu bringen.

● Auf vier kleinen Marmorschreinen um den Kessel liegen in Arkaniumschalen geschliffene, reine Diamanten zu je 90 Karat (Wert: je 700 D), die als Kraftspeicher (**WdA 89**) Zauberkraft an das laufende Ritual abgegeben haben.

● **Optional:** In einem Geheimversteck ruht ein Kästchen mit mehreren Fläschchen vom Elixier des Lebens. Sie stammen von Farathos' erstem Versuch, in den Namenlosen Tagen 971/972 BF aus dem Jungbrunnen zu schöpfen und erhalten die Lebensjahre seiner damals gestorbenen Adepten.

Aktivitäten: ab S. 78

Waffen: Bardos Streitkolben mit Kelmon-Gift

DER PARK

AUSMAßE UND ZUGANG

Der etwa zwei Acker (Hektar) große Thermenpark misst 120 mal 200 Schritt und umgibt Bardo- und Cella-Therme gleichermaßen. Er wird auf allen Seiten von einer zweieinhalb Schritt hohen Mauer begrenzt. Die Gittertore an den zwölf Parkeingängen sind verschlossen. Das von den Gästen beim Eintreffen benutzte Tor (**P1**) wird nach Eröffnung der Orgie zugesperrt: Niemand soll die Feier stören.

Phexenskinder (TaW *Füchsisch* 6+) können auf der Außenseite der Parkmauer verstreute Zinken finden, die für „Eingang durch Mauerlücke“ (im Süden bei der Cella-Therme) und „sicherer Unterschlupf“ (viele Verstecke in Büschen, Pavillons und im Elfenturm) stehen.

VERWUNSCHEN UND VERKRAUTET

Der Park ist verwildert, meist menschenleer und scheint im spärlichen Licht einer Lampe einem Schauerroman entsprungen zu sein. Die meisten Kieswege sind von Unkraut überwachsen, das Gras steht schritthoch, Büsche und Unterholz haben das Areal erobert. Verwitterte Statuen, gewucherte Hecken und modrige Teiche säumen die Wege.

Licht: Nahe einiger Ausgänge der Bardotherme hängen Laternen in Bäumen und an Dryadenskulpturen (*Dämmerrung*), doch der Großteil des Parks liegt in Dunkelheit (*Sternenlicht*).

Improvisierte Waffen: Praiosblume, Ast

Vampir-Gegenmittel: Praiosblume (*versengend*)

ORTE IM PARK

P1 – EINGANGSPFORTE

P2 – EMPFANGSZEIT

Nach dem Eintreffen der Gäste ist hier nichts mehr los.

P3 – PAVILLON

Der an eine elfische Laube gemahnende Holzbau besteht aus Firunsföhre, ist morsch und einsturzgefährdet (beim Kollaps: Ausweichen-Probe, sonst 2W6 TP).

Vampir-Gegenmittel: Firunsföhrenholz (*versengend*; Pflöckanfertigung)

P4 – BOGENSCHIEßPLATZ

Die drei als Ziele dienenden Strohballen sind gammelig.

Waffen: W6 brauchbare Pfeile stecken noch in ihnen. Mit Glück, *Zwergennase* oder *Sinnenschärfe* +5 kann man im hohen Gras einen vergessenen in Wachstuch gewickelten Kurzbogen finden, der nur wenig Schaden durch die Witterung genommen hat (TP um 1 reduziert).

P5 – BÜSTE DES BAUMEISTERS

Zwischen Büschen steht eine schulterhohe Säule mit der moosbewachsenen Büste eines Mannes mit Haarkranz, Rauschebart und Monokel. Sie ist das einzige plastische Abbild Farathos' in der Therme und kann Betrachter an den Nebelgeist erinnern.

Geheimnisse des Baumeisters: Eine seltsame Inschrift (**Quelle** 7) ist Schritt 1 des Baumeisterrätsels.

BAUMEISTER FARATHOS

Unter Hesindes und Praios' Blick

Vollbracht meines Lebens Geschick

Wenn Stund' um Stund' das Leben rinnt

Im Lichte des Magus du Weisheit gewinnst



P6 – BEUTEVERSTECK

Unter Steinbänken einer von Disteln gesäumten Sitzgruppe versteckt Phecos Bande ab 23:00 Uhr das Diebesgut aus der Therme in großen Leinensäcken. Nahe passierende Helden könnten mit *Zwergennase* +5 oder *Sinnenschärfe* +10 auf das Versteck aufmerksam werden (siehe Kasten).



P7 – TEICH

Sonnenkröten zelebrieren den Jahreswechsel mit einem Konzert. Am Ufer kann ein Pflanzenkundiger Carlog finden (*ZooBotanica* 232), ein binsenähnliches Gewächs, das Nachtsicht ermöglicht.



P8 – EFEUER-DICKICHT

Der Bereich um den Elfenturm (P9) ist vollständig von mehreren Schritten hohem Efeuer (*ZooBotanica* 235) bedeckt, der Steine, Bäume und Unterholz erobert hat. Um zum Turm zu gelangen, muss man sich wenigstens 10 Schritte durch den Efeuer-Teppich kämpfen (*Gefährliches Dornicht*, *ZooBotanica* 205).

Die Mädchenräuber nutzen einen versteckten Pfad durch das Gestrüpp, den sie mit Feuer und schweflig riechenden Alchimika frei von Efeuer halten. Der Eingang zum Pfad wird von einem Busch verdeckt (*Zwergennase* +2 oder *Sinnenschärfe* +6, wenn man nach einem angelegten Weg durch das Efeuer sucht).



P9 – ELFENTURM

Hintergrund

Der heruntergekommene Elfenturm funktioniert noch gut als Wasserspeicher und muss selten gewartet werden. Er dient den Mädchenräubern seit fünf Tagen als Unterschlupf und Versteck für verschleppte Garetherrinnen.



Außen

Der acht Schritte hohe Turm bezieht Frischwasser aus einer unterirdischen Leitung und speichert Wasser für die Therme. Sein Äußeres soll mit verspielten Rank- und Blattverzierungen an einen „Turm am Elfenkönighof“ gemahnen. Zusätzlich wuchert Efeuer über die Fassade. Aus dem Innern dringt kein Licht nach außen. Jenseits des Efeuer-Dickichts (P8), ist der Turm hinter Blattwerk und Bäumen verborgen; er enthüllt sich erst, wenn man direkt vor ihm steht.



Innen

Geräusche: Was im Turm geschieht, ist draußen kaum zu hören, dafür aber gut in allen Stockwerken zu vernehmen.

Licht: Dämmerung im Ersten Obergeschoss (Kerzen), *Mondlicht* im Erdgeschoss und Zweiten Obergeschoss.

Das **Erdgeschoss** kann über eine unverschlossene, rostig quietschende Tür betreten werden. Wasserleitungen und ein Notablass sind mit Wasserspeiern geschmückt, von denen einer ein echter Gargyl (Bronndram) ist. Er attackiert alle Eindringlinge, die nicht zu den Mädchenräubern gehören (siehe S. 121).

DIE BEUTE DER DIEBE

Neben den von den Helden abgegebenen Waffen und Gegenständen enthält der Schatz der Diebe das Folgende:

Schmuck

Für jedes Stück können Sie auswürfeln, ob es *einfach* (1-8 auf W20; Silber, Elfenbein, Perlmutter, Amethyst, Türkis, Preis gemäß **Meisterschirm**), *teuer* (9-15; Gold, Aquamarin, Lapislazuli, Jade, Opal; Preis x 2) oder *luxuriös* (16-20; Gold, Platin, Mindorium, aufwendige Verzierungen, Bernstein, Smaragd, Diamant; Preis x 5) ist. In jedem Fall findet sich eine ausreichend große Menge an Perlenschmuck, um damit den Glücksbrunnen im Innenhof (E11) zu „füttern“.

- 17 Ringe, darunter diverse Amtsringe
- 9 Paar Ohrringe
- 5 Paar Armreife
- 2 Stirnreife
- 22 Fibeln oder Spangen
- 14 Halsketten
- 7 Amulette

Persönliches

Tabakdose, Notizbüchlein, *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*, Passierschein, Privilegienbrief, Hausschlüssel, Geldbeutel (je W20 D), einige Sätze luxuriöser Kleidung (z.B. Lodenweste mit Pelzbesatz, Seidenhemd aus Damast, pelzgefütterter Hirschledermantel)

Waffen

Würfeln Sie für jede Waffe ihre Qualität aus (W20): **1-4** reine Schmuckwaffe (TP -2, BF +2), **5-10** einfach (wie in Waffenliste), **11-15** besser (BF -1, Preis x 2), **16-17** meisterlich (TP +1, BF -2, Preis x 7), **18-19** brillant (TP +2, BF -4, Preis x 15), **20** übernatürlich (geweiht oder verzaubert, Beispiele in **AvAr 115ff.**, **WdA 110ff.**)

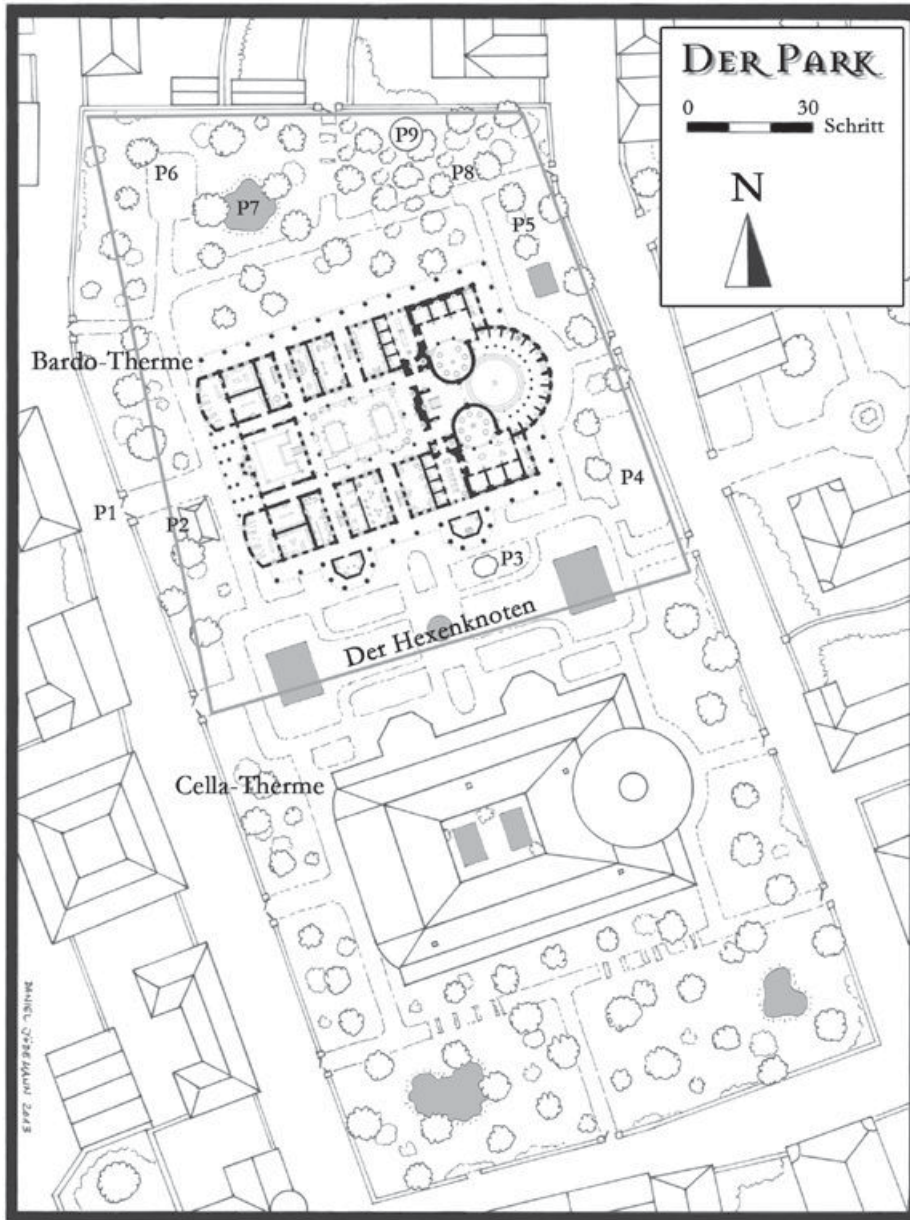
- 1 Anderthalbhänder
- 4 Basiliskenzungen
- 1 Boronssichel
- 17 Dolche
- 3 Eberfänger
- 2 Kurzbögen
- 7 Kurzscherter
- 2 Langscherter
- 2 Leichte Armbrüste
- 2 Linkhände
- 2 Rapiere
- 1 Säbel
- 2 Sklaventode
- 2 Stockdegen
- 1 Streitkolben
- 1 Vollmetallbuckler
- 4 Wurfdolche
- 8 Wurfsterne
- 1 Zweililien

Auf der nach oben führenden **Treppe** liegen mit Mandragora (**WdS 149**; pflanzlich, Giftstufe 2, Beginn: 5 KR, Schaden: 1W6 SP, Verlust aller Aktionen, Dauer: 30 KR, Symptome: Brechreiz, Übereben) bestrichene Krähenfüße, die bei Hast und schlechten Lichtverhältnissen leicht übersehen werden können (IN-Probe, sonst W3 SP am Fuß + Giftwirkung, außer für Träger soliden Schuhwerks).

Im **Ersten Obergeschoss** hausen die Mädchenräuber. Hier liegen Holzgeschirr, Essensreste, vier Schlafsäcke, einige Satteltaschen und Tornister mit Reisebedarf sowie Alltagskleidung. Außerdem können hier Waffen der Mädchenhändler

gefunden werden, sofern sie diese gerade nicht bei sich tragen: Florett (Taradiel), Armbrust (Alef), zwei Khunchomer (Alef), Streitaxt (Hawar). Eine Durchsuchung fördert an bemerkenswerten Gegenständen zutage:

- Geld im Wert von 2W20+10 Dukaten
- Zaubertrank C (**WdA 74**)
- Ilmenblatt zum Ruhigstellen der Gefangenen
- ein gefälschter Pilgerbrief (der die gefangenen und unter Drogen gesetzten Mädchen gegenüber misstrauischen Ordnungshütern als entrückte Praiospilgerinnen ausgibt).



Im **Zweiten Obergeschoss** füllt der gemauerte Hochbehälter den größten Teil des vier Schritt hohen Geschosses aus. Schmale Fenster nach außen sind zugemauert. Eine Holzleiter führt zu einer Luke, die Zugang zum Wasserbehälter ermöglicht. An den Wänden des Raumes sind zwei oder drei spärlich bekleidete und in dumpfer Verzweiflung versunkene Jungfrauen an Eisenringe gekettet: Selinde, Caya und Geropolda (falls schon entführt). Zwei weitere Ketten liegen bereit.

Aktivitäten: Meist halten sich zwei der Mädchenräuber im Turm auf; sie lassen die Gefangenen nie ganz allein. Fürchten die Räuber ihre Entdeckung, verschanzen sie sich alle im Turm.

DIE CELLA-THERME

Das südlich gelegene Badehaus ist ein Zwilling der Bardo-Therme mit gespiegelmtem Grundriss und ähnlicher Einrichtung. Wegen der geringen Besucherzahl ist hier der Badebetrieb allerdings schon lange eingestellt. Die Becken führen kein Wasser, Hallen dümmern vor sich hin, Staub und Spinnweben setzen sich ab. Die Therme ist menschenleer.

ΑΠΗΛΑΓ II: DRAMATIS PERSONAE

»So viele schöne Körper. Man weiß gar nicht, wo man hinsehen soll.«

—Alrike Sturmfels, Abenteurerin, beim Betreten der Therme

In der Therme halten sich zur Orgie 200 Personen auf (120 Gäste, 20 Huren und Lustknaben, 15 Gaukler, 45 weitere

Bedienstete). Wichtige Anwesende sind thematisch sortiert näher beschrieben. Eine alphabetische Auflistung aller Personen finden Sie ab Seite 134, ein Verzeichnis nach Kostümen auf S. 136. Kampfwerte sind spielfertig unter Einberechnung der aktuellen Ausrüstung (z.B. WM der genutzten Waffe) und Kleidung (BE) angegeben.

DER AUFTRAGGEBER

ΤΡΑΒΙΑΝ ΚΟΡΝΙΝΓΕΡ, HOTELWIRT, BESORGTER VATER

Erscheinung: Ein steifer, blonder Mittfünfziger mit schmalen Lippen, großer Adlernase und vielen Falten der Missbilligung zwischen den Augenbrauen.

Kostüm: „Herr Ganter“, Gänsemaske, weiße Kutte mit ein paar angeleimten Gänsefedern, Sandalen

Seelentier: Kamel

Geschichte: Travian ist in dritter Generation Wirt des gutbürgerlichen Hotels *Korninger* in Neu-Gareth, treuer Ehemann seiner Hetgard (50) und fürsorglicher Vater für seine Kinder Jariel (26), Dythlind (24) und Selinde (16). In seiner Jugend diente er drei Jahre beim Orden der Badilakaner. Der gesetzte Spießbürgerveteran Gareths und Parteigänger der Patrizierfamilie Groterian unterstützt seit Jahrzehnten als Akoluth die Geweihten des Traviatempels bei Messen und Armenspeisungen sowie im Initiationsunterricht für 11-jährige. Außerdem ist er Mitglied im Gesprächskreis *Wider die Unzucht – kein Zusammenleben ohne Eheversprechen* und Wortführer der Petition *Ausdehnung der Sperrstunde* beim Stadtrat. Wer ihn kennt, weiß nur Sittsames über ihn zu berichten.

Ziele: verlorene Tochter wiederfinden, den „Sündenpfuhl“ überstehen

Motivation: Glaube an Travias Heilsversprechen für die Bescheidenen, Sittsamen und Gastfreundlichen

Charakter: Korninger ist bieder und sittenstreng bis zum Stehkragen, die Orgie für ihn das persönliche Tor in die Niederhöllen. Er bemüht sich, jedem Laster auf der Feier aus dem Weg zu gehen. Er vermeidet es, Schweinereien beim Namen zu nennen und trinkt allenfalls einen mit Wasser gemischten Becher Wein. Das macht ihn auf der Orgie leicht zum Ziel von Neckereien und Attacken gegen seine Prüderie. Hinter Traviats Verhalten steckt nicht nur Schamhaftigkeit, sondern die ehrliche Sorge um das eigene Seelenheil: Säufer, Süchtige, Lustmolche, Selemiten und Lästere trifft nach seiner Überzeugung Traviats Zorn. Sein eheliches Treueversprechen würde er nie brechen (falls er dazu genötigt wird: *Selbstbeherrschung* +10, um gegen den GROSSEN EIDSEGEN zu verstoßen). Dass seine jüngste Tochter so sehr gegen Erziehung und Anstand



rebelliert, trifft ihn hart. Aber nichts ist stärker als die tiefe Liebe, die er ihr als Vater entgegenbringt und die ihn in Tränen ausbrechen lässt, wenn er Selinde wiedertrifft.

Sexualität: ist für ihn Traviats Pflicht, die nur unter Eheleuten, zuhause im Bett und bei gelöschtem Licht vollzogen wird. Und am besten nur, um tüchtigen Nachwuchs willkommen zu heißen. Und natürlich redet man nicht drüber.

Darstellung: Sprechen Sie deutlich, gemessen und ohne jede Vulgarität. Blicken Sie gelegentlich verschämt zu Boden oder schirmen Sie das Gesicht seitlich ab. Beten Sie hin und wieder leise zu Travia. Bestehen Sie darauf, von den Helden förmlich mit „Euer Ehren“ (wie für Akoluthen üblich) oder „Herr Korninger“ angeredet zu werden und verbitten Sie sich ein Duzen.

Funktion: Auftraggeber und Schützling der Helden, erzählerischer Konterpart der lasterhaften Umgebung

Zitate:

„In Travias Namen!“

(rot angelaufen) „Das ... äh ... ist interessant ... in akrobatischer Hinsicht.“

Travian Korninger

Alter 54

Größe 1,76

Haarfarbe blond

Augenfarbe braun

Kurzcharakteristik:

kompetenter Hotelwirt und Traviaakoluth

MU 13

KL 13

IN 12

CH 14

FF 13

GE 9

KO 14

KK 12

SO 8

Raufen:

INI 8+W6

AT 8

PA 10

TP 1W6 TP(A)

DK H

LeP 31

AsP –

AuP 29

RS/BE 0/0 (Schurz)

MR 3

GS 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Guter Ruf 5, Gutes Gedächtnis, Verbindungen (Travia- und Praioskirche), Zeitgefühl; Moralkodex (Travia), Neugier 3, Verpflichtungen (Familie, Kirche, Bürgerschaft)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Alt-Gareth, Neu-Gareth); Wuchtschlag; Akoluth (Travia)

Wichtige Talente: Dolche 2, Hiebaffen 5, Infanteriewaffen 6, Raufen 5, Athletik 2, Körperbeherrschung 1, Schleichen 2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 1, Sinnenschärfe 5, Zechen 8, Betören –, Etikette 12, Menschenkenntnis 8, Sich verkleiden 2, Überreden 10, Überzeugen 6, Götter und Kulte 8, Rechnen 10, Sprachen kennen: Bosparano 5, Garethi 12, Isdira 4, Nujuka 3, Rogolan 5, Thorwalsch 5, Tulamidya 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7, Hauswirtschaft 14, Kochen 12, Liturgiekenntnis (Travia) 8

Ausrüstung: bronzene Gänsespange als Zeichen seiner Akoluthur, goldener Ehering mit Traviasymbol, Beutel mit 60 Dukaten, Erpresserbrief (**Quelle 1**), bis zum Eintreffen an der Therme: Einladung zur Orgie (**Quelle 2**)

Verhalten im Kampf: Korninger stellt sich hinter Helden, Vorhänge und Möbelstücke und versucht vornehmlich Attacken auszuweichen und zu parieren (2 Paraden pro Runde). Mit einer (improvisierten) Hiebaffe oder Infanteriewaffe, wie er sie von seinem Dienst bei den Spießern kennt, wagt er es, auch mal den ein oder anderen Schlag zu setzen.

DER GASTGEBER UND SEINE GEHILFEN

ZURBARAN GERBELSTEIN, GASTGEBER DER ORGIE, ANHÄNGER DES NAMENLOSEN

Erscheinung: Ein schwarzhaariger Mann Mitte 20 mit Kinnbart und braunen Augen. Trotz seines noch jungen Körpers strahlt er die Reife eines ganzen Lebens aus. Einige alte Narben (an den Beinen von Säbeltreffern, am Bauch von einem Dolchattentat, verborgen am Rücken von Peitschenhieben) sprechen von einem bewegten Werdegang. Ihm fehlt an der linken Hand ein Finger (verborgen durch Handschuhe). Der stolze Habitus eines Granden ist ihm in Fleisch und Blut übergegangen. Er spricht mit leichtem südländischen Akzent.

Kostüm: ‚Borbarad‘ mit hoch aufragender Dämonenkrone, schwarz-goldener Fledermausmaske, purpurfarbener luftiger Tunika, purpurfarbenem Umhang, schwarzen Handschuhen (mit Wachseinsatz für fehlenden Finger an der linken Hand), schwarzem Lederslip, protzigem vergoldetem Gürtel mit Edelsteinbesatz (Chrysopras, Rosenquarz), Dolchscheide mit Basiliskenzunge

Seelentier: Spinne

Geschichte: Zurbaran wurde geboren als Jacomedo Gerbelstein (*939 BF), ein Spross der reichen Mengbillaner Händlerdynastie, die heute von Zurbarans Großneffen Alrik Gerbelstein geleitet wird. Bei Machtkämpfen innerhalb der Familie zog Jacomedo den Kürzeren und diente fortan seinen Verwandten als Hafenmeister, Minenverwalter und diplomatischer Gesandter. Jacomedo lebte im Luxus, feierte wilde Feste, wurde als Liebhaber geschätzt und von jenen geliebt, die seine Schätze liebten. Aber die Jahre vergingen und mit ihnen gingen Lebensfreude und Jugend und es kamen



Krankheit, Zerfall und Eintönigkeit. In seine innere Leere stieß vor zwölf Jahren eine Schrift, deren purpurne Buchstaben die Offenbarungen des Rattenkindes enthalten: *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen*. Schnell wurde aus dem alten



Jacomedo ein wissender Anhänger des dreizehnten Gottes, der Macht und das Ewige Leben versprach. Er erwies dem Tempel des Namenlosen zu Mengbilla wichtige Dienste, bis ihm die Priester seine Jugend wiedergaben: glatte Haut, dunkles Haar, kräftige Glieder, wachen Geist. Seine Familie, die mit dem baldigen Ableben des über 80-jährigen Greises gerechnet hatte, musste den richtigen Umgang mit dem plötzlich verjüngten und tatendurstigen Großonkel finden, den empfindlichere Naturen als Frevler und Verdammten bezeichnen würden. Alrik Gerbelstein erklärte Jacomedo 1026 BF schließlich für verstorben und dessen bis dato recht unbekannten „Sohn“ Zurbaran zum Leiter des weit entfernten Gareth Gerbelstein-Kontors (Anrede: „Exzellenz“ als Würdenträger einer fernen Stadt).

In der Metropole des Mittelreichs wurde Zurbaran bald als geheimnisvoller Südländer und Kenner verruchter Genüsse bekannt. Vor fünf Jahren heiratete er zur Festigung seiner Handelsbeziehungen die unansehnliche Imelde Karfenck, Mitglied einer der wichtigsten Familien Gareths. Beim Verkauf von Seide, Purpur, Edelfholz und Gewürzen hilft ihm sein Einfluss in der Oberschicht. Den Schmuggel von Giften, verbotenen Rauschkräutern und Alchimika betreibt er mit Hilfe der Bande der Almadaner. Zurbaran knüpfte auch Kontakte zu den hiesigen Geweihten des Namenlosen und lernte den Dämonenfuß seiner Gabe der EWIGEN JUGEND (WdG 290) kennen: Sie wurde ihm jeweils nur auf ein Jahr gewährt und muss an jedem 5. der Namenlosen Tage durch einen hochrangigen Priester erneuert werden. Und nichts ist umsonst: Nur wenn es Zurbaran gelingt, dem Namenlosen jedes Jahr drei neue Anhänger zuzuführen, soll ihm die ersehnte Gabe gewährt werden. Zurbaran wäre ohne die Liturgie längst tot. Seit sieben Jahren richtet er die Jahreswendorgie an den Namenlosen Tagen aus, mit der er Verbindungen pflegt und neue Diener des Dreizehnten rekrutiert. In diesem Jahr hat Zurbaran beschlossen, künftig nicht mehr von der Gunst des Hochgeweihten abhängig sein zu wollen. Geleitet von Halbwissen und romantischen Vorstellungen möchte er seine Jugend auf immer konservieren, indem er zu einem Vampir wird. Dass er auf der diesjährigen Orgie trotzdem noch drei Seelen dem Namenlosen übergeben will, ist seinem Stolz und seiner Vorsicht geschuldet.

Ziele: einen Vampirkuss von Isegrein empfangen, eine großartige Feier inszenieren, Gäste zum Glauben an den Namenlosen bekehren

Motivation: Egoismus, Eitelkeit, Selbstgefälligkeit

Charakter: Zurbaran liebt es, mit Pracht und Luxus zu beeindrucken und sich selbst als Gönner, Gastgeber und Bringer verruchter Freuden zu inszenieren. Die Jahreswendfeier ist für ihn der Höhepunkt jeden Jahres, auch weil er damit jedes Mal die Erneuerung seiner Jugendlichkeit feiert. Die Orgie muss ein glänzender Erfolg sein, was es auch kostet! Zurbaran feiert, trinkt und liebt, bleibt aber vergleichsweise nüchtern. Mangel an Respekt ist ihm zuwider und Demütigungen erträgt er nicht. Andere demütigt er hingegen gerne und züchtigt Untergebene, die nicht parieren. Ohne großes Interesse für die weit reichenden Verschwörungen der Diener des Namenlosen hat er selbst nie die tiefe Religiosität und Leidenschaft gehabt, sich zu einem Priester des Dreizehnten weihen zu lassen, weswegen er ein wissendes, aber einfaches Mitglied des verbotenen Kults ist.

Sexualität: Liebt Frauen; Sadist. Zurbaran empfindet nur Vergnügen, wenn seine Gespielin Qualen erleidet.

Darstellung: Brust raus, Kinn hoch, selbstgefällig grinsen

Funktion: (falsches) Ziel für allerlei Verdächtigungen der Helden, als Gastgeber und Hausherr mögliche Bremse für Heldenaktionen, frühes Opfer von Bardos Ritual, Nebenschurke

Zitate:

»Ein Gastgeber ist wie ein Feldherr: Erst wenn etwas schief geht, zeigt sich sein Talent.«

»Ihr solltet dringend diesen Hochgenuss aus Meridiana probieren. Eure Seele wird tanzen, während der Verstand endlich still schweigt.«

(zu einer Frau) »Was Ihr braucht, ist ein richtiger Mann, der euch oben und unten, vorn und hinten weist.«

(über seine Verkleidung) »Der Dämonenmeister! Er hinterfragte Konventionen, riss Mauern nieder, stürzte in die Ewigkeit. Ein Vorbild, sage ich! Das sollten wir auch tun. Gleich hier und jetzt! Kommt, ich habe da ein phänomenales Kraut, das ...«

Zurbaran Gerbelstein

Alter ca. 25 (97)

Größe 1,86

Haarfarbe schwarz

Augenfarbe braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Händler und Lebemann, durchschnittlicher Kultist

MU 15

KL 15

IN 12

CH 14

FF 11

GE 9

KO 12

KK 11

SO 12

Raufen:

INI 10+W6

AT 10

PA 10

TP 1W6 TP(A)

DK H

Basiliskenzunge:

INI 9+W6

AT 15

PA 10

TP 1W6+4

DK H

LeP 30

AsP –

AuP 29

RS/BE 0/0 (Tunika)

MR 9

GS 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Hohe Magieresistenz (3), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz 6, Eitelkeit 7, Grausamkeit 5, Verwöhnt 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Südaventurien), Ortskenntnis (Mengbilla, Neu-Gareth); Aufmerksamkeit, Versteckte Klinge

Wichtige Talente: Dolche 13, Raufen 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 2, Sinnenschärfe 4, Tanzen 8, Zechen (Rauschkraut) 14 (16), Betören 5, Etikette 13, Menschenkenntnis 9, Sich verkleiden 5, Überreden (Feilschen) 11 (13), Brett-/Kartenspiel 10, Pflanzenkunde (Rauschkräuter) 10 (12), Sprachen kennen: Bosparano 10, Garethi 14, Tulamidya 12, Zelemja 3, Zhayad 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 9, Tulamidya 5, Handel (zentrales Mittelreich) 12 (14)

Ausrüstung:

● In der Dolchscheide am Gürtel: Die Basiliskenzunge *Stellaruptio* (Bosp.: „Sternenbresche“) ist eine brillante Arbeit des Meisterschmieds Saladan von Arivor (TP +2, BF -3). Die Klinge aus maraschanischem Stahl ist dreifach geflämt und zeigt eingezätzte Dämonenbilder. Heft und Knauf sind mit Zwergengold überzogen und mit Rubinen, Chrysoprasen und Topasen geschmückt. Die Klinge gilt als *geweihte Waffe* und *einfach geweihter Gegenstand* (Namenloser). Sie ist mit einem namenlosen **WAFFENFLUCH** (III) belegt: Alle damit geschlagenen Verletzungen verheilen weder auf natürlichem Wege noch durch profane oder magische Heilung. Nur Liturgien wie der **HEILUNGSSEGEN** können die LeP zurückbringen.



- Gürteltasche mit:
 - Geldbeutel mit 13 Dukaten, 26 Silbertalern, 7 Perlen (als spontane Belohnungen für Bedienstete und Künstler auf der Feier)
 - Schlüssel zu **E5**, Luke nach **U14**, Tür zu **U14** und zur Truhe darin
 - Ampulle mit klarer Flüssigkeit, die alkoholisch riecht (Antidot E)
 - Kräuterbeutelchen mit getrocknetem Rattenpilz (**Zoo-Botanica 261**)
 - handschriftliche Notiz (von Isegrein), siehe **Quelle 11**)

Verhalten im Kampf: Zurbaran verlässt sich auf seine Leibwächter und seine flinke Zunge und begibt sich selbst nur ungern in den Kampf. Ist er unausweichlich, stellt er Nähe zu den Angreifern her, z.B. indem er vorgibt, sich zu ergeben (Distanzklasse H). Dann zieht er plötzlich (wandelt dank *Aufmerksamkeit* eine Aktion in Reaktion um, wenn er zum ersten Mal dran ist) seine Basiliskenzunge und attackiert mit ihr. Er flieht gegen eine Übermacht oder wenn seine LeP < 15 sind, möchte aber vorher möglichst noch zumindest eine anständige Attacke ausgeteilt haben („Nimm das!“).

ZURBARANS WACHEN

Die vier Beschützer Zurbarans kontrollieren beim Einlass, überwachen die Orgie und weisen Störenfriede zurecht. Mindestens ein Leibwächter hält sich immer bei Zurbaran auf, die übrigen patrouillieren durch die Therme. Sie bleiben nüchtern, aufmerksam und erweisen sich als recht humorlos. Sie sind augenscheinlich unbewaffnet, führen aber verborgene Schlagringe. Entsteht eine größere Bedrohung, können sie sich binnen einer halben SR in Raum **E5** mit Gambeson und Knüppel bewaffnen. Sobald Zurbaran Geschichte ist, sind sie ohne Orientierung, wollen noch halbherzig die Ordnung in der Therme aufrechterhalten, denken aber bald nur noch an ihre eigene Haut, wenn das Grauen überhand nimmt.

● **Rossel**, 38 Jahre, 1,65 Schritt, roter Bart, kompakt gebaut, behaart, verkleidet als Zwerg mit Papphelm und auf die Haut gemaltem Kettenhemd. Ein Söldner, der brenzlige Situationen im Jahr des Feuers überlebte und davon gerne erzählt, wissender Anhänger des Namenlosen

● **Tjore**, 31 Jahre, 1,96 Schritt, Glatze, blonde Bartzöpfe, allerhand Tätowierungen, kratzige Stimme, trinkt kaum Alkohol, verkleidet als fast nackter Walwütiger, ein thorwalischer Söldner, loyal nur wegen des Soldes, interessiert sich nicht für die Ideologien seiner Auftraggeber

● **Brugo**, 24 Jahre, massig und breitschultrig, schwarzhaarig, verkleidet als Unauer Ringer mit Kreidestaub an den Händen, einst Immanspieler und -ordner, heute noch Anhänger der *Rebellen von Gareth*, kann nicht Lesen und Schreiben, ein unwissender Gefolgsmann des Namenlosen, den er als „Levthan“ anbetet

● **Perainiane**, 29 Jahre, hochgewachsen, verhärmtes Gesicht, Augenklappe, verkleidet als Ratte, früher Schlägerin der Almadaner, wurde in der Schlacht in den Wolken schwer verwundet, ahnende Anhängerin des Namenlosen

Zurbarans Leibwächter

Kurzcharakteristik: kompetente Nahkämpfer

MU 13 KL 10 IN 13 CH 11
FF 11 GE 13 KO 15 KK 14 SO 6

Raufen:

INI 14+W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+1 TP(A)* DK H

Knüppel:

INI 14+W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK N
LeP 34 AsP – AuP 36 RS/BE 0/0 (Streifenschurz)**
MR 4 GS 8

*) 1W6+3 TP(A) mit Schralgring **) mit Gambeson: RS/BE 3/1

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich (Brugo, Rossel, Perainiane), Thorwal (Tjore), Ortskenntnis (ein Gareth Stadteil); Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Finte, Improvisierte Waffen (Brugo und Rossel), Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson), Niederwerfen, Schnellziehen, Waffenlos: Hammerfaust (Tjore) oder Mercenario (Brugo, Rossel, Perainiane), Wuchtschlag

Wichtige Talente: Hiebaffen 9, Raufen 10, Ringen 10, Athletik 7, Körperbeherrschung 5, Schleichen 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Sich verstecken 3, Sinnenschärfe 7, Zechen 6, Betören 3, Etikette 7, Menschenkenntnis 6, Sich verkleiden 2, Überreden 4, Brett-/Kartenspiel 5, Kriegskunst 6, Magiekunde 4, Rechtskunde 3, Sprachen kennen: Garethi passabel, eine andere Sprache bruchstückhaft, Tjore spricht auch Thorwalsch, Heilkunde Gift 6

Ausrüstung:

- ein Horn zum Alarm Blasen (Tjore)
- Schlagring
- 2x Heilsalbe aus Wirselskraut (Brugo)
- in **E5** liegen für jeden Söldner bereit: ein Gambeson, ein Knüppel. Dazu können sie auf insgesamt einen Holzschild, ein Wurfnetz, eine eiserne Fußfessel und zwei Fesselseile zurückgreifen

Verhalten im Kampf: Die Leibwächter stellen sich bevorzugt mindestens zu zweit einem oder mehreren Gegnern. Wollen sie den Gegner nicht ernsthaft verletzen, setzen sie auf Überwältigung und verwenden *Betäubungsschlag*, *Niederwerfen* oder *Stumpfer Schlag*. Im waffenlosen Kampf nutzen sie dafür die *Manöver Griff, Halten, Klammer, Knie, Niederringen* und *Schwitzkasten* sowie *Schmetterschlag* (nur Tjore). Sofern es ihrem Auftrag dient, kämpfen sie bis zur Kampfunfähigkeit, sonst fliehen sie, wenn ihre LeP < 8 ist.



DIE DIEBE DER ALTEN GILDE

In ihren Rollen als Moha-Diener bleiben Pheco, Jala und Odilo dezent im Hintergrund. Sie dienen als menschliche Dekoration, servieren, räumen ab und haben ein aufmerksames Auge auf die Wünsche der Gäste (und auf lohnenswerte Beute). An den Genüssen der Orgie beteiligen sie sich nur, wenn sie von Gästen dazu gedrängt werden.

Ihr großes Ziel ist der Diebstahl aller Wertgegenstände aus den Umkleiden. Diebstähle an Feiernden vollziehen sie nur, wenn sie sich sicher fühlen. Die Beute wird zeitweilig unter dem Baströckchen verwahrt. Korninger für das Doppelte vom Ausgelobten einen Hinweis zu seiner Tochter verkaufen zu wollen, ist eine nebenbei zu ergreifende Gelegenheit, bei der sich die Diebe von Anfang nicht sicher waren, ob alles wirklich klappen wird.

Untereinander verständigen sie sich mit Blicken und kurzen Atak-Gesten. Wenn sie aufzufliegen drohen, ziehen sie sich von der Feierlichkeit zurück, suchen ihr Versteck auf und wollen mit der Beute das Thermengelände verlassen.

PHECO DIN, ДИЕВ, HEIMLICHER PHEXGEWEIHTER

Erscheinung: knabenhaft, 1,60 Schritt, Sommersprossen (Haut derzeit bronziert), blond (derzeit: schwarz gefärbt und gelockt), graue Augen, etwas watschelnder Gang, nasale Stimme

Kostüm: ‚Moha-Diener‘, grüne Stoffmaske mit grünen Kopffedern von einem Pfau, bronzierte Haut mit blauen Malereien (sehr ölig), dunkel gefärbtes und gelocktes Haar, dicke Lederarmstulpen, Baströckchen mit ‚Schrumpfkopf‘ aus altem Apfel, nackte Füße; Kostüm wirkt insgesamt etwas billig

Seelentier: Wiesel

Geschichte: Aufgewachsen als Straßenjunge in Meilersgrund arbeitet Pheco (*1017 BF) als Botenjunge in Alt-Gareth, im Geheimen ist er ein Dieb der Alten Gilde, der für seine Meisterin – eine Architektin namens Mirya Steinsberg – allerhand Schurkenstücke ausheckt und ausführt. Zur Hand gehen dem Gesellen dabei die Lehrlinge Jala und Odilo. Pheco ist den Lehren des Fuchsgottes eng verbunden und stellt auch seine heute zu absolvierende Schurkerei, seine bislang herausforderndste Tat als Einbrecher, unter Phexens Schutz: Er will die hinterlegten Waffen und Kostbarkeiten der Thermengäste stehlen, zu Geld machen und seine Schulden bei Meisterin Steinsberg auslösen. Danach wäre er endlich ein freier Geselle der Diebesgilde und könnte gehen, wohin er mag.

Ziele: Diebstahl der Schmuckstücke und Waffen der Thermengäste, Informationen über Selinde Korninger verkaufen

Motivation: Herausforderung, Goldgier, Freiheit erringen

Charakter: Pheco verfolgt geduldig seine Pläne – es sei denn, ein wirklich kostbarer Gegenstand oder seltsame Ereignisse in der Therme lenken ihn ab. Der Dieb hat in Jala und Odilo nicht nur Freunde, sondern fühlt sich als Geselle auch für die beiden Lehrlinge verantwortlich: Wenn es zum Schlimms-

ten kommt, opfert er sich für sie auf, und wird verhaftet (oder sogar getötet), wenn sie dadurch entkommen können. Für ihn ist prinzipiell alles verhandelbar: Er feilscht um die Rückgabe der Waffen, Informationen über Taradiel, freien Abzug seiner Bande und mögliche Hilfe beim Kampf gegen den Vampir oder das Altern.

Sexualität: liebt Männer, nur mit geringen Erfahrungen und bislang ungeschickt; aufgewachsen in einem eher vom Travia- als von Rahjaglauben geprägten Milieu, ist Pheco in der Auslebung seiner Neigungen gehemmt (wovon ihn Talafeyar evtl. befreien mag)

Darstellung: sprechen Sie mit nasaler Stimme und bewegen Sie den Kopf ruckartig

Funktion: Informant, „ehrlicher“ Schurke, möglicher Verbündeter

Pheco Din

Alter 19

Größe 1,60

Haarfarbe schwarz (blond)

Augenfarbe grau

Kurzcharakteristik: kompetenter Dieb

MU 14

KL 11

IN 14

CH 12

FF 14

GE 15

KO 12

KK 9

SO 6

Raufen:

INI 15+W6

AT 10

PA 13

TP 1W6 TP(A)

DK H

Dolch:

INI 15+W6

AT 11

PA 12

TP 1W+1

DK H

LeP 26

KaP –

AuP 37

RS/BE 0/0 (Bastrock)

MR 4

GS 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt 5; Goldgier 6, Moralkodex (Phex), Neugier 7, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Wohlhabende 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Alt-Gareth); Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Kampfreflexe

Wichtige Talente: Dolche 8, Raufen 7, Athletik 9, Klettern 8, Körperbeherrschung 5, Schleichen 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 9, Sinnschärfe 6, Tanzen 1, Taschendiebstahl 10, Zehen 3, Etikette 5, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 8, Sich verkleiden 5, Überreden 10, Überzeugen 5, Fesseln/Entfesseln 6, Orientierung 4, Götter und Kulte 6, Rechnen 6, Schätzen 7, Sprachen kennen: Atak 7, Fuchsisch 7, Garethi 9, Rogolan 3, Tulamidya 4, Lesen/Schreiben 0, Schlösser knacken 8

Ausrüstung:

● im rechten Armstulpen sitzt ein Springarm (**AvAr 70**), aus dem Pheco bei passender Handbewegung einen Dolch heraus-schnellen lassen kann (FF-Probe, bei Gelingen ist er mit dem Dolch bewaffnet, ohne die Aktion *Waffe ziehen* einzusetzen, bei Misslingen liegt der Dolch auf dem Boden).

● Der Dolch trägt im Knauf das Zeichen der Stadtgarde (einst einem Gardisten gestohlen, damit weist sich Pheco manchmal als angeblicher „Gardist in zivil“ aus)

● im linken Armstulpen versteckt Pheco einen Draht und einen Bund mit Dietrichen, Haken und Schlüssel-Rohlingen (*hochwertiges Arbeitsgerät für Schlösser knacken*)

Verhalten im Kampf: Pheco geht Kampf aus dem Weg. Im waffenlosen Kampf sind alle Maßnahmen, um ihn festzuhalten (*Halten, Griff, ...*) wegen seiner glitschigen, mit Öl eingeriebenen Haut um 3

Punkte erschwert. Pheco versucht, sich mit *Ausweichen* aus dem Kampfbereich zu begeben und mit Hilfe seiner hohen GS zu fliehen. Den versteckten Dolch lässt Pheco nur herauspringen, um einen waffenlosen Gegner einzuschüchtern, um sich gegen einen bewaffneten Angriff zu wehren oder um aus einer Ecke freizukommen, in die er gedrängt wurde. Er droht dann an, den „Todesstoß von Vulkra'bar“ anzuwenden (den er gerade erfunden hat, aber keineswegs beherrscht).

JALA UND ODILO

Die beiden Lehrlinge der Alten Gilde sind geschulte Beutelschneider und Einbrecher, die Pheco vertrauen und seine Pläne bis ins Detail befolgen. Für alle Nichteingeweihten sind die Geschwister Magd und Knecht der Architektin Mirya Steinsberg, die sich gelegentlich als Bedienstete bei Feiern in der Therme ein Zubrot verdienen.



● **Jala Helmisch** (16 Jahre, verkleidet als ‚Moha-Frau‘: grüne Stoffmaske, hochgestecktes, gefärbtes schwarzes Haar (eigentlich rothaarig), bronzierte Haut, Brustwickel, Baströckchen) kann als einzige in der Bande Lesen und Schreiben. Sie ist die begabteste Taschendiebin der Gruppe. Aus dem Konzept bringt das trotz ihrer Jugend abgebrühte Mädchen höchstens ihr Bruder: Sie fühlt sich für ihn verantwortlich und will vor allem nicht, dass er auf der „lästerlichen Feier“ seine Jungfräulichkeit an eine „billige Metze“ oder „verkommene Schlampe“ verliert.

● **Odilo Helmisch** (1,80 Schritt, 17 Jahre, verkleidet als ‚Moha‘: grüne Stoffmaske, schwarze Lockenpracht (eigentlich rothaarig), Baströckchen) ist etwas zu groß für den typischen Waldmenschen und der beste Kletterer und Schleicher

der kleinen Diebesbande. Dass er seine Jungfräulichkeit längst verloren hat, weiß Jala nicht. Odilo wäre einem kurzen erotischen Abenteuer nicht abgeneigt, sofern es seine eigentliche Aufgabe nicht beeinträchtigt.

Jala und Odilo

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Diebe, erfahrene Hausbedienstete

MU 14 KL 10 IN 14 CH 11
FF 13 GE 13 KO 12 KK 11 SO 5

Raufen:

INI 10+W6 AT 10 PA 12 TP 1W6 TP(A) DK H

Dolch:

INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H

LeP 28 AsP – AuP 30 RS/BE 0/0 (Bastrock)

MR 4 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Alt-Gareth); Ausweichen I (I I), Finte, Schmutzige Tricks

Wichtige Talente: Athletik 6, Klettern 6 (Odilo: 10), Körperbeherrschung 6, Schleichen 7 (Odilo: 11), Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sich verstecken 8, Sinnenschärfe 6, Taschendiebstahl 7 (Jala: 11), Zechen 3, Etikette 4, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 6, Sich verkleiden 5, Überreden 7, Fesseln/Entfesseln 4, Schätzen 5, Sprachen kennen: Atak 5, Fuchsisch 6, Garethi 8, Lesen/Schreiben 0 (Jala: Kusliker Zeichen 4), Schlösser knacken 7 (Jala: 10)

Ausrüstung:

● Die Geschwister sind waffenlos, an Dolche gelangen sie nur, wenn sie Zugriff auf die erbeuteten Waffen haben.

Verhalten im Kampf: Sie suchen ihr Heil üblicherweise in der Flucht. Werden sie in den waffenlosen Kampf gedrängt, bedienen sie sich *schmutziger Tricks*. Im Dolchkampf *finet* Odilo gerne. Wenn die LeP < 15 betragen, fliehen sie auch aus einem notwendigen oder befohlenen Kampf.

KAISER BARDO UND SEINE VERBÜNDETEN

XELEDIO DER SPÖTTER ALIAS BARDO VON GARETH

Erscheinung: Ein beliebter, schnell schwitzender Mittfünfziger mit Doppelkinn, breitem Goldzahngrinsen, Hamsterbacken und Schweinsäuglein – dem Schandkaiser Bardo wie aus dem Gesicht geschnitten. Die Stimme ist sanft, fast knabenhaft. Seinen unangenehmen Körpergeruch überdeckt er mit schwerem Duftwasser.

Kostüm: ‚Kaiser Bardo‘; goldgesäumte Toga, mit dicken Edelsteinen besetzte Halsketten und Ringe, bekränzt mit Lorbeer oder trägt einen Stirnreif mit einem Augensymbol.

Seelentier: Dachs

Geschichte: Zum Werdegang Bardos (*928 BF) siehe **Hintergrund** (ab S. 5) und **Zeittafel** (S. 147 f.)

Ziele: sich mit dem Juvenarium um 35 Jahre verjüngen und genügend Lebenswasser für die Zukunft abfüllen, um so bereit zu sein für die Erhebung nach Alveran



Motivation: Gier, Selbstliebe, Selbstüberschätzung als Gott
Charakter: Kaiser Bardo ist als verwöhnter, lüsterner und dekadenter Genussmensch sprichwörtlich geworden. Er wuchs in kaum erdenklichem Luxus auf und war Sohn eines grausamen Herrschers, der Diener aus schlechter Laune heraus erstach, Priester zu Krüppeln prügelte und Verwandten den Schädel einschlug – jedoch ihn und seine Schwester abgöttisch liebte und gegen sie nie die Hand erhob. Schon im Alter von 20 Jahren beerbte er Perval und herrschte ohne Schranken über die Neue Residenz, das reiche Gareth und das größte Reich der Welt. Und er vernebelte seinen Verstand mit Rauschkraut. Bardo entwickelte bald einen naiven Gotteskomplex: Er hält sich selbst für einen Abkömmling Alverans, einen gottgleichen Herrscher, einen Geliebten Rahjas, das Licht dieser Welt. Wenn er glücklich ist, dann ist auch Aventurien glücklich – und somit ist sein Hedonismus höchst selbstlos. In der Lust sucht er immer das Neue, Obszöne, Maßlose, denn das Gewöhnliche und Bemessene kann ihm nur zu wenig sein. Andere sind lediglich dazu da, um seiner Größe zu dienen und ihn zu ehren – mit Ausnahme seiner Schwester Cella, die er als ebenbürtig ansah und die er innig liebte.

Dass so etwas wie der Jungbrunnen „zu ihm kam“ scheint Bardo ganz natürlich: Mit diesem Geschenk erweisen die anderen Götter Bardo ihre Gunst und laden ihn zum Ewigen Leben ein, bevor sie ihn dereinst ganz nach Alveran rufen werden. Auch den Sturz durch seinen Vetter Reto, den Bardo nur „Thronräuber“ nennt, und alles was an Entbehrung und Demütigung folgte, hat er in dieses Selbstbild eingeflochten: Alles ist eine große Prüfung der Götter, die sehen wollen, ob sich ihr Abkömmling auch dann seinen Platz im Ewigen Leben zu erstreiten vermag, wenn man ihm alles raubt. Bardo nahm die schwere Aufgabe an und fühlt

sich dabei ungemein stark und zielstrebig. Das Juvenarium doch noch zu erschließen, ist für ihn so heldenhaft wie eine der Taten Gerons. Reto und dessen Abkömmlingen hat er voller Großmut längst verziehen – sie sind schließlich nur geleitete Werkzeuge Alverans. Auch hat Bardo selbst kein Interesse mehr am Kaiserthron des Mittelreichs, er ist ihm viel zu klein geworden. Er strebt nach Höherem. Und sollte es noch etwas dauern mit der Erhebung nach Alveran, dann hat er sich schon das nächste Ziel gesetzt: Er will als wohlgefälliger 18-jähriger Jüngling in das Totenreich steigen und vom Schweigsamen seine Schwester Cella zurückfordern.

Bardo ist nicht mehr derselbe, der er bei seinem Sturz war. Er hat im Exil gelernt, sich zu gedulden, etwas auszuhalten und planvoll Ziele zu verfolgen. Er hat Gelehrtenwissen studiert und Gerissenheit bei der Verschleierung seiner Identität entwickelt. In Gareth tritt er unter mehreren Identitäten zurückgezogener Adliger auf, in deren Namen er weiterhin Eigentümer der Bardo-und-Cella-Thermen ist (derzeit: *Molinaro ya Costermana*). Als Schauspieler *Xeledio der Spötter* bleibt er in Kontakt mit Festen in der Therme, mit der Welt und dem Bild, das die Gesellschaft vom schändlichen Kaiser Bardo bis heute pflegt. Auf Orgien bewegt er sich mit großer Erfahrung und traumwandlerischer Sicherheit.

Bei aller ersehnten Göttlichkeit plagen Bardo immer noch höchste menschliche Eigenschaften: Ein Teil von ihm hasst es zu hören, wie er als „Schandkaiser“ und wandelnder Witz gilt. Er hasst es, die Demütigungen weiter zu ertragen, die er als Schauspieler seiner selbst zugleich immer wieder sucht und durchlebt. Dieser Teil von ihm fiebert ebenfalls auf die Erlösung durch das Juvenarium hin – und erfüllt sich dessen Versprechen nicht oder droht es endgültig zu scheitern, wird er bald hysterisch und verfällt komplett dem Wahn.

Ganz derisch sind auch Bardos Lüsternheit und Samthauch-Sucht. Er eckelt sich vor Schmutz und schlechten Lüften, die ihm Siechtum bringen könnten. Entsprechend reinlich ist der Ex-Kaiser, der schnell einen penetranten Geruch entwickelt, wenn er ins Schwitzen gerät. Und Bardo schwitzt eigentlich immer.

Verbindungen: Offiziell ist Xeledio ein Untergebener *Zurbanan Gerbelsteins*, angestellt für den Zeitraum des Festes, um Kaiser Bardo zu verkörpern. *Ludilla* ist als einzige weitere Person in Bardos Pläne eingeweiht und ihm eine treue Dienerin. Bardo kann sich mittels eines Siegelrings gegenüber den Thermenbediensteten *Rauert* und *Orgrim* als Thermeigentümer *Molinaro ya Costermana* ausgeben und so ihre Loyalität einfordern. Seine Kinder, wie *Darian von Gareth*, sind ihm fremd geblieben und es kümmert ihn nicht, wie es seinem „Lendenunkraut“ ergeht.

Sexualität: liebt Frauen, Hang zu masochistischen Praktiken, unterhielt auch eine inzestuöse Beziehung zu seiner Schwester

Darstellung: Sprechen Sie mit sanfter, verspielter Stimme. Kichern, quieken und japsen Sie gelegentlich vor kindlichem Entzücken. Übertreiben Sie mit Theatralik. Wenn Bardo wütend ist, überschlägt sich seine Stimme

Funktion: scheinbare Ambiente-Figur, tatsächlich Antagonist und Finalgegner; Drahtzieher der unnatürlichen Alterung; überraschender Auftritt eines prominenten und totgeglaubten Aventuriers

Zitate:

„Was wünscht Ihr, Untertan?“

„Was sehe ich, Eure Hand so leer? Nehmt einen Schinken hinein, einen Kelch, ein Rauchblatt oder ein Stück straffen Hintern – denn was ihr packt, das ist Euer.“

„Es möge geschehen!“

„Ich habe dem Zahn der Zeit getrotzt. Ich bin unsterblich – wie Sultan Sheranbil V., wie Reichsbhüter Rohal, wie Horas selbst. Ich bin König, Kaiser, Gott! Und wenn ich befehle: Altert, damit ich jung sein kann, dann habt ihr zu altern!“

Bardo von Gareth

Alter 53 (108)

Größe 1,78

Haarfarbe braun

Augenfarbe braun

Kurzcharakteristik:

meisterlicher Taugenichts, kompetenter Schauspieler

MU 15

KL 14

IN 12

CH 13

FF 10

GE 11

KO 14

KK 12

SO 7 als Schauspieler, 17 als Mitglied der kaiserlichen Familie

Ringen:

INI 11+W6

AT 14

PA 13

TP 1W6 TP(A)

DK H

Dolch:

INI 11+W6

AT 14

PA 9

TP 1W6+1

DK H

Streitkolben:

INI 11+W6

AT 12

PA 13

TP 1W6+4

DK N

LeP 33

AsP –

AuP 17

RS/BE 0/0 (kaiserliche Toga)

MR 7

GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Glück; Brünstigkeit 6, Einbildungen (Gotteskomplex), Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit 7, Übler Geruch, Verwöhnt 3

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Bornland), Ortskenntnis (Neu-Gareth, Alt-Gareth, Festum); Schmutzige Tricks, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule; Eiserner Wille II

Kontrollwert (für Dschinn Invino): 11

Wichtige Talente: Dolche 9, Hiebaffen 11, Raufen 4, Ringen 10, Schwerter 3, Athletik 1, Gaukeleien 8, Klettern 1, Körperbeherrschung 2, Schleichen 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 7, Singen 5, Sinnenschärfe 5, Tanzen 8, Zechen 15, Betören 8, Etikette 11, Menschenkenntnis 7, Schauspielerei (Posse) 10 (12), Sich verkleiden 7, Überreden (Aufwiegeln) 12 (14), Überzeugen 7, Brett/Kartenspiel 7, Götter und Kulte 7, Heraldik 5, Magiekunde 13, Pflanzenkunde 7, Rechnen 6, Sprachen kennen: Bosparano 7, Garethi 12, Rogolan 3, Tulamidy 5, Lesen/Schreiben: Zelemja/Chrmk 6, Kusliker Zeichen 8, Alchimie 10, Heilkunde Wunden 5

Besonderheiten: Bardo steht noch sechs Tage unter der Wirkung von rausch-, gift- und krankheitsabweisendem Olginsud (**Zoo-Botanica 257**): Alle Gifte und Krankheiten bis zur Stufe 20, sofern sie weder magischen noch dämonischen oder namenlosen Ursprungs sind, können ihm für eine Woche lang nichts anhaben.

Ausrüstung:

● Stirnband *Auge der Herrschaft* (siehe unten)

● Dolch im Gewand der Toga, vergiftet mit Kukris (Stufe 12, Waffengift, pflanzlich, Beginn: nach 10 KR, Schaden: 1W6-1 SP/KR, KL und FF -1, ab 15 KR Krämpfe mit KK, GE -3, Dauer: bis zum Tod)

● Siegelring des ‚Molino ya Costermana‘

● Schlüsselbund mit Schlüsseln zu vielen Thermenräumen

● Bronzefläschchen (leer, enthielt eine Portion Olginsud)

● Im Juvenarium (**U21**): Streitkolben mit Kelmongift

Verhalten im Kampf: siehe S. 80 f.

DAS AUGE DER HERRSCHAFT

Beschreibung: Ein weißes Seidenstirnband mit eingewobenen orangefarbenen Fäden und einem flachen, schwarzen Edelstein (*Gesteinskunde*: Schwarzer Topas) an der Frontseite. Die Darstellung erinnert an ein Schwarzes Auge.

Wirkung: Zieht man mit dem Zeigefinger ein „V“ über den Topas (1 Aktion), kann einer Person in Sichtweite und maximal 7 Schritt Entfernung ein Befehl erteilt werden, den diese unverzüglich ausführt, sofern ihre MR nicht höher als 10 ist. Das Opfer ist an den Befehl gebunden, bis dieser vollständig erfüllt worden ist; maximal aber (10 minus MR) Stunden. Das Artefakt ist dreimal anwendbar.

Hintergrund und Besonderheiten: Bardo hat sich dieses Artefakt schon als Kaiser herstellen lassen und es leistete ihm gute Dienste bei erotischen Zwangsspielen und beim Aufhalten eines Attentäters. Für diese Namenlosen Tage sieht er es als wichtiges Instrument gegen mögliche Störenfriede an.

Wert: 2 Silbertaler für ein edles Stirnband, 150 Silbertaler für den Schwarzen Topas / bei einem Kenner des Artefaktmarkts 1.000 Dukaten bei voller Ladungszahl, 700 Dukaten ohne Ladung.

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCA-NOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Herrschaft / gildenmagisch

Auslöser: Geste; mit dem Zeigefinger ein „V“ über den Topas ziehen

Astralenergie: 80 / 5

Thesis: bekannt

Komplexität: +8 / 9 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x IMPERAVI mit vergrößerter Reichweite (10 ZfP*) in drei Ladungen

Besonderheiten: trägt Siegel und Zertifikat (**WdA 97**) des Herstellers, der längst verstorbenen Garether Artefaktmagierin *Rafulia*

LUDILLA SPICHBRECHER, BARDOS GEHILFIN

Erscheinung: Eine hagere Frau von Mitte 60, graues Haar, faltige Haut

Kostüm: ‚Ucui‘, König der Falken; glitzernde Falkenmaske, silberner Federüberwurf

Seelentier: Hund

Geschichte: Ludilla (*959 BF) war die jüngste Zofe der Kaiserin Cella, die diese 975 BF mit ins Exil auf ein garetisches Schlösschen nahm. Sie teilte mit der Kaiserin über 40 Jahre den Wunsch nach der Rückgewinnung von Bedeutung, Luxus, Jugend – und ihre Geheimnisse um das Juvenarium. Seit Cella in Ludillas Armen starb, dient die Zofe Bardo bei seinen dunklen Geschäften und hat sich mit ihm bereits einmal verjüngen können. Sie gibt sich wie er als Schauspielerin aus.

Ziele: Bardo unterstützen, sich im Juvenarium verjüngen

Motivation: Cellas Vermächtnis erfüllen, Bardos Respekt und Liebe erlangen, die alte Zeit zurückholen, als man selbst jung war

Charakter: Ludilla ist still, diensteifrig und folgt ihren Neigungen nur verschämt, als fürchtete sie jederzeit, dass sie als etwas Verbotenes enttarnt würden. Demgegenüber steht ihr starker Wille, das Juvenarium einzusetzen – notfalls auch ohne Bardo. In der Erlangung einer neuen Jugend für sich selbst, sieht sie ein Vermächtnis Cellas, der sie jeden Wunsch von den Augen abgelesen hat: Was die Kaiserin nicht mehr tun konnte, wird sie als deren Stellvertreterin erlangen und Cella so fortleben lassen. Auch in anderer Hinsicht möchte Ludilla Cella ersetzen: Sie wünscht sich, von Bardo geliebt zu werden und will für ihn jung und ansehnlich werden.

Sexualität: liebt Männer, weitgehend passiv

Darstellung: Hochgezogene Schultern, anliegende Arme, höfliche aber unbestimmte Worte; wird sie bedrängt, presst sie Worte hektisch und gedrängt heraus

Funktion: Gehilfin des Antagonisten; ersatzweise Hauptantagonistin: kann das Ritual im Juvenarium betreiben, falls Bardo bereits verhindert ist

Zitate:

„Wir Ihr wünscht.“

„Cella hätte das so gewollt!“

Werte: wie typischer Thermengast

Verhalten im Kampf: Ludilla versucht, Kampf zu vermeiden. Kann sie nicht fliehen, wehrt sie Angreifer ungezielt und ohne Finesse ab (zwei Paraden pro KR, davon eine umgewandelt).

INVINO, DSCHINN DES WASSERS

Erscheinung: Der Dschinn hat einen Unterleib aus Wasser und einen menschlichen Oberkörper, der dem eines dicken almadanischen Winzers mit roter Nase ähnelt. Sein Blick ist glasig. Er riecht nach schwerem Wein, hickst und lallt wie ein Betrunkener.

Geschichte: Bardo kannte Invinos Wahren Namen aus dem Vermächtnis eines Hofmagiers von Kaiser Valpo und ließ Invino von einem aranischen Dschinnenbeschwörer permanent an ein Rosenholzfass binden, sodass er ihm seit über 50 Jahren als stiller Wächter des Juvenariums zur Verfügung steht.

Charakter: Man sollte nicht den Fehler machen, den Dschinn mit einem harmlosen Betrunkenen gleichzusetzen. Er ist aufmerksam, schnell wie ein Gebirgsfluss und unerbittlich wie eine nostrische Sturmflut. Invino schätzt guten Wein (Lieblingstropfen: Yaquirtaler Madawein) und mag es, wenn ihm ein schöner Jahrgang ins Fass gegossen wird. Er kann sich maximal 100 Schritt vom Fass im Juvenarium entfernen. Unauffällig beobachtet er über das Jahr Badende und Feiernde. Die Therme erfreut ihn als Ort, wo Wasser und Wein frei fließen können und er empfindet das Badehaus nicht als sein Gefängnis, sondern als Heimat.

Ziele: Paraphernalia der Opfer stehlen, Juvenarium und Bardo schützen

Motivation: Wünsche des Meisters erfüllen, guten Wein genießen

Funktion: kampfstarker Gegner der Helden im Finale

Dschinn des Wassers

INI 12+1W6 PA 14 LeP 30 AsP 60 RS 2

Wasserpeitsche:

DK N AT 19 TP 3W6+3

GS 10 AU unendlich MR 13

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente und Zauber: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12, Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes Schmelze, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf jeweils ZfW 12

Besondere Eigenschaften: mittelgroßer Gegner, 3 Aktionen/KR (üblicherweise 2 Angriffs- und 1 Verteidigungsaktion), keine Einbußen durch Wunden oder niedrige LE; Immunität gegen Gifte, Krankheiten, Wasser; profane und geweihte Angriffe sowie gegen alle Merkmale außer Schaden; Verwundbarkeit (Feuer); Durch Wasser gehen; Angriff mit Wasser (7 Schritt), elementarer Sekundäreffekt (Wasser, **WdZ 384**)

LUSTKNABEN UND HUREN

TISPİA LUSSİAN, ‚OBERRÄTİN‘ DES BORDELLS SECHZEHN MINISTERINNEN

Erscheinung: 71 Jahre, schwarzhaarig (gefärbt), dick geschminkt, abschätzender Blick, stolzes Auftreten

Kostüm: ‚Oberrätin‘, verspieltes Tüllkleid, goldene Stiefel, Maske, Amtskette, drei folgsame Pudel

Geschichte und Charakter: Die Puffmutter führt eines der edelsten und teuersten Häuser in Gareth und ist keineswegs nur als Dienstleisterin und Vorsteherin ihrer leichten Jungs und Mädchen vor Ort, sondern ein geschätzter Gast Zurbarans. Ihr hohes Alter versteckt sie hinter Maske, Schminke, einem Charismaelixier und betont forschend und stolzem Auftreten. Sie kann aber nicht verhindern, dass sie kurz davor steht, demnächst von einer ihrer Huren beerbt zu werden. Elixier der Jugend, das wäre etwas! Tispia ist geldgierig und nimmt ihren Schützlingen jede verdiente Münze und jedes Geschenk ab, sorgt sich aber auch ehrlich um diese.

Funktion: mögliche Verbündete im Kampf gegen den Vampir

Kurzcharakteristik: brillante Kurtisane

‚MINISTERINNEN‘ UND ‚LÖWENGARDISTEN‘

Auf der Orgie sorgen 20 Prostituierte beiderlei Geschlechts dafür, dass die körperlichen Gelüste keines Gastes zu kurz kommen. Dabei schlüpfen sie getreu dem Motto ihres Bordells *Sechzehn Ministerinnen* und der diesjährigen Jahreswendfeier in Rollen vom Hof Kaiser Bardos:

Die ‚**Ministerinnen**‘ sind barbusig, tragen oft halbtransparente Schleier Röcke und einen ‚Amtsschlüssel‘ an Halsketten, mit dem sich mitunter ein neckischer Keuschheitsgürtel öffnen lässt. Sie laden zur ‚Audienz‘, „mündlichen Erörterung“ oder „Hintertürchenpolitik“.



Die ‚**Löwengardisten**‘ tragen Helm, Weste mit Löwenwappen, Pappschwerter, ledernes Lendengeschirr mit unverhülltem Gemächt und goldene Fußreife. Sie „durchsuchen“ Gäste nach Attentatswaffen, „verhaften“ Verdächtige und werfen sie zur „Bestrafung“ auf Liege und Himmelbett.

Alle Prostituierten tragen Bändchen verschiedener Farben, die ihre Exklusivität kennzeichnen: *Weiß* steht allen Gästen zur Verfügung, *Rot* ist nur auf Nachfrage bei Tispia verfügbar und wird ausgesuchten Gästen gewährt, während *Gold* exzellente Liebesdiener kennzeichnet, die für einige wenige Ehrengäste reserviert bleiben. Die Lustknaben und Huren wollen Auftraggeber und Gäste zufrieden stellen, nach Möglichkeit kleine Extra-Geschenke erwerben und Exzesse vermeiden, die ihre Gesundheit oder ihr Seelenleben beschädigen könnten.

Weißes Bändchen

● **Cuano** (26 Jahre, groß, rothaarig, muskulös, begeisterungsfähig) ist ein ebenso kräftiger wie geschickter Masseur und dumm wie ein Stück Weg.

● **Natissa** (22 Jahre, schwarzgelockt, zahllose Armreife) kennt sich gut mit Rahjaica und Liebeswerkzeugen aus und hat den Ruf, auch Impotente zu wahren Betthelden machen zu können.

● Man sagt, **Rahjadas** (18 Jahre, blond, drall) Liebeskünste mit dem Mund blasen einen direkt bis nach Alveran. Das mag so sein, jedenfalls schwatzt sie ständig, wenn sie nicht anderweitig beschäftigt ist.

● **Wallbert** (30 Jahre, hochgetürmte schwarze Haare, gepflegt bis zu den Zehen, heisere Stimme) sieht sich als ständigen und schöngeistigen Modellierer des eigenen Körpers. Er hat immer Pflege-, Schlankheits- und Kosmetiktipp parat. Das öde Rein-Raus ist für ihn und seine begeisterten Anhänger eher Nebensache. Er sägt am kräftigsten an Tispias Zuhälterin-Stuhl.

Rotes Bändchen

● **Androgyna der/die Maraskanische** (31 Jahre, brünett, durchdringender Blick) ist eine Mannfrau mit beiderlei Geschlechtsmerkmalen, die dafür gerühmt ist, ihren Körper kunstfertig einzusetzen.

● **Qitana** (20 Jahre, braune Haut, magische dunkle Augen, *Herausragendes Aussehen*) sieht der legendären Zauberin Nahema zum Verwechseln ähnlich, ist aber angewiesen, nicht den Mund aufzumachen: Tispia hat dem einstmals so dreckigen Zahorimädchen die Gosse noch nicht austreiben können.

● **Sieghard Stahlfest** (27 Jahre, kunstvolle Bartzöpfchen, sehnig, viele Schmuckringe in der Haut) ist bekannt für sein großes Stück und seine Ausdauer. Er wird gerne von ganzen Frauengruppen in Anspruch genommen.

Goldenes Bändchen

● Es heißt, der Waldelf **Amariel Fliederbringer** (47 Jahre, hochgewachsen, schwarzhaarig, goldene Augen, minimalistische Mimik) gebe sich insgesamt nur in 7 x 7 Nächten Frauen hin und schenke den Beglückten dabei jedes Mal 10 Jahre seines Lebens. Entsprechend begehrt ist der Edelprostituierte, der in Wahrheit zwar nur Halbelf, aber ein höchst versierter Lustknabe ist.

● **Dhana Ilgur** (21 Jahre, blond, trauriges Gesicht, *Herausragendes Aussehen*) steht als Jungfrau vor ihrer Premiere. Die Tochter eines Garether Brauers war weithin für ihre Schönheit gerühmt, männliche Patrizier wollten sie unbedingt besitzen. Es half der Familie auch nichts, das Mädchen in ein Praisokloster zu geben: Intrigen stürzten die Ilgurs in Schuld und Schande, bis Dhana schließlich tränenüberströmt einwilligte, zur Hure zu werden, um ihre Familie zu retten.

Weitere Lustobjekte

● **Isna-Inti** (17 Jahre, Mohafrau, geschwollene Wange, weggetreten) ist ein ‚Wildfang‘, der vor drei Monaten Sklavenjägern bei Mengbilla ins Netz ging. Zurbaran führt sie, beruhigt mit Ilmenblatt, drapiert mit Federschmuck und gefesselt an ein tragbares Holzgestell, als „wilde Dschungelkönigin“ und „exotische Köstlichkeit“ vor. Auf Sklavereivorwürfe entgegnet Zurbaran, die Moha sei eine freie und bezahlte Prostituierte, die aus eigenen Stücken die Wilde spielt. Isna-Inti spricht nur Mohisch; sie will zurück in den Urwald und kämpft gegen ihre Gefangenschaft, wenn sie klar im Kopf ist.

● **Elaou** (22 Jahre, schlank, bläuliche Haut, grünes Algenhaar, Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen) ist ein vor Havena gefangener Necker (**ZooBotanica 142**), der als Lustsklave schon zu vielen Orgien geschleppt wurde. Ausgewählte Gäste vergehen sich an ihm in **U12**. Seine Sprache ist wie das Rollen der Meereswellen, aber er kann sich auch mit telepathischen Bildern verständlich machen. Befreit, wird er sich wünschen, zu einem Fluss gebracht zu werden, damit er zurück ins Meer schwimmen kann.

GAUKLER

Zum Fest wird die Orgie durch die Künste von 15 Schaustellern: Musiker, Kastratensänger, Tänzer, Majunas, Sharrisadim, Narren, Akrobaten, Kettensprenger, Taschenspieler, Schlangenmenschen, Levthansliebchen, tobrische Zwillinge, Feuerspucker, Allesschlucker. Von Bedeutung ist, weil er Hinweise zur vampirischen Natur geben kann:

● **Mhadul al'Ankhra** (42 Jahre, kunstvolles Bartgeflecht, Fellschurz, nackter Oberkörper mit Narben von Löwenkrallen), der Hüter der Menagerie, ist ein Aranier, der sich als wilder Ferkina ausgibt. Er tritt als Tierbändiger mit Tanzbär, Löwe und Kaiman auf die Bühne oder erzählt Gruselgeschichten, während er Gästen die Käfige zeigt.

SONSTIGES THERMEPERSONAL

RAUERT DER GÜLLNER

Erscheinung: Der 72-jährige ist ein hagerer, langbärtiger Dreckschrat, der eine Güllekelke trägt, von Fliegen umschwärmt wird und zum Alveranserbarmen stinkt. Die meisten Zähne fehlen. Er spricht undeutlich.

Kostüm: keins

Seelentier: Assel

Geschichte: Rauert wurde als Achtjähriger von Kaiser Bardo persönlich als Abwasserjunge angestellt. Seitdem geht der Güllner seiner Arbeit genügsam und geduldig nach.

Charakter: Der Güllner reinigt die Abwasserkanäle, schafft die Kloake der Latrinen fort und bekämpft Ungeziefer. Rauert glaubt, dass die Bardo-Therme ohne ihn binnen weniger Tage in Exkrementen versinken würde. Er ist stolz darauf, dass er seit der Eröffnung der Therme hier Dienst tut und lässt kein böses Wort auf Bardo kommen, der ihm „seine Bestimmung“ eröffnet hat. Er würde „den Kaiser“ gerne mal wiedersehen, denn damals konnte er ja nicht mehr „tschüß“ sagen bei seiner Abdankung.

Rauerts stille Freude ist es, Schmuckstücke und Kuriositäten aus dem Abwasser zu sammeln, die Badegäste verloren haben. Natürlich wurde Rauert oft gerufen, wenn ein Badegast einen teuren Ring vermisste, allerdings fand Rauert das gute Stück nur wieder, wenn er die Person nett fand. Allzu oft wurde er aber nur als „Meister Scheiße“ verspottet.

Von Dingen, die außerhalb seiner Abwässer fließen, hat der verschrobene Kerl nur wenig Kenntnis. Die Helden kann er – wenn sie ihm respektvoll begegnen – auf interessante Erkenntnisse stoßen (ab S. 24), die sich aus seinem Studium der Kanäle und Wasser ergeben haben. Rauert ist wortreich und begeisterungsfähig, aber etwas einfältig und schwer verständlich.

THEOPHRASTOS SPEKTAKULOS, SCHARLATAN

Erscheinung: Ein unteretzter Mann um die 30 mit mächtigem Bauch, großen Glotzaugen, breitem Grinsen und dünnem Oberlippenbart.

Kostüm: ‚Moha-Schamane Tabu-Konka‘, geschwärzte Haut mit bunter Lulua-Malerei, geashtes und zu Zöpfchen geflochtenes Haar, goldener Bastrock, glitzernder Zauberstab mit Hundeschädel, Wahrsagekugel

Seelentier: Affe

Geschichte: Geboren als Baduar Zwiebelklos brachte der Garretier zwar eine ordentliche magische Begabung mit, hatte aber nicht die Disziplin für eine Ausbildung zum Gildenmagier. Nachdem er vom Informations-Institut zu Rommilys flog, unterhielt er als Straßenmagier mit Tricks und Illusionen das Publikum, wo immer es ihn hin verschlug. Das macht er so erfolgreich, dass er in Gareth mittlerweile eine kleine Wohnung besitzt und seine Kunst immer wieder am Theater, bei Festen und Umzügen gefragt ist. Für Zurbaran, der den besten Phantasmagoriker der Stadt wollte, ist er nur dritte Wahl, nachdem zwei andere wegen Krankheit und aus Aberglauben abgesagt haben. Theophrastos hat es stets gewurmt, dass er nicht als echter Zauberer wahrgenommen und von Gildenmagiern verspottet wird, weswegen er sich immer wieder mit bahnbrechender Forschung und der Einsendung hochtrabender Artikel im *Hesindespiegel* zu profilieren versucht. Zur Zeit sucht er nach dem Elixier der Ewigen Jugend und ist vor kurzem darauf gestoßen, dass der Magier Farathos sich der Suche nach dem Jungbrunnen gewidmet hat. Er vermutet, in der Bardo-Therme, Farathos' wichtigstem Bauwerk, Spuren des Jungbrunnens zu finden.

Ziele: unterhalten, prächtige Illusionen liefern, nach dem Jungbrunnen forschen

Motivation: künstlerische und wissenschaftliche Anerkennung, und wenn dabei noch etwas Reichtum herauspringt, ist es auch nicht verkehrt



Charakter: Der Scharlatan ist ein wahrer Bühnenmensch, der überall da aufblüht, wo er sich darbieten kann – sei es ein großes Panoptikum wilder Mohafeste vor 100 Zuschauern oder auch nur eine Erläuterung seiner Theorien gegenüber einem einzigen interessierten Zuhörer. Er hetzt auf der Orgie stets von einem Vorhaben zum anderen und will keines vernachlässigen: Hier ein Spektakel als Moha-Schamane liefern, dort die Schminke nachbessern, da nach den verschlüsselten Botschaften des Baumeisters fahnden und mit dem Gwen-Petryl-Pendel Räume abgehen. Und natürlich zwischendurch das gute Essen und den Sex nicht vergessen. Er ist Optimist: Bestimmt klappt es auch ganz bald mit einem Gunstbeweis der Kaiserin Alara oder mit dem Finden eines Rezepts für das Elixier der Jugend. Geister, Vampire, Gräber und Tote lassen ihn hingegen erbleichen und furchtsam zurückschrecken.

Sexualität: Liebt Frauen, mag Essensspielereien

Darstellung: Bauch halten, voller Lebensfreude und Zuversicht grinsen, essen. In Rolle als Moha-Schamane flechten Sie Phantasiewörter der „Dschungelsprache“ in ihre Sätze ein (Theophrastos spricht kein Wort Mohisch).

Funktion: Helfer beim Entschlüsseln der Spuren des Baumeisters, evtl. Verbündeter oder Konkurrent beim Kampf um das Juvenarium

Zitate:

(als Moha-Schamane) „Olanga-pa-hai! Weiße Herrscher! Schaut die Wunder des Dschungels, wo sich Mann und Frau noch ganz natürlich den Freuden ihrer Körper hingeben.“

„Ich sage euch, Meister Farathos hat einst einen Jungbrunnen errichtet und irgendwo zwischen diesen Mauern verborgen.“

„Oh. Oh! Das Pendel! Es schlägt aus!“

„Ja, heute lacht Ihr mich aus. Aber eines Tages, da wird man mir das Schwarze Auge von Khunchom verleihen!“



Theophrastos

Alter 31 **Größe** 1,69

Haarfarbe braun **Augenfarbe** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Scharlatan, durchschnittlicher Gelehrter

MU 13 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14

FF 14 **GE** 9 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 7

Raufen:

INI 10+W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W6 TP(A) **DK** H

Zauberstab:

INI 9+W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** N

LeP 27 **AsP** 30 **AuP** 14 **RS/BE** 0/0 (Bastrock)

MR 5 **GS** 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration III, Prophezeien 5; Fettleibig, Neugier 6, Sucht (Essen) 5, Totenangst 10

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich); Astrale Meditation, Merkmalskenntnis Illusion, Regeneration I, Repräsentationskenntnis Scharlatan

Wichtige Talente: Dolche 3, Raufen 3, Stäbe 9, Athletik 2, Körperbeherrschung 2, Schleichen 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 1, Sinnenschärfe 3, Stimmen imitieren 7, Tanzen 4, Zechen 3, Betören 2, Etikette 5, Menschenkenntnis 8, Schauspielerei 7, Sich verkleiden 11, Überreden 9, Überzeugen 5, Brett-/Kartenspiel 7, Geschichtswissen 7, Magiekunde 11, Sagen/Legenden 7, Sternkunde 5, Sprachen kennen: Bosparano 8, Garethi 16, Rogolan 3, Tulamidy 4, Urtulamidy 2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Nanduria 5, Alchimie 9, Baukunst 6, Ritualkenntnis (Scharlatan) 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: AEOLITUS 7 (14/14/11), ANALYS 7 (Mag, 14/14/13), ATTRIBUTO 9 (14/14/[Eig]), AUREOLUS 12 (13/14/14), AURIS NASUS (Bewegte Bilder) 17 (19) (13/14/14), DUPLICATUS 12 (14/14/9), FAVILLUDO 13 (13/14/14), FORAMEN 6 (14/14/14), GEFUNDEN! 7 (Sch, 14/13/9), MANIFESTO 8 (14/13/14), MENETEKEL 7 (Mag, 14/14/14), MOTORICUS 8 (14/14/11), ODEM 10 (14/13/13), PENETRIZZEL 5 (14/14/11), REFLECTIMAGO 8 (14/14/14), SENSIBAR 10 (14/13/14), SOMNIGRAVIS 11 (14/14/14), VOCOLIMBO 12 (14/14/14), WEIH-RAUCHWOLKE 10 (13/14/14)

Ausrüstung: braun-roter Zauberstab aus Zedernholz, mit Granatsteinen und Hundeschädel, nicht magisch (**TP** 1W+1, **TP/KK** 11/4, **Gewicht** 110, **Länge** 150, **BF** 8, **INI** -1, **WM** -1/-1, **DK** N, zweihändige Führung); Pendel aus Einhornhaar und Gwen-Petryl-Splitter, unzerbrechliche Kristallkugel aus Glas mit Objektritualen Bindung, Bilderspiel, Kugel des Hellsehers, Kugel des Illusionisten; 3x Pyrophor (**WdA** 36) mit violetter Feuer, 2x Schwadenbeutel (**WdA** 37), Wachtrunk D

Verhalten im Kampf: Verwirrt mit Schwadenbeutel, FAVILLUDO, DUPLICATUS und anderen Illusionen und schlägt sich seinen Weg roh mit dem Zauberstab frei. Muss er kampfstarke Gegner ausschalten, wagt er einen SOMNIGRAVIS (Ohnmacht).

Boswin Упкепав, Schröpfer

Erscheinung: 48 Jahre, klein, großer Kopf, graumeliertes Bart, raucht gerne Pfeife (mit Tabak und Zithabar); im weiteren Verlauf des Abends immer mehr berauscht

Kostüm: ‚Tsa-Geweihter‘, Poncho und bunte Bänder in Regenbogenfarben, Eidechse auf der Stirn

Geschichte und Charakter: Der Arzt des Bades besitzt eine mäßige medizinische Ausbildung und beherrscht vor allem Rosskuren wie Aderlass, Zähne ziehen, Furunkelentfernung, Schröpfen und Einläufe, aber auch viele Schwitz- und Kräutermanipulationen. Er nutzt die Orgie, um Feiernenden auch ein paar Mittelchen aus seinen Vorräten anzudrehen.

Funktion: Heiler für die Helden

Wichtige Werte: Aberglaube 6, Goldgier 5, Heilkunde Gift (13/12/14) 11, Heilkunde Krankheiten (Altersbeschwerden) (13/12/11) 13 (15), Heilkunde Wunden (Zahnleiden) (12/11/15) 10 (12), zur Ausrüstung siehe Behandlungsraum (E14)

ORGRIM, BADEMEISTER

Erscheinung: 63 Jahre, grobschlächtig, vernarbt, grauer Wehrheimer Bürstenschneit, Vollbart, Statur eines Kriegers, hinkt leicht

Kostüm: ‚Majordomus‘, rot-blaue Livree mit viel Flitter und Zeremonienstab, er hält erkennbar wenig von seiner Verkleidung („Dieser Flitterfatz!“)

Geschichte und Charakter: Einst Soldat beim II. Garderegiment Wehrheim und Veteran der Ogerschlacht und der Dritten Dämonenschlacht, verwaltet Orgrim seit 10 Jahren die Therme mit Dienst nach Vorschrift und ohne sich jemals auch nur für einen Heller aus der Kasse bedient zu haben. Er trinkt nicht (früher war er alkoholkrank) und vergnügt sich nicht. Seit seine Familie bei der Schlacht in den Wolken starb, ist er am liebsten alleine und gibt sich düsteren Gedanken hin. Von der Orgienfeier hält er wenig, steht aber dem „Zirkus“ mürrisch als Aufseher über Räume, Wärme, Wasser und Personal zur Verfügung. Seine Loyalität gilt der Therme bzw. deren Eigentümer, den er auch nur brieflich als „Herrn ya Costermana“ kennt (und hinter dem sich Bardo verbirgt). Er weiß nicht, dass der Elfenturm (P9) als Versteck der Mädchenräuber missbraucht wird, vor anderen Exzessen der Orgie verschließt er mutlos die Augen.

Funktion: Ansprechpartner zur Therme, nörgeliger Hausmeister, „letzte nüchterne Person“

Ausrüstung: Schlüssel zu E5, E12, E13, E19

ORGIEPDIEPER

Die einfachen Bediensteten führen alle denkbaren Handgriffe zum Gelingen der Feier aus, bieten Getränke an, tragen auf und räumen ab, fächern Luft zu und halten Handtücher. Zwar ist es nicht primär ihre Aufgabe, sie sind aber auch dazu angehalten, bei Bedarf sexuelle Wünsche zu erfüllen. Alle tragen Kostüme als Moha-Diener mit grünen Masken, bronzierter Haut und Baströckchen. Zu den Bediensteten gehören auch die Diebe Pheco, Jala und Odilo (S. 110 f.)

● **Salix** (17 Jahre, eigentlich blond, Blumenkranz auf dem Haupt, Lederkette mit Fuchssymbol, Spielsucht 6) ist Knecht in einer Neu-Gareth Taverne und verzoxt oft seinen Lohn.

HEIZER, KÜCHENPERSONAL UND WÄSCHER

Hinter den Kulissen sorgen Bedienstete für Wärme, Wasser, saubere Kleidung und kulinarische Köstlichkeiten. Sie tragen zweckdienliche Kleidung und unterliegen keiner Kostümpflicht.



● Unzweifelhafter Gott der Küche ist der von Zurbaran angeworbene Meisterkoch **Jandhold Degenhard von Mersingen** (47 Jahre, kleinwüchsig, missmutige Miene, Aberglaube 6, Jähzorn 8, Kochen (Festmahle) 19 (21), unbewusster Magiedilettant). Er scheucht Gehilfen wie Sklaven, kann Störungen von Gästen überhaupt nicht leiden und droht, in einen seiner berüchtigten Tobsuchtsanfälle auszubrechen, wenn etwas nicht nach Speiseplan verläuft oder jemand sein wohlbehütetes Rezeptbuch berührt (siehe auch **Dächer 22**).

● Saucenköchin **Sylvette Kremso** (29 Jahre, pausbäckig, still, rachsüchtig) ist wissende Anhängerin des Namenlosen und eine Vertraute Zurbarans. Sie soll in den kommenden Tagen für ausgesuchte Gäste spezielle Saucen und Gerichte mit Rattenpilzen zubereiten, um diese auf den Weg des Dreizehnten zu führen – zumindest wenn sie bis dahin nicht Jandhold erschlagen hat, mit dem sie regelmäßig aneinandergerät.

● Die Wäscherin **Alvide Daske** (36 Jahre, braunes Haar, kräftige Beine, schweigsam, gutherzig, Schürze und Kochhaube) hat zuhause fünf Mäuler alleine zu stopfen, seitdem Schwester und Schwager im Jahr des Feuers starben. Darum arbeitet sie an den Namenlosen Tagen, für höheren Lohn und unter häufigen Gebeten an die Zwölfe.

ОРГИЕНГЯСТЕ

ДІЕ ВАНДЕ ДЕР МЯДЧЕНПРЯВЕР

Die Sklavenfänger um Taradiel halten sich entweder bei ihren Gefangenen im Elfenturm (**P9**) auf oder verkehren als scheinbar gewöhnliche Gäste auf der Orgie. Zurbaran ist Mitwisser ihrer Praktiken und weiß vom Elfenturm als Versteck; Bademeister Orgrim ist nicht eingeweiht.

ТАРАДИЕЛ, ХАЛБЕЛФ УНД АПФЯХРЕР ДЕР МЯДЧЕНПРЯВЕР

Erscheinung: Ein Halbelf zum Dahinschmelzen für die Damenwelt: smaragdgrüne Augen, alveransgleiche Gesichtszüge, volles braunes Haar, elegante spitze Öhrchen und ein ansprechender schlanker Körper ohne Entstellungen. Die Stimme ist butterweich und voller Versprechungen. Sein Parfüm ist frisch, blumig und duftet nach Veilchen und Arange („Rinaldis Schmetterling“, kann mit *Sinnenschärfe* +3 wiedererkannt werden).

Kostüm: „Scharfrichter der Liebe“ mit Augenbinde, die auch die Ohren verdeckt, lederne Armreife, schwarze lederne Hüftbedeckung mit Eingriff, Henkerseil

Seelentier: Biber

Geschichte: Taradiels Mutter ist eine yaquirische Auelfe, die sich als Sklavin im Harem des Fasarer Hehlers und Sklavenhändlers Zordan Kesht (**Land der Ersten Sonne 100**) wiederfand. Kesht sandte den Jungen zur Fasarer Bannakademie, doch Taradiel eckte überall an und gab nach zwei Jahren den Weg zum Magier auf. Ohne Aussicht auf das



väterliche Erbe lief er fort, machte die Gassen Aventuriens zu seiner Heimat und schlug sich mit Betrug und Hochstapelei durch. Vor allem die Frauen verfielen ihm, schenk-



ten dem angeblichen Grafen- oder Elfenkönigssohn Pferde, Geschmeide und Samtgewänder, nur um festzustellen, dass er kurz vor der geplanten Hochzeit verschwunden war. In Punin war der Arm des Gesetzes schneller. Taradiel darbt im Schuldurm, bis ihn sein Vater loskauft und ihm anbot, endlich das Irrlichtern zu beenden und seine Talente im Familiengeschäft einzusetzen. Seitdem umgarnt Taradiel vornehmlich im Garether Südquartier junge, unberührte Blondinen, die einen guten Preis auf dem Fasarer Sklavenmarkt ergeben würden und verschleppt sie mit Hilfe seiner drei Kumpane. In der Vergangenheit hat Taradiel vor allem Mädchen aus unteren Schichten entführt, deren Verschwinden kein großes Echo hervorrief. Doch seit kurzem wünscht Kesht „echte Porzellanware“: Zarte, hellhäutige Frauen aus gutem Hause, die sich auf ein wenig Bildung und Kunst verstehen, um ihre künftigen Besitzer nicht zu langweilen.

Ziele: unschuldige Mädchen umgarnen und in die Sklaverei verschleppen, nicht auffliegen, sich vergnügen

Motivation: Gold, Anerkennung erhalten

Charakter: Der Halbelf ist ein versierter Lügner, Betrüger und Maskenträger. Hinter Taradiels unschuldigem Lächeln lauert ein kaltblütiger Geist, der Menschen ohne Wimpernzucken ein Messer zwischen die Rippen stößt, wenn es nötig ist. Er empfindet gewisse Verantwortung für seine Kumpane, lässt sie aber im Stich, um die eigene Haut zu retten. Die verschleppten Jungfrauen betrachtet er nach ihrem Marktwert als Sklavinnen. Eine Schwäche hat er für (echte) Elfen, die er als reine Wesen betrachtet, welche stets in Gefahr sind, verdorben zu werden, wenn sie sich in der Menschenwelt aufhalten. Gleich, was Taradiel tut, er möchte dabei gut aussehen und elegant wirken. Er liebt sein Äußeres und seinen Charme und ist verblüfft, wenn ihm jemand zu widerstehen vermag. Er verliert leicht die Fassung, wenn man seine äußere Erscheinung entstellt (Kostüm beschädigen, Verletzung im Gesicht, insbesondere: Angriff auf das Haupthaar).

Sexualität: Liebt Frauen; in vielen rahjanischen Künsten bewandert, würde gerne mit einer Elfe schlafen; geht aus Berechnung auch sexuellen Praktiken nach, die ihm selbst keine Freude bereiten und spielt gut Berauschtigkeit vor

Darstellung: Fahren Sie sich häufig durchs Haar, nähern Sie sich dem Gesicht angesprochener Personen oder flüstern sie ihr von hinten ins Ohr, sprechen sie mit seidenweicher, verführerischer Stimme

Funktion: Verführer, Entführer Selindes, Nebenschurke

Zitate:

(zu einer blonden oder rothaarigen Frau) „Wer hätte das gedacht? Ausgerechnet in den Namenlosen Tagen erblühen die schönsten Blumen.“

„Ich brauche kein Gold, um schöne Frauen zu bekommen. Ich brauche schöne Frauen, um Gold zu bekommen.“

(erschrocken) „Nicht meine Haare!“

Taradiel Lotoskind

Alter 32

Größe 1,79

Haarfarbe braun

Augenfarbe grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Hochstapler, kompetenter Sklavenhändler

MU 13

KL 12

IN 16

CH 16

FF 13

GE 14

KO 9

KK 12

SO 6

Raufen:

INI 11+W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6TP(A) **DK** H

Ringen:

INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6TP(A) **DK** H

Dolch:

INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Florett:

INI 14+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfscheibe:

INI 11+W6 **FK** 24 **TP** 1W+2

LeP 25

AsP 27

AuP 30

RS/BE 0/0 (Schurz)

MR 5

GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Meisterhandwerk (Überreden), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang; Eitelkeit 8, Goldgier 9, Körpergebundene Kraft (Haar), Vorurteile gegenüber Elfen 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Fasar, Neu-Gareth, Südquartier); Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Finte, Eisenhagel, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Wichtige Talente: Dolche II, Hieb Waffen 4, Raufen 5, Ringen 8, Säbel 2, Wurfmesser (Wurfscheiben) 14 (16), Athletik 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schleichen 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sich verstecken 7, Singen 4, Sinnenschärfe 7, Tanzen 7, Zechen 6, Betören 13, Etikette 8, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 7, Sich verkleiden 10, Überreden (Lügen) 14 (16), Fesseln/Entfesseln 5, Orientierung 6, Magiekunde 6, Pflanzenkunde 6, Rechnen 6, Schätzen 8, Sprachen kennen: Ferkina 2, Garethi 9, Isdira 4, Tulamidya 7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 6, Handel 9, Schlösser knacken 6

Übernatürliche Begabungen: BALSAM 5 (12/16/16), BANNBALADIN 13 (16/16/16), BLITZ 9 (12/16/14), VISIBILI 6 (12/16/14)

Ausrüstung: Verkleidung als Scharfrichter; Taradiel führt in der Therme keine Waffen bei sich, aber in einer hohlen Büste in **E17** hat er einen Dolch und seine fünf Wurfscheiben (meisterliche Arbeit, TP+1) versteckt, im Elfenturm liegt sein Florett.

Verhalten im Kampf: Waffenlos nutzt der Halbelf Griff und anschließenden Wurf, um Gegner kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Taradiel versucht an seinen versteckten Dolch und die Wurfscheiben zu gelangen, die er im Eisenhagel auch gegen mehrere Gegner schleudert. Im Kampf gegen eine Überzahl setzt er auf Flucht und das Herbeiholen seiner Schergen. BLITZ DICH FIND und VISIBILI dienen ihm zur Kampfunterstützung und Fluchthilfe.

ALEF, DER „EUNUCH“

So ganz nimmt man dem Mhanadistani (*981 BF, grauhaarig, Vollbart, Glatze) seine Verkleidung als Eunuch nicht ab: Die Ohrringe blinken reichlich, der Turban ist korrekt gebunden und das Sklavenmal im Gesicht sieht echt aus, aber die Pappkhunchomer sind doch arg lieblos und Alef ist erkennbar kein Kastrat. Er ist ein erfahrener Schmuggler, der vor allem dann seine Fähigkeiten einsetzt, wenn die Sklavenmädchen aus Gareth herausgebracht und über Pässe des Raschtulswalls transportiert werden. Er wirkt etwas spröde und wenig feinsinnig, ist aber fest entschlossen, sich auf der Feier zu amüsieren, ehe es wieder in die Wildnis geht. Mädchen verschleppen, ein wenig Wein, Rauschkraut, ein williges Weib – das bekommt er schon alles unter einen Hut. Und notfalls warnt ihn sein Gespür für brenzlige Situationen. Alef hält alle Frauen für dumme Dinger und kann von ihnen überrascht werden. Er streitet sich regelmäßig mit Kulwina. Als Anhänger Rastullahs misst er den Namenlosen Tagen keine Bedeutung bei.

Alef

MU 12 KL 11 IN 14 CH 10
FF 11 GE 15 KO 15 KK 13 SO 5

Ringen:

INI 11+W6 AT 11 PA 13 TP 1W6+1 TP(A) DK H

2 Khunchomer:

INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK H

Leichte Armbrust: **INI 11+W6 FK 16 TP 1W6+6***

LeP 33 AsP – AuP 33 RS/BE 0/0 (Rock)

MR 4 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Beidhändig, Gefahreninstinkt 6, Resistenz gegen pflanzliche Gifte, Richtungssinn; Gesucht I (Punin), Goldgier 8, Raumangst 6, Unansehnlich, Vorurteile gegenüber Frauen 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Kulturkunde (Tulamidenlande und Ferkina), Ortskenntnis (Schmuggelpfade im Raschtulswall); Beidhändiger Kampf II, Finte, Linkhand, Waffenloser Kampf: Auspendeln und Halten, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Hieb Waffen 2, Raufen 4, Ringen 8, Säbel II, Athletik 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Schleichen 8, Schwimmen I, Selbstbeherrschung 4, Sich verstecken 12, Sinnenschärfe 4, Zechen 3, Menschenkenntnis 6, Sich verkleiden 5, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 13, Sprachen kennen: Ferkina 5, Garethi 13, Tulamidya 10, Lesen/Schreiben: Tulamidya 4, Fahrzeug lenken 5

Ausrüstung: Verkleidung als Eunuch mit Pappkhunchomern, im Turban stecken drei mit Mandragora vergiftete Nadeln (**WdS 149**, Giftstufe 2, Beginn: 5 KR, Schaden: 1W6 SP, Verlust aller Aktionen, Dauer: 30 KR, Symptome: Brechreiz, Übelkeit); im Elfenurm liegen seine Armbrust (teils ebenso vergiftete Bolzen) und zwei echte Khunchomer.

Verhalten im Kampf: Alef kämpft waffenlos ohne Finesse, abgesehen davon, dass er gelegentliches *Halten* einsetzt und überraschend mit der linken Hand angreift (für den Gegner PA -I für 5 KR, siehe **WdH 254**). In stärkerer Bedrängnis greift er zu den Giftnadeln, wobei er auch das Risiko eingeht, selbst Opfer des Gifts zu werden. Ansonsten setzt er bei feindlicher Überzahl auf Flucht oder darauf, dass ihm seine Kameraden zu Hilfe kommen. Mit seinen zwei Khunchomern (oder bei Zugang zu zwei anderen gleichartigen Waffen, möglichst des Typus Säbel) setzt er dem Gegner mit 2 AT und 1 PA pro KR zu, bei Unterlegenheit mit 2 PA und 1 AT pro KR. Alef flieht bei LeP < 10.

HAWAR, DER „ERZDSCHINN“

Der kleine, aber kräftige Tulamide (*1009 BF, 1,56 Schritt, schwarzes Haar, mit Wachs versteifter spitzer Schnauze und Kinnbart, durchdringender Blick) spricht Tulamidya (und nur gebrochenes Garethi). Er geht als Dschinn des Erzes: sandgelber Turban, goldgelb bemalte Haut, funkelnde Gladiatorenschulter über dem linken Arm, Eisenhandschuh (tatsächlich: Veteranenhand) über der rechten Hand. Der einstige Gladiator aus den Faserer Blutgruben, damals bekannt als „der Giftzwerg“, ist ein agiler Hruruzat-Kämpfer, der schon Gegner mit einem einzigen Sprungtritt getötet hat. Er geht konzentriert den Aufgaben nach, die ihm Taradiel überträgt, und lässt sich kaum vom Orgientreiben ablenken. Sein Jähzorn ist aber schnell geweckt, wenn man ihn reizt (im Kampf nach geeigneter Beleidigung und gelungener Jähzorn-Probe: erhöhte Patzer-Chance von 18-20 auf W20 für 4 KR). Um Menschen zu verschleppen oder Wachen auszuschalten, schleicht sich Hawar gerne von hinten an und schlägt sie bewusstlos.

Hawar

MU 14 KL 9 IN 14 CH 12
FF 8 GE 15 KO 14 KK 15 SO 4

Raufen:

INI 15+W6 AT 19 PA 18 TP 1W6+1 TP(A) DK H

Veteranenhand:

INI 14+W6 AT 19 PA 17 TP 1W6+2 DK H

Streitaxt:

INI 15+W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+5 DK N

LeP 35 AsP – AuP 45

RS/BE 2/0 (Gladiatorenschulter) MR 5 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Aberglaube 5, Goldgier 6, Jähzorn 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (12), Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter), Sturmangriff, Waffenlos: Gladiatorenstil und Hruruzat, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Hieb Waffen II, Raufen 15, Ringen 10, Säbel 7, Athletik 9, Gaukeleien 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 9, Schleichen 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sich verstecken 5, Sinnenschärfe 6, Zechen 6, Menschenkenntnis 3, Sich verkleiden 4, Überreden 2, Sprachen kennen: Garethi 4, Tulamidya 9, Lesen/Schreiben: 0, Heilkunde Wunden 8

Ausrüstung: Verkleidung als Erzdschinn, Veteranenhand; im Elfenurm liegt seine Streitaxt.

Verhalten im Kampf: Setzt auf seine Stärken im waffenlosen Kampf und versucht auch, gegen eine Überzahl oder gegen einen Bewaffneten zu bestehen. Gerne setzt er den *Sprungtritt* oder den *Tritt* (+4 zur Herbeiführung eines Zats) ein. Wenn ihm ein Kampf wichtig genug erscheint, flieht er nicht, sondern steht bis zur Kampfunfähigkeit seinen Mann.



KULWINA, DER FLUSSVATER

Die stämmige Albernierin (*1007 BF, 1,93 Schritt, weiß-blond, kantiges Gesicht mit klaren blauen Augen) ist die Frau fürs Grobe unter Taradiels Mädchenhändlern und schleppt bewusste Frauen zum Wasserturm, wenn nötig. Als Flussvater mit Muschelreif, rauschendem weißem Bart, Dreizack (ein Efferdbart) und grünem, halb-durchsichtigem Schultermantel, aus dem ihre Brüste wogen, fällt sie auf der Orgie leicht auf. Kulwina stammt aus einer Fischerfamilie vom Großen Fluss, zog als Söldnerin durch die Lande und wurde schließlich Sklavenfängerin in Fasar. Auf der Feier kann sie die Finger nicht von Bier und Wein lassen, füllt immer ihr Trinkhorn gut und lässt sich auf Saufspiele und das ein oder andere kurze Schäferstündchen ein (oder besser: zerrt diejenigen mit sich, die sie haben will). Im Gegensatz zu Alef kann sie beim Feiern schnell das Maß verlieren und ihren Posten vernachlässigen.

Kulwina

MU 15	KL 10	IN 11	CH 12	
FF 10	GE 14	KO 14	KK 17	SO 3
Raufen:				
INI 11+W6	AT 17	PA 12	TP 1W6+2 TP(A)	DK H
Efferdbart:				
INI 11+W6	AT 16	PA 14	TP 1W6+5	DK H
Kriegshammer:				
INI 9+W6	AT 16	PA 9	TP 2W6+5	DK N
LeP 36	AsP –	AuP 35	RS/BE 0/0 (Stoffmantel)	
MR 4	GS 8			

Wichtige Vor- und Nachteile: Kampfrausch; Gesucht I (Punin), Goldgier 6, Tollpatsch, Sucht (Alkohol)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Südquartier); Befreiungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Hieb Waffen 6, Raufen 10, Ringen 4, Speere 14, Zweihandhieb Waffen 12, Athletik 8, Klettern I, Körperbeherrschung 3, Schleichen 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 12 (14), Sich verstecken 2, Sinnenschärfe 3, Zeichnen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Sprachen kennen: Garethi 8, Tulamidy 7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 2, Grobschmied 6

Ausrüstung: Efferdbart (üblicherweise eine Waffe der Efferdgetweihen, dieses Exemplar ist ungeweiht), Heiltrank B; im Wasserturm liegen ihr Kriegshammer und eine komplette Lederrüstung (getragen: RS/BE 5/4, INI und GS -4, Raufen AT/PA -2/-2, Efferdbart und Kriegshammer je PA -1)

Verhalten im Kampf: Langt gerne ordentlich und risikoreich zu, um Gegner mit einem entscheidenden Treffer zu erledigen: Im bewaffneten Nahkampf hagelt es *Wuchtschläge* von +2 bis +5 bzw. *Gezielte Stiche* mit weiteren +2 Ansage. Im waffenlosen Kampf setzt sie gerne einen *Doppelschlag* oder einen *Schmetter Schlag* +5 ein. Häufig wandelt sie zu zwei AT-Aktionen um. Ist zu erwarten, dass ein (bewaffneter) Kampf länger dauert, versetzt sie sich in einen Kampfrausch, in dem sie jegliche Vorsicht vermissen lässt. Ist sie nicht im Kampfrausch, zieht sie sich bei etwa LeP < 8 zurück.

YAKORON UND BRONNDRAM, ZWEI GARGYLE

Die beiden Gargyle (**ZooBotanica** 99) stammen aus Yol-Ghurmak und blieben nach der Schlacht in den Wolken in der Therme zurück, zwischen deren grauem Mauerwerk und Fratzen sie sich gut verbergen können. Sie ernähren sich von Ratten, haben aber auch schon mal den (unerlaubt mitgebrachten) Hund eines Thermenbesuchers gerissen. Taradiel hat beide mit einem BANNBALADIN an sich gebunden. Yakoron mimt eine Statue in der Therme und weiß nichts vom Versteck im Elfenturm. Bronndram dient Taradiel als Wächter des Elfenturms (**P9**).

Yakoron ist schlank, agil, hat einen vogelartigen Kopf, schmale gefiederte Schwingen und einen langen Pfeilschwanz. Bronndram erinnert an einen massigen, aufrecht gehenden Hund mit kurzen, dicken Hörnern und Drachenflügeln. Sie verstehen rudimentär Garethi und können einzelne, häufig gehörte Worte grollend hervorstoßen, aber darüber hinaus nicht sprechen.

Alter: ca. 25 **Größe:** 7/9 Spann

Gewicht: 100/360 Stein

MU 13	KL 8	IN 12	CH 8
FF 7	GE 15	KO 19	KK 15
INI 8+W6	PA 6	LeP 40*	RS 6

Klaue: **DK** N **AT** 13 **TP** 1W6+6*

GS 18 / 6 (fliegend / laufend) **AuP** 100

MR 10 / unendlich*** **GW** 10

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (4), Hinterhalt (9)

Besonderheiten: Keine Einbußen durch Dunkelheit. Kein Schaden durch Krankheiten, tierische und pflanzliche Gifte. Resistenz gegen magische Gifte und magische Krankheiten.

* Fallen die LeP eines Gargyls auf 0, zerfällt er in lauter Steintümmer.

** Gargyle richten profanen und magischen Schaden an.

*** Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden, zudem ist die Wirkungs-dauer automatisch verzehnfacht. Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht*; alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert.

HEXE UND VAMPIR

HEXENMORDE IM ÜBERWALS - LEVASKAS UND ISEGREINS GESCHICHTE

Über die Quelle des Flusses Hursach im sagenumwobenen Überwals munkelt man, dass es ein Ort von großer Kraft sei, der einem die Tore zu einem Reich der Magie, Lebenskraft und Unsterblichkeit öffne. Dort lebt der Hexenzirkel der elf Levthansweibchen, die wilde Kinder der Natur sind und sich in Mondnächten mit den Levschije zur Wollust treffen.

Ein bornländischer Kreis von Anhängern des Namenlosen will das Geheimnis der Hursachquelle enträtseln und sich seine Macht aneignen. Hierfür sandte der Kreis den Vampir *Isegrein* aus, der am Hursach die beiden Hexen Olga und Varissya verführte, ohne dass es die anderen Hexen

bemerkten. Sie ließen ihn teilhaben an ihren Leidenschaften, doch Isegrein gelang es nicht, Zugang zur Kraft der Hursachquelle zu erlangen. Als die beiden Schwestern endlich bemerkten, wem sie da die Tür zu ihrem Zirkel geöffnet hatten, starb Olga bereits am Biss, während Varissya selbst zu einem Blutsauger wurde. Varissya ekelte sich vor dem, was sie geworden war und bäumte sich gegen Isegreins Netz aus Einflüsterungen und Liebesbann auf. Sie rief ihre Schwestern zu Hilfe und der Vampir ergriff die Flucht in die lichtlose Nacht. Für Varissya kam aber jede Hilfe zu spät. Sie führte selbst die Hand am Pflock, der sie vernichtete.

Die verbliebenen neun Levthansweibchen schworen dem ungebetenen Gast fürchterliche Rache. Sie fanden blondes Haar von ihm und sie konnten in MADAS SPIEGEL flüchtig sein Antlitz erhaschen. Seinen Namen kannten sie indes nicht, fanden aber einen Brief (siehe **Quelle 10**), aus dem hervorging, dass der Vampir in den Namenlosen Tagen in der Bardo-Therme zu Gareth sein würde.

Die Hursachquelle musste bewacht werden, standen doch wichtige Zauberrituale an und befürchteten die Hexen weitere Angriffe. Die erste Schwester Levaska nahm es auf sich, dem Vampir nach Gareth zu folgen, um ihn zu vernichten. Die Levthansweibchen plünderten ihre Kräuter- und Tinkturenregale, um Levaska bestmöglich auszustatten. Sie schufen im silbernen Mondlicht Artefakte für die Jagd. Ende Rahja schließlich bestieg Levaska mit der Kröte *Turamash* ihre fliegende Truhe und reiste durch die Lüfte nach Gareth, dem Herz des größten Menschenreiches. Der Wind fuhr ihr durch die Haare, die Sterne funkelten in ihren Augen und es flüsterte alles von Rache.

Isegrein blieb indes nur, den Anhängern des Namenlosen vom Misserfolg zu berichten und sich für einige Zeit aus dem Bornland zu verabschieden. Er will einigen Abstand zwischen sich und den Hexen bringen und hofft darauf, dass sie ihn nicht so bald finden. Aus der Küche der Hexe Olga besitzt er verschiedene Nelkensäften, die bei Einnahme das Haar färben. Mit dem Sud der Nachtnelke verwandelte er seinen Blondschoopf in schwarzes Haar. Dass er den Brief Zurbarans verloren hat, ist ihm indessen gar nicht aufgefallen. In Gareth will er ein wenig die Gastfreundschaft Zurbarans genießen, ein levthansches Fest mit viel Wein und Musik begehen und von ein paar ansehnlichen jungen Frauen naschen. Wie ließe sich der Jahresausklang besser feiern?

LEVASKA, HEXE

Erscheinung: Eine wunderschöne Frau um die 25 mit weiblichen Kurven, vollen Lippen und strahlend grünen Augen. Ihre braune Mähne wird von nachlässig geflochtenen Zöpfen kaum gebändigt. Ein Hauch von Wildheit umgibt die Schöne. Das Parfüm riecht nach Mirabelle. (seit Beginn der Feier steht Levaska unter der Wirkung von SATUARIAS HERRLICHKEIT)

Kostüm: 1. ‚Quellnympe‘, blaues, halbtransparentes Gewand, blaue Bänder und Stoffblüten im Haar, Handspiegel. 2. Wechselt, wenn vom Vampir erkannt und verfolgt, evtl. zu einem Bärenkostüm.



Seelentier: Pechkröte, zum Sprung(-angriff) bereit; bei SEELENTIER ERKENNEN 8+ ZFP* ist eine Verwundung sichtbar, bei 16+ ZFP* lässt sich erkennen, dass Levaska erschüttert von einer Untat ist, rachsüchtig und bereit, der Rache ihr Leben zu opfern.

Geschichte: Die über 150 Jahre alte Eigeborene ist die geachtete Erste Schwester der elf Levthansweibchen, einem Hexenzirkel, der an der entlegenen Hursachquelle die Nähe des brünstigen Mannwidders sucht, um Levthan und Satuaría wieder zu versöhnen. In wilden Rauschnächten übernehmen die Hexen bereitwillig die Rolle als Stellvertreterinnen der Göttin, während aus dem Dunkel des Bergwaldes bocksbeinige, gehörnte Wesen treten. Nach den Morden Isegreins an ihren Schwestern hat Levaska es auf sich genommen, den Täter zu verfolgen und zu strafen.

Ziele: den Vampir töten, der ihre Schwestern umbrachte

Motivation: Rache, Liebe zu ihrem Zirkel

Charakter: Die kundige Heilerin und Verwandlerin ist nur selten aus den hinterwäldlerischen Walbergen herausgekommen und hegt viele Vorurteile gegen die „tumben Bauersleute“ und „bornierten Stadtmenschen“, die sich von „verbohrten Geweihten“ Leben nach ihren Gefühlen verbieten lassen. Auch anderen Zauberkundigen misstraut sie, sofern sie nicht den Kräften der Natur nahe stehen. Wenn Levaska in Gareth zur Jagd auf den verhassten Vampir eintritt, glüht in ihr nicht nur der Wunsch nach Rache. Sie ist auch aufgewühlt durch die fremde städtische Gesellschaft in der Therme, die sie ebenso fasziniert wie abstößt. Ihr Jagdfieber speist sich aus ihrem Rachetrieb, der kurzzeitig anderen starken Gefühlen weichen kann: Zorn, Gier, Trauer, Lust. Wenn wirklich etwas ihr Herz zum Pochen bringt, gibt sie sich dem eifertig und intensiv hin und stößt es wieder fort, sobald es seinen Zweck erfüllt hat.



Sexualität: Liebt männliche Wesen. Nach dem sie für Jahrzehnte nur widdergestaltige Levschije (**ZooBotanica 96**) kannte, sind „weiche“ und „haarlose“ menschliche Männer für sie eine Wiederentdeckung mal positiver, mal negativer Natur.

Darstellung: stolze Haltung, kühler Blick; studieren Sie interessiert das Gesicht eines Gegenübers; sobald der Eispanzer durchbrochen ist, seien Sie emotional und ohne Umschweife
Funktion: mysteriöse Einzelgängerin, misstrauische Verbündete der Helden, evtl. heldenhaftes Vampiropfer

Zitate:

(zu Betatschern) „Finger weg oder Finger ab.“

„Fürchte meinen Zorn!“

☉ siehe auch ihre Erzählung von der Schaffung des HEXENKNOTENS auf S. 72.

Levaskas Vampirkenntnisse

Zu Beginn des Abends hat Levaska folgende Ansichten zu dem von ihr gesuchten Vampir (+ = korrekt, – = falsch).

☉ Er ist männlich, jung bis mittleren Alters (+). Sie kennt das Gesicht flüchtig. Sein Name ist ihm unbekannt.

☉ Er ist blond (+/–, z.Z. schwarz gefärbt).

☉ Er ist mit dem Gastgeber Zurbaran bekannt und will sich mit ihm auf der Feier treffen, damit der Vampir ihm die „Gabe des ewigen Lebens“ verleihe (+). Levaska weiß nicht, dass damit der Vampirbiss gemeint ist, sondern vermutet ein Lebenselixier, nach dem der Vampir wohl auch an der Hursach-Quelle gesucht hat.

☉ Vampire sind schwer zu verwunden (+), sie tragen aber einen oder mehrere Flüche von Göttern in sich (+), der sie gegenüber bestimmten Materialien oder Umständen verwundbar macht (+).

☉ Vampire sind schwer zu verzaubern (+), aber für Hexenflüche dürfte das kein Problem darstellen. (+/–).

☉ Der gesuchte Vampir ist praiosverflucht und meidet Sonnenlicht (+). Außerdem kann er wie alle Vampire mit einem Pflock aus Weißdorn getötet werden (–). Seine Untat gegen die Hexen lud einen Satuariasfluch auf ihn (–), sodass er auch durch eine Krötenberührung oder mit einem Pflock aus Satuariasbusch vernichtet werden kann (–). Alle Vampire verabscheuen Knoblauch (–) und können Linien aus Alraunenpulver nicht überqueren (–). Sie weiß nichts vom Boron- und Firunsfluch Isegreins.

☉ Ein Vampir muss atmen wie andere Wesen auch (–). Er kann im Dunkeln sehen (+/–), sich lautlos bewegen (+), mit den Schatten verschmelzen (+/–) und sich in eine Ratte verwandeln (+).

☉ Einen Vampir kann man mit ODEM ARCANUM auffinden (+/–, Isegrein kann seine Magieaura verhüllen)

☉ Der Vampir kann einen nur angreifen, wenn man ihm seinen Namen verrät (–). Auch Vampirzauber wirken nur gegen den, dessen Namen der Blutsauger kennt. (–).

☉ Wer einmal von einem Vampir gebissen wurde – und sei es nur leicht – wird früher oder später selbst zum Vampir. (–)

☉ Einen schlafenden Vampir kann man am Schmatzgeräusch erkennen (–) und vernichten, wenn man ihm eine Silbermünze zwischen die Zähne steckt (–).

☉ Levaska weiß nicht, dass Vampire weder Spiegelbild noch Schatten besitzen.

☉ Ihr ist unbekannt, dass Isegrein auch durch Geschlechtsverkehr Sikaryan rauben kann. Bei Opfern wird sie immer nach Bissspuren suchen.

Levaska

Alter ca. 25 (157)

Größe 1,73

Haarfarbe braun

Augenfarbe grün

MU 15

KL 12

IN 15

CH 17

FF 11

GE 14

KO 12/15*

KK 10

SO 5

Raufen:

INI 16+W6

AT 15

PA 13

TP 1W6TP(A)

DK H

Dolch:

INI 16+W6

AT 17

PA 11

TP 1W6+1

DK H

LeP 28 (30)*

AsP 62

AuP 34 (49)*

RS/BE 0 (Seide)

MR 9

GS 8

*) KO +3, AuP +15, LeP +2 für 4 Stunden durch Doppelter Gulmond

Wichtige Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration I, Begabung (Hexenknoten), Egeboren, Herausragendes Aussehen (durch SATUARIAS HERRLICHKEIT, sonst Gut Aussehend), Machtvoller Vertrauter, Verhüllte Aura; Arroganz 6, Feste Gewohnheit (Bodenzaubern), Körpergebundene Kraft, Rachsucht 7, Vorurteile gegenüber Magiern und Geheilten 4

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Waldkundig; Ausweichen I (11), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Todesstoß, Waffenlos: Bornländisch; Astrale Meditation, Druidenrache, Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Merkmalskenntnis Eigenschaften / Form / Heilung, Zauber bereithalten, Zauber vereinigen, Zauberkontrolle, Ritualkenntnis (Hexe) 12

Wichtige Talente: Dolche 13, Hieb Waffen 5, Raufen 10, Ringen 7, Athletik 7, Fliegen 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Schleichen 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7**, Sich verstecken 6, Sinnenschärfe 4, Tanzen 9, Zehen 6, Betören 7, Menschenkenntnis 6, Sich verkleiden 4, Überreden 6, Fesseln/Entfesseln 5, Fährtensuchen 6, Orientierung 5, Wildnisleben 11, Götter und Kulte 5, Magiekunde 11, Pflanzenkunde 11, Sagen/Legenden 7, Tierkunde 9, Sprachen kennen: Garethi 10, Alaani 6, Zhayad 4, Nujuka 2, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 12, Kochen (Tränke) 13 (15)

**) alle Proben für 5 Stunden um 6 Punkte erleichtert durch Einnahme von Bleichmohn

Wichtige Zaubertalente: ÄNGSTE LINDERN 6 (15/15/17), ARMATRUTZ 10 (15/14/12), ATTRIBUTO 19 (12/17/[Eig]), BALSAM 15 (12/15/17), EINFLUSS BANNEN 8 (15/17/17), FLEDERMAUSRUF 13 (15/17/17), FLIM FLAM 7 (12/12/11), HARMLOSE GESTALT 7 (12/17/14), HEXENBLICK 8 (15/15/17), HEXENGALLE 13 (15/15/17), HEXENKNOTEN 22 (12/15/17), HEXENKRALLEN 6 (15/15/12), HEXENSPEICHEL 12 (15/17/11), KATZENAUGEN 7 (12/11/12), KLARUM PURUM 9 (12/12/17), KRÖTENSPRUNG 10 (15/14/10), LEIB DES FEUERS 7 (15/15/14), LEVTHANS FEUER 8 (15/17/17), ODEM 4 (12/15/15), PLUMBUMBARUM 10 (17/14/10), RADAU 5 (15/17/12), SALANDER 8 (12/17/12), SATUARIAS HERRLICHKEIT 9 (15/17/17), SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 8 (12/12/11), SPINNENLAUF 5 (15/14/10), TIERE BESPRECHEN 10 (15/15/17), UNITATIO 11 (15/17/12), VERWANDLUNG BEENDEN 5 (12/17/11), VIPERNBLICK 7 (15/15/17)

Flüche: Ängste mehren, Hagelschlag, Hexenschuss, Krötenkuss, Mit Blindheit schlagen, Pech an den Hals wünschen, Todesfluch, Warzen sprießen, Zunge lähmen

Ausrüstung: Der Handspiegel des Nymphenkostüms birgt einen Dolch, dessen Klinge aus dem Spiegel gezogen werden kann, wenn man den Griff dreht. In einer Tasche des Gewands birgt sie zwei Phiolen mit einem Astraltrunk aus Kairan (1W6+4 AsP für 14 Stunden), 32 Silbergroßen sowie Marzipanpralinen, die mit frischem Eitrigem Krötenschemel (**ZooBotanica 236**) vergiftet sind. Um die Oberschenkel, verborgen vom Kleid, hat sie sich für den Vampir vorgesehene schmale Pflöcke gebunden: 1x Satuariensbusch (für „satuariaverfluchte“ Vampire) sowie 1x Weißdorn (für peraineverfluchte Vampire).

Turamash, eine Pechkröte

Alter 14 **Größe** 7 Finger
Hautfarbe schwarzgrau **Augenfarbe** grün
MU 10 **KL** 11 **IN** 9 **CH** 11
FF 2 **GE** 3 **KO** 9 **KK** 1 **LO** 18
Biss:
INI 2+W6 **AT** 0 **PA** 0 **TP** 0 **DK** H
LeP 6 **AsP** 22 **AuP** 20 **RS/BE** 0
MR 9 **GS** 0,5 (Land) / 2 (Wasser)

Besonderheiten: Winziger Gegner (AT +6), SF Aurapanzer

Magie: Ritualkenntnis (Vertrautenmagie) 9, Dinge aufspüren, Hexe finden, Krötengift, Krötenschlag, Schlaf rauben, Tarnung, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen, Zwiesgespräch

ISEGREIN VON BJALDORN, VAMPIR

Erscheinung: ein kräftiger Mann Mitte 40 mit schwarzem Haar (gefärbt, eigentlich blond), schmalem Backen- und Kinnbart und vollen Lippen. Die Haut ist wettergegerbt und weist Narben von Kämpfen mit Raubtieren auf. Die braunen Augen blicken durchdringend, die Stimme ist rau. Die Zähne wirken normal; nur wenn Isegrein zu einer Beißattacke ansetzt oder während des Geschlechtsaktes Lebenskraft raubt, werden seine Eckzähne länger.

Kostüm: 1. graue Wolfsmaske mit echten Reißzähnen, Lendenschurz aus Wolfsfell. 2. Musste Isegrein einmal seine Maskierung aufgeben (z.B. durch Flucht als Ratte) lässt er sich von einem Bediensteten eine neue bringen: eine Bocksmaske mitsamt einem Schurz aus Schafspelz. 3. Nach dem zweiten Mord trägt er eine lächelnde Silbermaske mit Mondgesicht und einen dunklen Mantel mit gelben Sternensymbolen.

Seelentier: vernarbter Schwarzbär; bei 8+ ZFP* im SEELENTIER ERKENNEN sieht man, dass seine Augen leere Höhlen sind

Geschichte: Isegrein (*30. Boron 971 BF) war einst ein firungläubiger Adliger aus der Baronsfamilie derer von Bjaldorn. Er liebte die Jagd, insbesondere auf große Tiere wie den Kronenhirsch, den Bornbär, das Mastodon und den Riesenalk. Er befreite manches Dorf von Ungeheuern.

Sein Verhängnis ereilte ihn Winter 1016 BF, als ihn ein Vampir in einer Weidener Jagdhütte überwältigte und sein Blut trank. Isegrein erhob sich in der folgenden Nacht selbst zu einem Blutsauger. Der Praiosfluch zwang ihn tagsüber hinter verschlossene Läden und unter Decken, der Firunsfluch machte es ihm unmöglich, hinaus in die verschneite Landschaft zu fliehen. Viele Tage schlafend und mit dem Blut weniger Besucher der Jagdhütte gelang es ihm, halbverhungert den Winter zu überstehen und in nächtlichen Etappen in

den Süden zu fliehen. Er verlor die Freude an der Jagd, Firun wies ihn zurück, erbeutete Trophäen schmerzten. Isegrein ging durch Selbstmitleid, Wut und Todessehnsucht – aber letztlich beschloss er, leben zu wollen, auch wenn sich Götter, Welt und Dämonen gegen ihn verschworen hatten. In seinen Augen hat er schon so viele Menschen vor „Bestien“ gerettet, dass es nur gerecht ist, wenn sie es ihm nun mit ihrem Blut zurückzahlen. Seine unheilige Natur brachte ihn in die Nähe von Anhängern des Namenlosen, die ihm Opfer zuführten. Für sie beging er Attentate auf jene, die den Kulte ein Dorn im Auge waren. Die Winter verbringt er üblicherweise in Methumis oder Khunchom. Der Frühling des ausklingenden Jahres führte ihn im Auftrag der Kultisten ins Überwals zum Zirkel der Levthansweibchen, der anbrechende Sommer brachte ihn zur Orgie, wo er Zurbaran den Vampirkuss schenken soll.

Ziele: Feiern, Zurbaran zum Vampir machen; später: Überleben, Blut saugen

Motivation: Selbstliebe, elitäres Standesbewusstsein als Adliger und Vampir

Charakter: Mehr als den Biss, den er – ganz feudal – an „diesen Pfeffersack Gerbelstein“ als ein wenig verschwendet empfindet, interessieren ihn die Genüsse der Feier. Sie gehören zu den Dingen, die sein Dasein als Untoter erträglich machen. Isegrein pflegt den Umgangston eines Adligen, spielt Glücksspiele, parliert gerne über die Jagd und prahlt mit seinen früheren Ruhmestaten, bisweilen mit Wehmut in der Stimme. Er beeindruckt mit seinen Jagdgeschichten Frauen und verführt sie zum erotischen Stelldichein. Der Vampir besitzt die Fähigkeit, Sikaryan im Geschlechtsakt zu rauben und gebraucht sie in Maßen.

Sexualität: Liebt Frauen, dominanter und kraftvoller Liebhaber, gerne auch mit mehr als einer Frau





Darstellung: verschränken Sie die Hände, blicken Sie anderen lange in die Augen, lecken Sie sich gelegentlich die Lippen
Funktion: Mörder, der unfreiwillig zur Bestie wird, unheiliger Feind

Zitate:

„Schaut nicht so! Wenn euch der Hunger ereilt, könnt ihr Obst, Kuchen, Braten schmausen. Ich brauche da eben etwas anderes: Euch!“

„Lauft! Ich sage es nicht noch mal.“

„Starke Worte. Ich werde sie mit einem Schluck eures Blutes herunterspülen.“

Isegrein von Bjaldorn

Alter 46 (65)

Größe 1,81

Haarfarbe schwarz (gefärbt, eigtl. blond)

Augenfarbe braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Jäger, kompetenter Vampir, meisterlich in Kampf und körperlichen Talenten, kompetent in Naturtalenten, durchschnittlich in gesellschaftlichen und Wissenstalenten, erfahren in handwerklichen Talenten

MU 20 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 17
FF 11 **GE** 18 **KO** 21 **KK** 21 **SO** 11

Raufen:

INI 18+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+3 TP(A) **DK** H

Ringen:

INI 18+W6 **AT** 21 **PA** 15 **TP** 1W6+3 TP(A) **DK** H

Speer:

INI 17+W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S

Knüppel:

INI 18+W6 **AT** 19 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N

Hauswehr:

INI 17+W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 45 **AsP** 31 **AuP** unendlich

RS/BE 0 (Schurz) **MR** 18 **GS** 11

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Balance, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör); Arroganz 6, Jähzorn 5, Neid 5, Lichtscheu, Neugier 6

Besonderheiten: Regeneration II (2W6 LeP/KR, es heilt zudem eine Wunde pro KR); Resistenz gegen profanen, elementaren, magischen und geweihten Schaden; vollständige Immunität gegen Krankheit und Gifte; Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*; gegen Verwundbarkeiten gelten keine Resistenzen/Immunitäten und der durch sie entstandene Schaden wird nicht mit Regeneration II regeneriert. Gilt als **Veddammter (WdG 254)**.

Sikaryan-Raub: Als Incubus raubt Isegrein seinem Opfer im Geschlechtsverkehr 1W6 Punkte Sikaryan und 1W3 LeP pro Spielrunde. Das ist seine Genießer-Variante. Schneller geht es mit dem Biss: Pro 10 KR verliert das Opfer 1W20 Punkte Sikaryan und 1W6+1 LeP.

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland, Liebles Feld), Sumpfkundig, Waldkundig; Aufmerksamkeit, Ausweichen III (19), Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze (Wurfspeere), To-

desstoß, Waffenlos: Bornländisch, Wuchtschlag; Aura verhüllen, **Wichtige Talente:** Armbrust 5 (FK 14), Bogen 11 (FK 20), Dolche 4, Hiebaffen 10, Raufen 10, Ringen 12, Säbel 12, Speere (Stoßspeer) 14 (16), Wurfspeere (Wurfspeer) 15 (17) (FK 24/26), Athletik 13, Klettern 9, Körperbeherrschung 14, Schleichen 16, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 10, Sinnenschärfe 13, Stimmen imitieren 4, Tanzen 4, Zehen 8, Betören 7, Menschenkenntnis 6, Sich verkleiden 5, Überreden 6, Fesseln/Entfesseln 4, Fährtsuchen 8, Orientierung 8, Brett-/Kartenspiel 7, Geographie 7, Magiekunde 7, Pflanzekunde 6, Sagen/Legenden 6, Tierkunde (Jagdwild) 12 (14), Sprachen kennen: Garethi 11, Nujuka 7, Tulamidya 5, Alaani 3, Bosparano 2, Isdira 2, Goblinisch 1

Zauberfertigkeiten: ADLERSCHWINGE 12 (Wolfsratte, ZD: 2 Aktionen, 20/13/18), DUNKELHEIT 12 (11/11/11), IGNORANTIA 9 (13/17/18), Sikaryan-Gespür, Ruf des Vampirs

Verwundbarkeiten:

● Praios (Versengend: Bosparanie, Praiosblume, Gilbornskraut, Eibisch, Bernstein, gelber Diamant, Zitrin; Verbrennend: einzelne Sonnenstrahlen; Vernichtend: Sonnenlicht)

● Boron (Versengend: Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer und Weißer Lotos, Karneol; Verbrennend: --; Vernichtend: Bestattung)

● Firun (Versengend: Firunsföhre, Wacholderbeere, Bergkristall, Schneebälle, Schnee- und Eisflächen, Jagdtrophäen; Verbrennend: Schneeflocken; Vernichtend: Eiszapfen)

Ausrüstung: keine; bei der Umkleide hinterließ er Junkerskleidung, einen Geldbeutel mit 7 Dukaten und einen Zierdolch.

Als Wolfsratte

Körperlänge: 4 Spann **Gewicht:** 1 Stein

Biss:

INI 11+2W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6-1 **DK** H

LeP 10 **RS** 1 **AuP** unendlich **WS** 7

MR 18 **GS** 6 **GW** 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7)

Besonderheiten: wie oben; kann auch in Rattengestalt Sikaryan durch Biss rauben.

„DAS SOLL EIN GEGNER SEIN? WOHL EHER EIN OPFER.“

Falls ihre Heldengruppe über solide Kampfkraft verfügt, können Sie die Werte des Vampirs etwas aufbohren:

Werte: MU +1, IN +2, KK +1, LeP +5, INI +3 AT+2, PA +2, TP +1, MR +3

Weitere Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf II, Beinarbeit, Defensiver Kampfstil, Kampfgespür, Klingenwand, Linkhand, Waffenmeister (Stoßspeer)

Weitere Ausrüstung: Isegrein kann einen Stoßspeer in einem Abstellraum finden.



DIE SCHWARZE WITWE

ALARA PALIGAN, DIE ‚SCHWARZE WITWE‘, EHEMALS KAISERIN

Erscheinung: eine stolze, klassische Schönheit um die 40; schlank, nachtschwarzes Haar, verführerische Augen, edle Blässe, Kinn und Wangenknochen spitz, kaum wahrnehmbare Narben auf einer Wange, angenehme Altstimme

Kostüm: ‚Spinnenkönigin‘ mit spinnwebartigem Schleier und arachnoidem Diadem, schwarzes, nahezu durchsichtiges Spitzenkleid mit Spinnenmotiven, schwarzer (Kriegs-) Fächer. Drei mit Lockstoffen gebundene Schwarze Witwen (fingerlang, bei Biss Gift der Stufe 1, gelten als weit gefährlicher) krabbeln über sie.

Seelentier: Spinne

Geschichte: Kaiser Hals Witwe (*967 BF, Anrede: „Kaiserliche Hoheit“) galt an mittelreichischen Höfen als Ausdruck südländischer Dekadenz: verschwenderisch, intrigant, lasterhaft – und unwiderstehlich. Die Al’Anfanerin saß stets wie eine Spinne im großen Netz der Beziehungen, Gelüste und schmutzigen Geheimnisse und verstand es ihre Bedeutung auch unter der Herrschaft Brins und Emers zu wahren – bis sie mit Gegenkaiser Selindian Hal, ihrem Enkel, einmal auf das falsche Pferd gesetzt hatte. Er versehrte 1032 BF ihr Gesicht, brach ihren Stolz und warf sie für Monate in den Kerker. Alara steigt aus dieser Niederlage gerade wieder hervor, bewohnt einen Palast in Punin und knüpft so wie auf dieser Orgie alte und neue Verbindungen. Nach wie vor liebt man

sie als Ikone dunkler Eleganz, verbotener Freuden und kaiserlichen Glanzes. Für Zurbaran Gerbelstein ist sie die Perle seiner Gästeschar.

Legendär ist ihr Wunsch nach ewiger Schönheit und Jugend: Sie hat mehr Tinkturen und Kuren vergessen, als andere je kannten. Sie beschäftigte Dutzende Medici, Alchimisten, Magier und Betrüger. Drei Schönheitskünstler haben ihre delikaten Gesichtsnarben behandelt, keiner konnte sie vollständig verschwinden lassen – und keiner der drei weilt mehr unter den Lebenden. Geheim hält sie die wirksamste Quelle ihrer Jugendlichkeit: Von der Zauberin Nahema hat sie sich mehrfach per IMMORTALIS um zehn Jahre verjüngen lassen – und es hat sie nie geschert, dass für diese Magie Blutopfer nötig waren.

Ziele: Vergnügen, Beziehungen knüpfen; ist immer an Möglichkeiten ihrer eigenen körperlichen Perfektionierung und Verjüngung interessiert

Motivation: Eitelkeit, Angst vor Bedeutungslosigkeit

Charakter: Alara hat keine Hemmungen, vorgespiegelte Gefühle und ihren Körper einzusetzen, um andere zu manipulieren. Etliche Mächtige Gareths und Punins soll sie schon in ihrem Schlafgemach empfangen haben. Sie hat trotz der Maskierungen ein Gespür dafür, wer eine wichtige Person darstellt. Für Personen unter SO 10 interessiert sie sich nur, wenn diese eine exotische Eigenschaft besitzen oder wenn sie vermutet, dass diese ihr nützlich sein kann. Die Auserwählten sind sich nie sicher, welches Ansinnen die frühere Kaiserin hat: Zerstreuung, Belohnung für treue Dienste, oder ist die Liebschaft nur Mittel zu einem verborgenen Zweck?

Ihren Schleier lüftet sie nur, wenn sie jemandem Vertrauen vermitteln will: Zu sehr schmerzen Alara noch die feinen Narben auf einer Wange. Für andere sind sie fast unsichtbar, für sie selbst hingegen so groß wie der Efferdgraben und Mahnung an ihre größte Schmach.

Sexualität: Wenn es ihren Zwecken dient, verschließt sie sich keiner Spielart und beherrscht die meisten virtuos. Sie bevorzugt bei ihrem eigenen Vergnügen Männer und ist gelangweilt von klassischer Schönheit (*unansehnliche* Partner könnten ihr Interesse wecken).

Darstellung: Verschleiern Sie Ihr Gesicht. Bleiben Sie stets ruhig und beherrscht, sprechen Sie zweideutig, benutzen Sie Augenaufschlag, Blicke und minimalistische Gesten. Erzen Sie andere Personen; duzen Sie sie nur, wenn Alara mit ihnen intim wird.

Funktion: Prominente für das Ambiente, Hinweisgeberin, evtl. Gegenspielerin im Juvenarium

Zitate:

„Ich habe Sie würdig befunden, mit Ihr zu sprechen. Ob Ihr dies zum Glück oder zum Verhängnis gereichen wird, liegt allein an Ihr.“

„Ob ich Ihn benutze? Natürlich tue ich das. Aber das heißt nicht, dass wir keine angenehme Zeit zusammen haben können. Wie es im schönen Al’Anfa heißt: Pflicht und Genuss sind zwei Seiten derselben Klinge.“

„Sonderlich hübsch ist Er nicht. Das gefällt mir.“



Alara Paligan

Alter 39 (69)

Größe 1,69

Haarfarbe schwarz

Augenfarbe dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendete Intrigantin und Verführerin

Wichtige Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 16 CH 17, SO 18, Gut Aussehend; Aberglaube 3, Goldgier 5, Eitelkeit 6

Ringen:

INI 16+W6 AT 12 PA 12 TP 1W6 TP(A) DK H

Kriegsfächer:

INI 16+W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+2* DK H

LeP 29 AsP – AuP 33

RS/BE 0/0 (Schleier) MR 11 GS 8

*) vergiftet mit Angstgift D

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Mittelreich, Südaventurien); Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Finte, Kampfreflexe; Eiserner Wille II (MR 18), Gedankenschutz

Wichtige Talente: Betören 18, Etikette 16, Überreden 14, Staatskunst 16

Ausrüstung: KLARUM-PURUM-Ring (1 Anwendung, bis zu Giften der 20. Stufe), Heiltrank E, vergifteter Kriegsfächer (Angstgift D), große Haarnadel aus Ebenholz (sofort als vernichtender Pflock bei Isegrein nutzbar)

Verhalten im Kampf: Alara vermeidet Kämpfe oder lässt ihre Untergebenen kämpfen. Sie tritt Angreifern stolz entgegen und hofft, sie durch ihre erotische oder würdevolle Erscheinung bremsen zu können. In den Kampf gezwungen, versucht sie Treffer mit dem Kriegsfächer zu erzielen (max. Finte +3).

ORONGO, LEIBWÄCHTER

Der schweigsame Utulu (34 Jahre, 2,01 Schritt, muskulös, langer schwarzer Haarschopf auf rasiertem Schädel) sticht unter Alaras Dienern als ihr Leibwächter hervor. Er trägt goldene Armreife, Kappe und Brustplatte mit Sonnensymbol sowie einen bernsteingeschmückten Penischaft (Kostüm: „lüsterner Praiosgeweihter“). Ob waffenlos, mit Behelfswaffen oder mit den zwei wiedergefundenen Sklaventoden aus der Beute der Diebe: Orongo kann zeitweise als kampfstärke Unterstützung der Helden gewonnen werden, wenn die Gruppe sich um Alara verdient macht. Oder er ist ein Gegner der Helden beim Kampf um das Juvenarium.

Orongo, Utulu-Leibwächter

MU 15

KL 9

IN 14

CH 14

FF 10

GE 17

KO 15

KK 16

SO 5

Raufen:

INI 16+W6 AT 23 PA 20 TP 1W6+2 TP(A) DK H

2 Sklaventode:

INI 18+W6 AT 21 PA 19 TP 1W6+5 DK N

LeP 38 AsP – AuP 46

RS/BE 0/0 (Kostüm) MR 2 GS 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Gut Aussehend, Hitzeresistenz; Aberglaube 4, Meeresangst 6, Vorurteile (freie Waldmenschen und Utulus) 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (18), Beidhändiger Kampf I, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegen-

halten, Halbschwert, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Klingenwand, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat und Mercenario, Waffenmeister Sklaventod (INI +2, Entwaffnen –2, Windmühle –4), Windmühle, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Dolche 7, Hiebaffen 5, Raufen 20, Ringen 12, Säbel (Sklaventod) 19 (21), Zweihandschwert/-säbel 10, Athletik 10, Schleichen 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 3, Sinnenschärfe 10, Zehen 5, Menschenkenntnis 6, Sprachen kennen: Garethi 8, Mohisch 9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen I
Verhalten im Kampf: Versucht Gegner kampfunfähig zu machen, so z.B. durch Ansagen von +8 bei Tritten, zur Erzwingung von Zats (einen Würfel um bis zu zwei Punkte verändern). Im bewaffneten Kampf nutzt er Betäubungsschlag, Entwaffnen und Windmühle; spielt das Überleben des anderen keine Rolle, macht er Doppelangriffe.

WEITERE GÄSTE

TALAFEYAR RAHJAKIND, HOCHGEWEIHTER DER RAHJA

Erscheinung: Ein Halbelf mit langem blondem Haar, grünen Augen und einer beruhigenden Ausstrahlung. Auf seinem Hintern (vom Kostüm verborgen) hat er eine farbenfrohe Tätowierung einer Rose mit Weinlaub (was verräterisch sein kann; Götter und Kulte +5: das kultische Hautbild eines Hochgeweihten der Rahja)

Kostüm: „Rose von Gareth“, rote Halbmaske mit Blumendekor, rote Tunika, Schmuck aus echten, gestickten und geklöppelten Rosen, goldene Sandaletten

Seelentier: Fischotter



Geschichte: Talafeyar (auch bekannt aus dem Roman **Koboldgeschenk**) trieb als Säugling in einem Korb den Darpat hinab und kam zur Erziehung in ein Perricum Waisenhaus, wo eine Rahjageweihte seine besondere Nähe zur Göttin spürte. Der Halbelf empfing die Weihe und wird wegen seiner Hingabe für Glauben und Gläubige geschätzt. Immer wieder konnte er Gestrandete, Verängstigte, Besessene und Versehrte, von denen es seit der Invasion der Verdammten mehr und mehr gab, wieder auf den Pfad der Freude führen. Bald übernahm er als Gastgeber der Leidenschaft die Leitung des Perricum Rahjatempels (Anrede: „Hochwürden“). Der Vorsteher des Gareth Tempels, Llabaduin, bat den in Gareth weitgehend unbekannten Geweihten, sich in die Jahreswendorgie als einfacher Gast einzuschleusen, um Gerüchte zu überprüfen, nach denen hier Vergewaltigungen und andere Rahjafrevel stattfinden.

Ziele: Harmonie und Ekstase fördern, Rahjafrevel während der Orgie aufspüren und verhindern oder ahnden, sonst für spätere Anklage ermitteln

Motivation: Glaube an Rahjas Gebote, Wunsch nach Harmonie und Seelenheil für alle

Charakter: Der sanfte Halbelf gibt sich lange als interessierter Orgienneuling aus, der durch alle Feierlichkeiten treibt. Er ist kunstfertig und gebildet und parliert über körperliche Liebe (er sagt, er suche nach neuen, verbotenen Genüssen), Parfüms (er hat eine feine Nase und kreierte selbst Düfte), Kostümierungen und Mode (er versteht sich aufs Schneidern). Talafeyar kann Menschen gut einschätzen und fasst schnell Vertrauen, wenn er glaubt, Verbündete in seiner Sache gefunden zu haben. Wird es ernst, tritt er entschlossen auf und scheut sich nicht, der Festgesellschaft ihre Grenzen aufzuzeigen und seine Autorität als Hochgeweihter zu beschwören. Er benutzt keine Waffen und fürchtet sich davor, im Kampf oder bei einem Unfall verletzt zu werden: Körperliche Schmerzen sind ihm ein Greuel.

Talafeyar schätzt, dass seine magische Gabe längst verschwunden ist. Tatsächlich hilft sie ihm unbewusst beim Entwerfen von Gewändern und beim Umgang mit verlorenen Seelen.

Sexualität: liebt Frauen und Männer, geduldig, erzielt gekonnt den größtmöglichen Lustgewinn aller Beteiligten und kann fast nach Belieben einen Akt mit Harmonie, Geborgenheit, Wildheit oder grenzerfahrenden Kitzel füllen – nur masochistische Rollen lehnt er ab.

Darstellung: Nehmen Sie alle Härte aus ihrer Stimme. Schauen Sie das Gegenüber neugierig und geduldig an. Spielen Sie mit ihrer Kleidung oder der des Gesprächspartners.

Funktion: falscher Verdächtiger, (verborgener) Verbündeter der Helden, ermöglicht Seelenheilung und karmale Hilfe

Zitate:

„Rahja erfülle mich!“

„Leidenschaft bedeutet, sich selbst zu vergessen. Die Levthanier aber vergessen in ihrer Triebhaftigkeit und Gier alles andere – nur sich selbst nicht.“

Talafeyar Rahjakind

Alter 46

Größe 1,86

Haarfarbe blond

Augenfarbe hellgrün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Rahjageweihter und Seelenheiler

MU 12

KL 12

IN 15

CH 16

FF 14

GE 13

KO 9

KK 8

SO 11

Ringen:

INI 10+W6

AT 8

PA 11

TP 1W6 TP(A)

DK H

LeP 22

AsP 17

KaP 46

AuP 30

RS/BE 0/0 (Kostüm)

MR 6

GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Geweiht (Rahja), Gut Aussehend, Herausragender Geruchssinn, Meisterhandwerk (Heilk. Seele, Schneidern), Viertelzauberer; Angst vor Schmerzen 6, Moralkodex (Rahjakirche), Unbewusster Viertelzauberer, Verpflichtungen, Verwöhnt 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Perricum)

Wichtige Talente: Dolche 3, Hieb Waffen 2, Ringen 5, Schleichen 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sich verstecken 2, Singen 11, Sinnenschärfe 8, Tanzen 11, Zechen 7, Betören (Rahjakünste) 17 (19), Etikette 6, Lehren 10, Menschenkenntnis 9, Sich verkleiden 6, Überreden 7, Überzeugen (Einzelgespräch) 10 (12), Götter und Kulte 11, Magiekunde 9, Pflanzenkunde 3, Rechtskunde 7, Sagen/Legenden 8, Sprachen kennen: Bosparano 5, Garethi 11, Tulamidya 9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7, Alchimie (Parfüms) 9 (11), Heilkunde Seele 14, Heilkunde Wunden 7, Musizieren 8, Schneidern (Entwurf/Festgewänder) 14 (16)

Liturgien: 12 Segnungen, ASCANDEARS HINGABE, EXKOMMUNIKATION (bis III), EXORZISMUS (bis IV), GLEICHKLANG DES GEISTES, GROSSER EIDSEGEN, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG (bis II), GÖTTLICHES ZEICHEN (bis III), HAUCH DER LEIDENSCHAFT, HEILIGES LIEBESSPIEL, INDOKTRINATION, INITIATION, KHABLAS JUGEND (bis IV), KONSEKRATION, OBJEKTSEGEN (bis IV), OBJEKTWEIHE (bis V), ORDINATION, RAHJAS ERQUICKUNG, RAHJAS FEST DER FREUDE, RAHJAS GEHEILIGTER WEIN, RAHJAS HEITERE GELASSENHEIT (bis IV), RAHJAS RAUSCHSEGEN, REICHUNG DES AMETHYST (bis III), SEELENPRÜFUNG (bis III), VISIONSSUCHE; Liturgiekenntnis (Rahja) 16

Besonderheiten: Talafeyar verfügt derzeit über 32 KaP und 8 Punkte Entrückung.

Ausrüstung: ein Fläschchen Tharf (gesegneter Wein, einfach geweiht (Rahja), schärft die Sinne und den Genuss und verhindert Zeugung oder Empfängnis), Silberring in Weinstockform, ein Beutel frische Rosenblüten

Verhalten im Kampf: Talafeyar vermeidet Kampf, versucht Angreifer mit Worten von ihrem Tun abzubringen, pariert oder weicht aus. Als letzten Ausweg versucht er, den Gegner zu umarmen und mit ASCANDEARS HINGABE in einen friedlichen Rausch zu versetzen.



LINNERT OKENHELD

Erscheinung: ein dicker, pausbäckiger Junge von 15 Jahren, 1,60 Schritt, goldlockiges Haar, Pickel, beginnender Schnurrbart, grinst stets breit, kann nie still stehen, spricht schnell und lacht energiegeland und glucksend

Kostüm: „Mythrael“, Sterne im Haar, Alveraniarsflügel, silbrige Schulterplatten und Armreife, Fellgürtel, Pappschwert

Seelentier: Katze

Geschichte: Der heranwachsende Patrizier (*1021 BF) verbrachte eine sorglose Kindheit unter seiner Mutter Thornia, die ihm jede Laune durchgehen ließ und Linnert zu einem kleinen Monster heranzog. Der Vater starb im Jahr des Feuers. Da Linnert nach Thornias Plänen demnächst in die Familie der mächtigen Bugenhogs einheiraten soll, die Rahja sehr verehren, soll er nun schnell zum Manne reifen. Doch Linnert hat bislang alle Versuche seiner Mutter, ihm die Freuden körperlicher Liebe nahe zu bringen, sabotiert und in Schelmereien ertränkt. Sie hat ihn in den Rahjatemple geschickt, eine zarte junge Magd angestellt und ließ ihn mit Soldaten der Spießbürger durch Gassen und Bordelle ziehen – alles nutzlos. Nun, wenn Rahjas Hauch den Jungen nicht zu erwecken vermag, muss es wohl Rahjas schwungvoller Tritt sein, dachte sich die Mutter und nahm Linnert mit zur verruchten Jahreswendfeier. Doch auch und gerade die Orgie kann Linnert nicht ernst nehmen und sie spornt seinen Schalk und Widerspruchsgeist nur noch an.

Ziele: Streiche spielen, Provozieren, Spaß auf Kosten anderer haben

Motivation: Aufmerksamkeit erhalten, Schadenfreude

Charakter: Linnert ist verzogen, verwöhnt, lügt wie gedruckt und entwickelt große Energie und Kreativität dabei, Streiche zu spielen: Wenn er mit Seife, Zville, Juckpulver und Rauschmitteln hantiert hat er vor nichts und niemandem Respekt.

Zaghafte Belehrungen seiner Mutter Thornia, die Linnert prinzipiell als Unschuldslamm und kleinen Prinzen sieht, gehen zum einen Ohr rein und zum anderen wieder raus. Tief unter seiner gemeinen Schale, jenseits des Trotzes und der Abhängigkeit von der Mutter schlummert ein Junge, der seinen Platz im Leben noch nicht gefunden hat und der sich wünscht, geschätzt zu werden und etwas Großes zu vollbringen.

Sexualität: Linnert ist asexuell (erkennbar mit *Heilkunde Seele* +3) und empfindet kein erotisches Verlangen. Sanfte Berührungen, leidenschaftliches Knutschen und sexuelle Handlungen findet er lächerlich bis peinlich. Seine Mutter betrachtet ihn hingegen als „Spätzünder“ und würde die Erkenntnis seiner Asexualität nicht akzeptieren.

Darstellung: Mit den Fingern tippen, auf den Füßen hin und her wippen, Grimassen ziehen, andere nachäffen

Funktion: Enfant terrible, später Vampiropfer und eventuell Feind oder unsicherer Verbündeter der Helden

Zitate:

„Hähähähäh!“

„Ich war's nicht.“

„Mit diesen krummen Beinen kriegst du mich eh nicht!“

Linnert Okenheld (in Klammern als Vampir)

MU 14 (19) **KL** 10 **IN** 13 **CH** 10 (15) **FF** 12
GE 11 (16) **KO** 9 (16) **KK** 11 (18) **SO** 12

Ringen:

INI 10(17)+W6 **AT** 12 (16) **PA** 10 (12)

TP 1W6 (1W6+3) TP(A) **DK** H

Schleuder:

INI 10(17)+W6 **FK** 13 (15) **TP** 1W6+2

LeP 25 **AsP** – **AuP** 30

RS/BE 0/0 (Schurz) **MR** 5 (15) **GS** 9 (11)

Wichtige Vor- und Nachteile: Flink; Neugier 7, Unstet (als Vampir zudem: Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn; Jähzorn 5, Lichtscheu, Rachsucht 5)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Neu-Gareth); Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (als Vampir zudem: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Wuchtschlag)

Wichtige Talente: Hiebaffen 3, Raufen 5, Ringen 6, Schleuder 14 (16), Athletik 3 (8), Körperbeherrschung 4 (9), Schleichen 6 (11), Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Sich verstecken 6, Sinnesschärfe 3, Sich verkleiden 2, Überreden 6, Sprachen kennen: Garethi 8, Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7

Besonderheiten als Vampir: resistent gegen profane, elementare, magische und geweihte Angriffe, vollständig immun gegen Krankheit und Gift, Regeneration von 2W6 LeP/KR, Verwundbarkeiten von Praios, Travia, Phex, Peraine

Ausrüstung: Schleuder, Stinktöpfchen (**WdA** 38), Schweinsblasen mit Öl oder Tierblut, Dietrich, Juckpulver, Kreide, Tiegel mit getrockneter Moowurzel (Brechreiz erregender Duft, KO-Probe, um sich nicht zu übergeben), Feuersalbe (milde Goldleimvariante; Kontaktgift, Stufe 1, 1W3-2 SP pro Stunde für 2W6 Stunden, brennende, gerötete Hautstellen), Brauner Flitzer (flüssiges Abführmittel, gewonnen aus dem Ekelschwämming; Einnahmegift, Stufe 2, Beginn: 2 SR; Schaden: alle 3 KR Verlust einer Aktion, Dauer: W6 Stunden, Bauchgrimmen, Durchfall)

Verhalten im Kampf: Linnert krakeelt und wehrt Attacken ab (2 Paraden pro Runde).

WEITERE GÄSTE

BAUSTEINE ZUR IMPROVISATION VON GÄSTEN

Alle Geladenen sind mehr oder minder auf Anonymität bedacht. Wenn aber doch Namen fallen, meist mit einem zuvor geraunten „Nenn mich [xy]“.

Männernamen

Alonso, Answin, Alrik (etwas zu häufig, um echt zu sein), Bardolph, Brin, Chuan, Dexter, Halman, Hartmund, Korben, Lanzerich, Levthanion, Novacasa, Olruk, Rahjodan, Raidri, Rasmus, Reto, Valpo

Frauenamen

Angroscha, Alrike (ebenfalls etwas zu häufig, um echt zu sein), Bea, Cella, Ifirne, Mascha, Rahjalina, Rahjaleib, Rahjalinde, Rahjoschka

Kostüme

(meist mit Maske, freizügig, mit sexuellen Reizen spielend, manchmal auch nur schmückende Accessoires zur Nacktheit) Affenmensch, Alrik Immerdar (ein prototypischer kämpferischer „Held“ mit Flügelhelm und Schnauzbart), Amazone, Bucklige/r, Drache, Echsenmensch, Elf/e, Herrscher Emmeran Storerbrandt, Fee, Ferdoker Lanzerin (incl. Reitsattel), Frosch, Fischmensch, Dämon, Dämonenkaiser Galotta (samt scharlachrot bemaltem Kopf), Gefangenenaufseher, Ghul, Gjalskerländer, Gladiator, Goblin, Götter (Praios, Kor, Efferd, Tsa, Peraine), Kaiserinwitwe Alara Paligan (die zwangsläufig irgendwann mit der echten zusammentrifft), Kaiserin Cella, Kaiser Hal, Häschen, Hure, kriecherscher Knecht, Lehmgolem, Levthan, Lilie, Löwe/Löwin, Katze, Mannwidder, Narr, Ork, Pferd, Pirat, Prinz/Prinzessin, Rabe, Schleiertänzerin, Schwarzer Schwan, Schwertmeister Raidri Conchobair (abgesehen von etwaigen Helden mindestens 3x), Sklavin, Stiermann, der Tod (komplett verhüllt, mit Sense), Troll, Tulamidischer Zauberer, Vampir (sogar 2x), Waldschrat (auf Stelzen), Wilder Eber, Ziegenbock

Auch: schlichte Halbmasken in weiß, rot, schwarz, grün, blau; bunte Kostüme ohne konkrete Figurendarstellung

Werte eines typischen Thermengastes

MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 7-13

Raufen/ Ringen:

INI 10+VW6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6 TP(A) **DK** H
LeP 28 **AsP** - **AuP** 30
RS/BE 0/0 **MR** 4 **GS** 8

Typische Vor- und Nachteile: Adlig, Ausdauernd (AuP +4) Besonderer Besitz, Glück, Resistenz gegen Einnahmegifte, Verbindungen / Arroganz, Aberglaube, Brünstigkeit, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Schulden, Sucht, Unstet, Verpflichtungen, Vorurteile (untere Schichten)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein bis zwei Garethr Stadtteile); evtl. Aufmerksamkeit oder Ausweichen I

Wichtige Talente: Athletik 3, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 4, Zechen 5, Betören 3, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, zwei bis drei für den Beruf wichtige Gesellschafts-, Wissens- oder Handwerkertalente auf 7+, spricht Garethi, bruchstückhaft eine andere Sprache.

Verhalten im Kampf: je nach Rauschzustand, oft defensiv, nur in Überschwang oder Überzahl angriffslustig und Flucht nach Verlust eines Drittels der LeP

ERFAHRENE ORGIEPLÖWEN

● **Baldrum Springloff** (57 Jahre, grauer Backenbart, Monokel, verschmitzt, versteckte Arroganz, Kostüm: ‚Waldschrat‘), Leiter der hiesigen Nordlandbank, fürchtet beim Ausleben seiner Phantasien nichts mehr als die Aufdeckung seiner Identität. Er liebt es, Dinge in eigene wie auch fremde Körperöffnungen einzuführen. Beim letzten Mal starb eine Hure, die er exzessiv mit Münzen gefüttert hatte, an gerissenen Organen.

● **Bolatrius Groterian** (35 Jahre, blond, strahlendes Lächeln, einnehmende Stimme, Kostüm: ‚Fran-Horas‘), Patrizier, ist der beste Advokat Gareths. Er genießt es, mal kein Wort sagen zu müssen, die Kontrolle zu verlieren und unterwürfig zu sein, sei es in den Armen strammer Kerle oder sanfter Frauen.

● **Darian von Gareth** (74 Jahre, feist und 150 Stein schwer, kahlköpfig, schwerhörig; Kostüm: ein ganz in Weiß und Gold gewandeter ‚Kalif‘, Anrede: ‚Beherrscher der Gläubigen‘ oder andere blumige Ehrentitel / ‚Kaiserliche Hoheit‘), ein Bastardsohn Kaiser Bardos und Mitglied der kaiserlichen Familie, ist ein Kenner, der all die Delikatessen, Rauschmittel und Vorführungen der Orgie langsam und genießerisch in sich aufnimmt. Er schätzt an der Orgie, dass er nie das Gefühl bekommt, kurz gehalten zu werden, wie „am Hofe meiner Nichte Rohaja“ (um genau zu sein: Großnichte 3. Grades), wo man ihm den Wein verdünne. Am erregendsten findet er es, anderen zuzusehen, sie zu füttern und sich dann mit ihnen an allen Formen der Lust zu weiden. Er benutzt ein Hörrohr und spricht sehr laut. Seinen Vater Bardo kennt er nur von einer Begegnung, als der Kaiser zum 8-jährigen Darian sagte, er habe keine Kinder, nur wild gewuchertes „Lendenunkraut“.

● **Dythlinde Fidian** (33 Jahre, brauner Topfschnitt, herbe Züge, zynische Gelassenheit, Kostüm: ‚Schlangenfürstin‘) weiß, dass sie bald sterben wird. Ihr Vater war kaiserlicher Soldat auf Maraskan, sie selbst ging als Söldnerin für das Handelshaus Dhachmani auf die Giftinsel. Vor zwei Jahren wurde sie bei Boran von einer Noralec-Otter (**ZooBotanica** 165; Giftstufe 20) gebissen. Das Gift breitet sich langsam, unaufhaltsam und (nach ihrem Wissensstand) unheilbar in ihrem Körper aus. Sie gibt sich nur noch zwei, drei Jahre und will keine Gelegenheit verpassen, ihre Veteranenrente zu verpassen und „ordentlich den Eber rauszulassen.“

● **Hagen** (28 Jahre, einäugig, Brandnarben im Gesicht, raue Stimme, Kostüm: ‚Pirat‘) ist ein nach Zithabar süchtiger Hehler der Bande der Tobrier. Er verkauft luxuriöse Beutestücke auf der Feier und vergnügt sich am liebsten berauscht mit möglichst jungfräulichen, kindlich wirkenden Mädchen.



● **Isora Kammelstenz** (29 Jahre, blass, gebildet, zieht beim Einatmen die Luft durch die Zähne, Kostüm: ‚Haremsdame‘, verschleiert) leidet unter Blutarmut und lebt eine öde Ehe, in der Rahjas Feuer erloschen ist. Sie wünscht sich, von attraktiven Männern begehrt zu werden.

● **Ilmariel Prutz** (scheinbar um die 60, tatsächlich 29 Jahre alt; rot gefärbtes Haar, Kostüm: ‚Hexe‘), Schneiderin, rauschkrautsüchtig, veranstaltet mit Liebespartnern gerne eine „satuarische Messe“, in der mit Kerzenwachs, Geißel und glühender Nadel die „Lustdämonen“ beschworen oder „Flüche“ auf ungeliebte andere Gäste geladen werden sollen. Sie war vor 13 Jahren eines der Opfer des Juvenariums und alterte damals um 30 Jahre. Sie erinnert sich jedoch nicht gern daran und hat viele Einzelheiten verdrängt. Sie bedauert den Verlust ihrer Jugend, aber ordnet das Ereignis als zufälligen Schicksalsschlag ein, eine Seltsamkeit der Namenlosen Tage, an der sie nichts ändern kann.

● **Jolantha von Wengenbruck** (26 Jahre, schwarzes Haar, braune Augen, hohe Wangen, langes Gesicht, violette Nägel, Kostüm: ‚Schwarzmagierin‘), Koscher Kleinadlige, ist charmant, scheinbar etwas naiv und ohne ihren almadanischen Ehegatten hier. Sie trinkt gerne einen guten Tropfen und wird im betrunkenen Zustand zu einer Nymphomanin und Masochistin.

● **Magda Burkherdall** (38 Jahre, momentan blond, stark geschminkt, fettleibig, laut, herrisch und launenhaft, Kostüm: greller ‚Frühling‘, siehe auch **Metropole 97**) ist die verzogene und egoistische Matriarchin des wohl meist gehassten Patrizierhauses Gareths. Die Burkherdalls gelten als neureiche Miethaie. Umschwärmt von Dienern und Speichelleckern ist jeder ihr *Schätzchen*, *Hübscher* oder *Hase*, immer sucht sie Körperkontakt und fordert: „Hasch mich, ich bin der Frühling!“ Gewöhnliche Vergnügungen reichen ihr nicht, sie braucht zunehmend den Exzess. Sie liebt es, andere zu unterwerfen, ihnen Schmerzen zuzufügen, sie bluten zu lassen. Hier auf der Feier munkeln manche schon, was längst Realität ist: Magda ist eine Belkelel-Paktiererin.

● **Mirobert Brams** (65 Jahre, hängende Brust, schlechte Zähne, dicke Lippen, Kostüm: ‚Walross‘), Vermieter, saugt gierig den Anblick schöner Frauenleiber auf und fummelt gerne und ungefragt. Er brüstet sich mit langjähriger Orgie-nerfahrung, benutzt reichlich potenzsteigernde Rahjaica und führt eine Strichliste über seine Eroberungen.

● **Quanion Finsterfold** (45 Jahre, fettleibig, Flammentätowierung auf der Glatze, Schweinsäuglein, Kostüm: ‚Oger‘) ist ein genussüchtiger Magier und Geodenforscher des Zirkels der Freien Wissenschaften. Der Thermen-Dauergast erfreut sich bevorzugt kräftiger Massagen und bunter Auführungen und ist schon bald so von Wein und Ilmenblatt benebelt, dass er kaum noch klar denken kann. Vielleicht kennen die Helden den versierten Beherrschungsmagier schon aus einem früheren Abenteuer (siehe auch **Ehrenhändel** S. 39, 52).

● **Talita Windgeflüster** (147 Jahre, Aelfe, blond, vollbusig, spielt mit dem Charme des ‚kleinen dummen Dings‘, Kostüm: ‚Fee der drei Wünsche‘) wird in Gareth seit Jahrzehnten als Favoritin reicher Patrizier und Adliger herumgereicht und war vor 70 Jahren auch eine Gespielin Kaiser Bardos. So lange sie schöne Kleider tragen und dem Wein zusprechen darf, kann sie ausblenden, auf ihren Körper re-

duziert zu werden. Am bekanntesten wurde sie als nackte „Elfe des Monats“ (**AB 37** S. 3) vor 25 Jahren. Ihre sexuellen Vorlieben sind dank dieser Veröffentlichung ebenso in aller Munde: „Ich steh’ unheimlich auf Zwerge.“

● **Thornia Okenheld** (39 Jahre, klein, schwarzhaarig, laut, trinksüchtig, um Aufmerksamkeit heischend, Kostüm: eine ziemlich billige ‚Rahja‘), Patrizierin, schätzt junge blonde Schönlinge und behandelt sie wie reine Lustobjekte. Sie säuselt Gedichte, schmettert Arien und will für ihre (nicht vorhandenen) Gesangskünste gelobt werden. Für ihren Sohn Linnert, ihren kleinen Prinzen, sucht sie eine zupackende Frau, die ihn in Rahjas Welt einführt.

● **Torbian Eichstätter** (40 Jahre, massige und muskulöse Gestalt, mächtige Kiefer, rotgesichtig, Kostüm: ‚Hahn‘) ist der Leiter der bekannten Brauerei Eichstätter und kann von Saufigelagen gar nicht genug bekommen. Je betrunken er ist, desto mehr flucht er lauthals auf den „Scheiß Anstand“, die „mieses Ratsherren“ und die „verkackten Götter“. Er uriniert schließlich in die Efferdkapelle.

PEUGIERIGE FRISCHLINGE

● **Danilo Dragenglanz** (23 Jahre, flachsbond, blenden- de Zähne, muskulös, Großmaul, Arroganz 8, Eitelkeit 11, Kostüm: ‚Leomar‘ mit bosparanischem Streifenschurz, Löwenfell-Kapuze) ist ein beliebter Schauspieler an der Garether Heldenbühne, der sich von seinen Anhängern auf der Orgie feiern lässt. Er ist boronweinsüchtig und beim Rahjaspiel gerne ein devoter Diener, der seine Strafe erwartet.

● **Haindora Galming** (19 Jahre, füllig, Kostüm: ‚Elfenschwester I‘), angehende Malerin, ist mit ihrer Cousine **Geropolda Werckenfels** (18 Jahre, blond, hübsch, Kostüm: ‚Elfenschwester II‘), Tochter eines Glasbläsermeisters, zum ersten Mal auf der Feier. Sie sind immer zu zweit unterwegs, genießen die Aufmerksamkeit galanter Männer und wollen erobert werden.

● **Kysira** (20 Jahre, brünett, einfach gestrickt, muss ständig kichern, Kostüm: ‚irgendwas Südländisches‘) ist damit beschäftigt, ihren Schwarm Danilo Dragenglanz anzuhimmeln. Sie hat auf Druck ihrer Eltern im Traviatempel den Eid abgelegt, bis zur Ehe Jungfrau zu bleiben. Auf der Orgie lernt sie interessiert, was man für solche Fälle als „Travias Schlupfloch“ und „Hintertürchen“ bezeichnet.

● **Rondriane von Eslamsgrund** (67 Jahre, 1,93 Schritt, schmallippig, blutunterlaufene Augen, Kostüm: ‚Gespenst‘) ist die von Schlafstörungen geplagte Burggräfin der Gerbaldsmark, eine der mächtigsten Adligen des Garether Umlands. Sie genießt Darbietungen, spielt Karten und säuft, als gebe es kein Morgen.

● **Tuco Queseda** (34 Jahre, kantig, Schnauzbart, schnarrende Stimme, Jähzorn 8, Kostüm: ‚Orkhauptling‘, Mitglied der johlenden Orkbande) ist ein bekannter Rennfahrer des Garether Hippodroms, der stetig auf „diesen Feuerfels“ (seinen ärgsten Konkurrenten auf der Rennbahn) schimpft. Er holt sich seine Höhepunkte in der spielerischen Jagd auf Menschen und dem Besteigen diverser Tiere. Einst wurde er von Harpyien verschleppt, missbraucht und zum Sterben eine Klippe hinabgestoßen. Er überlebte mit großem Hass auf die Vogelfrauen.

● **Weida Schwarztopf** (46 Jahre, klein, weißes, schwarzgesträhtes Haar, Kostüm: ‚Weißer Schwan‘) ist eine begnadete Kürschnermeisterin, die mit ihrem eifersüchtigen Mann **Xerber** (37 Jahre, bärbeißig, grausam, Kostüm: ‚Korgeweihter‘) hier ist. Mit ihm hat sie „Schauen, aber nicht anfassen“ abgemacht. Sie sucht nach Wegen, sich unbemerkt mit anderen Männern zu vergnügen. Xerber hingegen wird von religiösen Gegenständen und Geweihtenkostümen erregt.

FEIERMUFFEL

● **Regolan Brachenstätter** (71 Jahre, weiße buschige Brauen, Knollennase, ständiger Husten, stoisch, Kostüm: keins), Kanzleibeamter im Ruhestand, geht zwei Mal in der Woche in die Therme zum Schwimmen, Schwitzen, Ruhen. Ganz egal, ob da ein Feiertag ist, die Namenlosen Tage oder der Weltuntergang. Und der Stammgast lässt sich auch von der Orgie nicht abhalten. Trotzdem er keine Einladung vorzuweisen hat, lässt Zurbaran den sturen Alten gewähren, da er in ihm ein schönes Ziel für den Spott seiner Gäste sieht. Regolan lässt sich nicht beirren, zieht seine Kreise in den Becken und ignoriert die Schweinereien um ihn herum, so gut es geht.

Ein Geist aus alter Zeit



MAGISTER FARATHOS, BAUMEISTER DER THERME, GEFESSELTE SEELE

Erscheinung: Der Geist eines alten Mannes in Magierrobe mit grauem Haarkranz, Rauschbart und Monokel. Seine Augen blicken müde und traurig.

Kostüm: keins

Seelentier: Frosch

Geschichte: Der ehemalige zweite Hofmagus Bardos und Cella ist der Schöpfer des Juvenariums in der Bardo-Therme. Der Magier, Maler und Architekt war von den Kaiserzwillingen zu einer fünfjährigen Expedition in die Echsen Sümpfe ausgesandt worden, um den sagenhaften Jungbrunnen zu finden. 969 BF kehrte er zum Kaiserhof zurück und verkündete den Zwillingen etwas übereifrig, in einer alten Pyramide der Achaz einen Kultplatz zur Erlangung ewiger Jugend entdeckt zu haben. Farathos war es gelungen, den

magischen Bau so zu analysieren, dass er den Jungbrunnen in Gareth nachbauen konnte. Mit ihm sollte es möglich sein, mittels 13 Ritualhelfern einmal alle 13 Jahren das verjüngende Lebenselixier zu schöpfen. Farathos taufte sein Vorhaben *Juvenarium*. Die Kaiserzwillinge bewilligten dem Magier in der Folgezeit alle Mittel, um den Jungbrunnen in die Bardo-Therme zu integrieren. Farathos ging voller Elan ans Werk, beflügelt vom Gedanken, die Menschheit von der Geißel des Alterns zu befreien. Doch bei einem ersten Versuch aus dem halbfertigen Jungbrunnen in den Namenlosen Tagen 971/972 BF zu schöpfen, erkannte er die monströse Wahrheit des altechtischen Erbes: Der Jungbrunnen *schuf* keine Jugend, sondern er *raubte* sie vielen, damit sie wenigen zugute kommen konnte. Zwei seiner Adepten starben den Alterstod. Das Juvenarium benötigte nicht 13 Ritualhelfer, sondern Ritualopfer.

Erschrocken verwarf Farathos eine Fertigstellung des Juvenariums und bat Bardo und Cella um den Abbruch des frevelhaften Projekts. Doch die kaiserlichen Zwillinge teilten die ethischen Zweifel nicht: Das Volk sollte dankbar sein, seinen Kaisern die Ewige Jugend schenken zu dürfen. Bardo nahm Farathos' Sohn als Geisel und erpresste den entsetzten Vater zur Fortsetzung des finsternen Werks. Voller Gram vollendete der Magier das Juvenarium, hinterließ als Baumeister, Statuengestalter und Maler aber viele heimliche Hinweise in der Therme sowie einen zweiten, vor Bardo geheim gehaltenen Zugang zum Juvenarium. Diese sollten es kämpferischen Opfern des Juvenariums ermöglichen, den Zwillingskaisern das Handwerk zu legen. In aller Voraussicht legte er die Hinweise als Vermächtnis an, das auch dann noch wirken sollte, wenn er selbst nicht mehr unter den Lebenden weilt. Seine Befürchtungen waren gerechtfertigt: Als er Ende 974 BF den kaiserlichen Zwillingen die Vollendung des Juvenariums berichtete, töteten sie den riskanten Mitwisser um den frevelhaften Jungbrunnen. Ein Handlanger ließ es so aussehen, als sei der Magier in den Namenlosen Tage 974/975 BF im Caldarium ausgerutscht und habe sich das Genick gebrochen. Doch mit seinem Tod war Farathos' Zeit in der Therme noch nicht beendet. Er blieb als Gefesselte Seele auf Dere zurück, dazu verdammt, so lange umherzugehen, bis das von seiner Hand erbaute Juvenarium wieder vernichtet ist. Seine klagenden und mahnenden Erscheinungen haben die Mär vom *Nebelgeist in*



der *Therme* erzeugt (S. 26), den man vor allem an Neumond und in der Zeit der Jahreswende antreffen kann. Jahr um Jahr versucht er in den Namenlosen Tagen die Besucher der Jahreswendorgie auf das Juvenarium aufmerksam zu machen, doch er erntet nur erschrockene oder entrückte Gesichter. Fast hat der Geist es aufgegeben – als er in diesem Jahr die tatkräftigen Helden unter den Opfern des Juvenarium ausmacht und sie seine Hoffnung wecken.

Ziele: Vor dem Juvenarium warnen, Opfern des Jungbrunnens helfen

Motivation: Reue (fühlt sich schuldig, das Juvenarium errichtet zu haben), Wunsch nach Erlösung

Charakter: Farathos Wahrnehmung und Kräfte sind noch schwach, sein Bewusstsein ist verwirrt und zerrissen. Oft fühlt er sich wie ein Ertrinkender, der versucht, Personen über der Wasseroberfläche auf sich aufmerksam zu machen. Je deutlicher er mahnen möchte, desto anstrengender ist es. Je näher die Stunde seines Todeszeitpunkts vor 62 Jahren rückt, desto kräftiger und gegenwärtiger wird er, desto mehr Einfluss kann er auf seine Umgebung nehmen.

Sexualität: keine

Darstellung: Flüstern oder leise sprechen, Vokale langziehen, klagende Tonlage

Funktion: zunächst erratisches Orakel, später Hinweisgeber, der um so deutlicher auftritt, je weniger gut die Helden selbst vorankommen

Zitate:

„Geeehht! Fliieehht diieesen Ooort ...“

„Alles verrinnt. Das Wasser sammelt sich.“

„Ihr habt keine Zeit meeeehht!“

Farathos, Gefesselte Seele

Geburt 906 BF

Tod Namenlose Tage 974/975 BF im Caldarium

Erscheinungszeit: nur nachts; jede Neumondnacht, diverse Sternkonstellationen, jedes Jahr an W6 Tagen um das Todesdatum herum

Erscheinungsort: östliche Hälfte der Therme, Teile des Parks (bis zu 49 Schritt um das Caldarium herum, wo Farathos starb)

Beschwörung: –I **Beherrschung:** +4

Austreibung: +1W6

INI 10+2W6 **AT** – **PA** 0 **LeP** 7

AsP 18 **AuP** unendlich

RS 5 **MR** 10 **GS** 10 **GW** 7

Zauber: HORRIPHOBUS (10)

Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Gegenstände beleben (bis zu einem Gewicht von 2 Stein), Geistermanifestation (für wenige KR), Geisterpanzer, Geistersprache, Immunität gegen profane Waffen, Gifte und Krankheiten, Immunität gegen elementare Schadenszauber, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schreckgestalt I, Ungebunden (49 Schritt), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bereitstellung besonderer Fähigkeit (Erschrecken), Bewegung

Verhalten im Kampf: Lässt Angriffe durch sich gleiten und Angreifer gegen Möbel und Wände schlagen. Macht sich unsichtbar. Ist er erzürnt, zeigt er sich in Schreckgestalt oder wendet den HORRIPHOBUS an.

ENTFÜHRTE JUNGFRAUEN

SELINDE KORPINGER

Erscheinung: eine 16 Jahre junge, zarte Schönheit mit langem blonden Haar und großen blauen Augen

Kostüm: keines, sie ist in Gefangenschaft nur mit einem dünnen Hemdchen bekleidet

Seelentier: Antilope

Geschichte und Charakter: Sie war doch so ein süßes Kind und immer brav. Doch in den letzten Monaten wurde Selinde (*1020 BF) widerspenstig, wollte etwas erleben, ihre eigenen Erfahrungen machen. Die Zukunft als Ehefrau eines stocksteifen Gastwirts, Kaufmanns oder Schreibers erschien ihr unendlich dröge. Sie büxte von zuhause aus, feierte mit Freunden, suchte verrufene Viertel auf, schäkerte mit Fremden – bis sie mit Taradiel an den Falschen geriet. Als sie in Fesseln im Elfenturm lag, erklärte ihr der Halbelf wie viel sie auf dem Sklavenmarkt von Fasar einbringen würde: jung, blond, zarte Haut, gebildet, noch Jungfrau. Selinde will nur noch nach hause und betet zu den Zwölfen um Befreiung.

Sobald sie ihre Retter erblickt, springt sie auf und sinkt ihnen dankbar in die Arme.

Sexualität: liebt Männer, Selinde ist hoffnungslos romantisch, sexuell unerfahren und noch Jungfrau

Funktion: zu rettendes Opfer, Symbol der Reinheit und Unschuld

WEITERE ENTFÜHRUNGSOPIER

● **Caya Ittenstein** (15 Jahre, blond, zierlich, in Tränen aufgelöst) ist die noch recht kindlich wirkende Tochter eines Meilersgrunder Gerbermeisters. In der Damenschule *Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter* lernte sie zwar Klöppelei, Laute und Gesang, aber nicht, einem elfischen Hochstapler zu misstrauen. Taradiel sperrte sie gestern in den Elfenturm, ihre Eltern danken den edlen Rettern mit 20 Dukaten.

● Am ersten Abend der Orgie wird **Geropolda Werckenfels** (S. 38) von Taradiel in den Elfenturm verschleppt.

PERSONENVERZEICHNIS

Die nachfolgende Übersicht listet die Personen des Abenteurers alphabetisch nach Vornamen auf.

● Mit einer Meistermaske (🎭) versehene Personen spielen für die Gesamthandlung eine wichtige Rolle.

● Das Schicksal vieler Personen wird über das Abenteuer **Namenlose Nacht** hinaus nicht in offiziellen Publikationen weiterverfolgt werden, Sie sind frei darin zu entscheiden, ob diese Personen, die mit einem Vorhang (🎭) markiert sind,

sterben oder überleben. Ein Tsakreis (🎭) bedeutet, dass die Person das Abenteuer überlebt, ein Boronsrad (🎭), dass sie stirbt.

● Status kennzeichnet die soziale Stellung der Person innerhalb der Orgie. -- = versklavt oder gefangen, ohne persönliche Freiheiten; - = Bediensteter, hier um zu arbeiten; 0 = leitender Bediensteter; + = Gast, ++ = Ehrengast, oft mit persönlichen Bediensteten; x = anderes

Name	Meisterperson/Rolle	Anmerkung	Status	Beschreib.	Szenen
Alara Paligan	Kaiserinwitwe	🎭 🎭	++	126	16, 26 ff., 33, 43, 67, 80 ff., 89
Alef	tulamidischer Mädchenräuber	🎭 🎭	+	120	11, 36, 43, 105
Alvide Daske	Waschfrau	🎭	-	118	59
Amariel Fliederbringer	Lustknabe	🎭	-	115	-
Androgyna	Lustknabe/-mädchen	🎭	-	115	-
Baldrum Springloff	Bankier	🎭	+	130	32, 99
Bardo von Gareth	totgeglaubter Kaiser	🎭 🎭	0	111	15 f., 28, 32, 43, 46-51, 54 f., 78-83
Bolatrius Groterian	Advocat	🎭	++	130	38
Boswin Unkenau	Heilkundiger der Therme	🎭	0	117	24, 40, 53 f., 91
Bronndram	Gargyl, im Dienst Taradiels	🎭	-	121	34, 104
Brugo	Wächter Zurbarans	🎭	-	109	43
Caya Ittenstein	entführte Jungfrau	🎭	--	133	105
Cuano	Lustknabe, Masseur	🎭	-	115	-
Danilo Dragenglanz	junger Schauspieler	🎭	+	131	38, 43, 47, 57
Darian von Gareth	feister Genießer, Sohn Bardos	🎭	++	130	25 ff., 32, 33, 75, 112
Dhana Ilgur	unfreiwillige Hure	🎭	--	115	99
Dythlinde Fidian	sterbende Veteranin	🎭	+	130	47, 56, 148
Elaou	Necker, Lustsklave	🎭	--	155	99
Farathos	Geist des Baumeisters	🎭 🎭	x	132	5 f., 26, 39, 62, 76, 81, 83
Geropolda Werckenfels	junge Feiernde, wird entführt	🎭	+/-	131	105, 133 ff., 148
Hagen	Hehler	🎭	+	130	28, 38
Haidora Galming	junge Feiernde	🎭	+	131	38, 40, 61
Hawar	tulamidischer Mädchenräuber	🎭 🎭	+	120	36, 111
Ilmariel Prutz	einst Opfer des Juvenariums	🎭	+	131	25, 27, 60, 99
Invino	Dschinn, im Dienst Bardos	🎭 🎭	-	114	46, 48, 78 ff., 103, 148
Isegrein von Bjaldorn	bornischer Adliger, Vampir	🎭 🎭	+	124	28, 35-46, 50 f., 57-71, 121 ff.
Isna-Inti	Mohafrau, Lustsklavin	🎭	--	115	28, 99
Isora Kammelstenz	gelangweilte Ehefrau, blutarm	🎭	+	131	44
Jala Helmisch	Diebin der Alten Gilde	🎭 🎭	-	11	7 f., 15, 28, 31, 46, 48 f., 57, 67, 110 f.
Jandhold von Mersingen	Meisterkoch und Küchenchef	🎭	0	118	88 f.
Jergolf Prackstetter	Kutscher	🎭	-	14	-
Jolantha von Wengenbruck	Adlige	🎭	+	131	40-43
Kulwina	stämmige Mädchenräuberin	🎭 🎭	+	121	36, 120



Name	Meisterperson/Rolle	Anmerkung	Status	Beschreib.	Szenen
Kysira	Anhängerin Danilos		+	131	47, 57
Levaska	Hexe, Vampirjägerin		+	122	14-16, 26 f., 31 f., 36-43, 46, 53, 57
Linnert Okenheld	halbwüchsiger Tunichtgut		+	129	29, 31, 33, 58-60
Ludilla Spichbrecher	einst Zofe, Bardos Gehilfin		–	113	6, 31, 46, 49, 7-81, 101, 112, 147 f.
Magda Burkherdall	Patrizierin, Belkelel-Paktiererin		++	131	32, 99
Mhadul al'Ankhra	Tierbändiger, Gaukler		–	115	27, 66, 100
Mirobert Brams	Vermieter		+	131	47, 57
Molinaro ya Costermana	Thermenbesitzer, Alias Bardo	siehe Bardo	x	–	24 f., 112, 117
Natissa	Hure		–	115	57 f.
Odilo Helmsch	Dieb der Alten Gilde		–	110	7 f., 15, 28, 31, 37, 47f., 57, 67
Orgrim	Bademeister, Thermenverwalter		0	117	24-27, 76, 87, 89-92, 118
Perainiane	Wächterin Zurbarans		–	109	15, 56
Pheco Din	Anführer der Diebe d. Alten Gilde		–	110	7, 14, 117, 148
Qitana	Hure		–	115	–
Quanion Finsterfold	Magier		+	131	28, 33
Rahjada	Hure		–	115	44
Rauert	Güllner der Therme		–	115	24-27, 31, 33, 70, 99 f.
Regolan Brachenstätter	stoischer Feiernuffel		+	132	24, 57
Rossel	Wächter Zurbarans		–	109	7, 14, 56, 63
Rondriane v. Eslamsgrund	Burggräfin der Gerbaldsmark		+	131	38
Salix	Orgiendiener		–	117	40
Selinde Korninger	entführte Jungfrau		--	133	7-12, 24, 32-38, 48, 50, 55 f., 82
Sieghard Stahlfest	Lustknabe		–	115	–
Sylvette Kremso	Köchin, Namenlosen-Anhängerin		–	118	29, 56, 63, 77, 89, 99 f.
Talafeyar Rahjakind	Halbelf, Rahja-Geweihter		+	127	16, 27-29, 31, 33, 53, 67 f., 74, 82
Talita Windgeflüster	Elfe des Monats		+	131	38, 61
Taradiel	Halbelf, Anf. der Mädchenräuber		+	118	8, 11 f., 14, 28, 31, 37, 147 f.
Theophrastos Spektakulos	Scharlatan, Jungbrunnen-Sucher		–	116	7, 24 f., 27, 31ff., 47, 67, 76 f., 83
Thornia Okenheld	Mutter Linnerts		+	131	29, 33, 47, 57
Tispia Lussian	Oberhure der ‚16 Ministerinnen‘		+	114	16, 28, 43, 58
Tjore	Wächter Zurbarans		–	109	14, 33, 39 f.
Torbian Eichstätter	Brauereimeister		+	131	33, 41, 43
Travian Korninger	Auftraggeber, besorgter Vater		+	106	7-14, 26, 31-37, 45-48, 56 f., 75, 82 f.
Tuco Queseda	Wagenlenker im Hippodrom		+	131	28, 38, 43, 58
Turamash	Pechkröte, Vertrauter Levaskas		x	124	36, 41 f., 65 f.
Xeledio der Spötter	Schauspieler, Aliasname Bardos	siehe Bardo	0	siehe Bardo	siehe Bardo
Wallbert	Lustknabe		–	115	–
Weida Schwarztzopf	Kürschnerin		+	132	29, 40
Xerber Schwarztzopf	Kürschner		+	132	29
Yakoron	Gargyl, im Dienst Taradiels		–	121	34 f.
Zurbaran Gerbelstein	Gastgeber, Diener d. Namenlosen		++	107	7 -15, 24 f., 30-39, 46-49, 55 f., 92, 99

WER STECKT DAHINTER? – KOSTÜMVERZEICHNIS

Die Liste enthält, nach Kostümgruppen sortiert, die auf der Orgie getragenen Kostüme samt der Meisterpersonen darin. Wichtige Personen sind *kursiv* gesetzt.

KAISERREICH UND GESELLSCHAFT

Kostüm	Träger
<i>Kaiser Bardo</i>	<i>Xeledio der Spötter / Kaiser Bardo</i>
Korgeweihter	Xerber Schwarztopf
Löwengardist, weißes Bändchen	Cuano Wallbert
Löwengardist, rotes Bändchen	Sieghardt Stahlfest
Löwengardist, goldenes Bändchen	Amariel Fliederbringer
Majordomus	Orgrim
Ministerin, weißes Bändchen	Natissa Rahjada
Ministerin, rotes Bändchen	Androgyna Qitana
Ministerin, goldenes Bändchen	Dhana Ilgur
Oberrätin, Hofbeamte	Tispia Lussian
Praiosgeweihter	Orongo
Tsageweihter	Boswin Unkenau

HELDEN UND SCHURKEN

Kostüm	Träger
Amazone	diverse grobe weibliche Feiende, die Jagd auf meist männliche Beute machen
<i>Borbarad</i>	<i>Zurbaran Gerbelstein</i>
Fran-Horas	Bolatrius Groterian
Hexe	Ilmariel Prutz
Leomar	Danilo Dragenglanz
Oger	Quanion Finsterfold
Ork	diverse grobe männliche Feiende, die Jagd auf meist weibliche Beute machen
Orkhäuptling	Tuco Queseda
Pirat	Hagen
Schlangenfürstin	Dythlinde Fidian
Spinnenkönigin	Alara Paligan
Schwarzmagierin	Jolantha von Wengenbruck

EXOTISCHE KULTUREN

Kostüm	Träger
Dschungelkönigin, gefesselt	Isna-Inti
Elfe, zart	Haindora Galming Geropolda Werckenfels
<i>Eunuch</i>	<i>Alef</i>
Ferkina, wild	Mhadul al'Ankhra
Haremsdame	Isora Kammelstenz
Kalif	Darian von Gareth
<i>Moha-Diener (Bedienstete)</i>	<i>Jala, Odilo</i>
<i>Moha-Diener mit grüner Feder</i>	<i>Pheco</i>

Kostüm	Träger
<i>Moha-Schamane</i>	<i>Theophrastos</i>
Südländisch irgendwie	Kysira
Unauer Ringer	Brugo
Walwütiger, Thorwaler	Tjore
Zwerg	Rossel

TIERE, BESTIEN, ZAUBERWESEN

Kostüm	Träger
<i>Bär</i>	<i>Levaska, nach Kostümwechsel</i>
<i>Erzdschinn</i>	<i>Hawar</i>
Fee der drei Wünsche	Talita Windgeflüster
<i>Ganter</i>	<i>Travian Korninger</i>
Gespent	Rondriane von Eslamsgrund
Hahn	Torbian Eichstätter
<i>Quellnymph</i>	<i>Levaska</i>
Ratte	Perainiane
<i>Schafbock</i>	<i>Isegrein, nach Kostümwechsel</i>
Waldschrat	Baldrum Springloff
Walross	Mirobert Brams
Weißer Schwan	Weida Schwarztopf
<i>Wolf</i>	<i>Isegrein</i>

GÖTTER, MYTHISCHE GESTALTEN, ALLEGORIEN

Kostüm	Träger
<i>Flussvater</i>	<i>Kulwina</i>
Frühling	Magda Burkherdall
Mannwidder	berauschte und brünstige Levthanier, die vorzugsweise Frauen durch die Therme jagen
Mythrael, der Erzalveranier	Linnert Okenheld
<i>Silbermaske, Sternenumhang</i>	<i>Isegrein, nach Kostümwechsel</i>
Rahja	Thornia Okenheld
<i>Rose von Gareth</i>	<i>Talafeyar Rahjakind</i>
<i>Scharfrichter der Liebe</i>	<i>Taradiel</i>
<i>Ucuri</i>	<i>Ludilla</i>

OHNE KOSTÜM

Erscheinung	Name
alter Thermenbesucher	Regolan Brachenstätter
dreckiger, alter Arbeiter	Rauert, der Güllner
<i>Geist</i>	<i>Farathos</i>
Gargyl, schlank und klein	Yakoron
Gargyl, wuchtig, hundeartig	Bronndram
junge Frau in dünnem Hemdchen	Seline Korninger, Caya Ittenstein
Küchenmeisterornat	Jandhold Degenhard von Mersingen
Küchenschürze	Sylvette Kremso
Schürze und Kochhaube	Alvide Daske
Weingeist, Wasserwesen aus Wein	Invino
Wassermann, gefangen	Elaou



ANHANG III: BEWAFFNUNG IN DER THERME

IMPROVISIERTE WAFFEN

Abgesehen von eingeschmuggelten Waffen bleibt den Helden im Falle eines Kampfes nur, auf die waffenlosen Fertigkeiten zu vertrauen, oder einen Gebrauchsgegenstand aus der Umgebung als *Improvisierte Waffe* (WdS 74, 115) zu verwenden. Effektiv im Kampf nutzbar sind sie nur für Hel-

den mit der Sonderfertigkeit *Improvisierte Waffen*. Besonders schwere oder sperrige Ausführungen müssen nach Maßgabe des Meisters zweihändig geführt werden und verursachen gegebenenfalls etwas höheren Schaden. Hier einige beispielhafte Verlegenheitswaffen und wo sie zu finden sein könnten:

Gegenstand	Talent	Parierwaffe	TP	BF	INI	WM	Bem.	DK	Wo zu finden?
Ast	Hieb Waffen	ja	1W6	6	-2	-2/-4	-	N	Park
Beil	Hieb Waffen	nein	1W6+3	5	-1	-1/-2	-	N	U1
Besen	Hieb Waffen	nein	1W6	8	-1	-1/-2	-	N	E9, U13, U3
Besenstiel	Stäbe	nein	1W6	8	-1	-1/-2	-	NS	E9, U13, U3
Bratspieß	Fecht Waffen	ja	1W+2	5	0	-1/-2	-	N	E9
Essmesser	Dolche, Raufen	ja	1W6-1	5	-2	-3/-3	-	H	E9, E17
Fackel**	Hieb Waffen	ja	1W6	8	-2	-2/-3	-	HN	vielerorts
Fleischerbeil	Hieb Waffen	nein	1W6+2	2	-1	-2/-3	-	H	E9
Hammer	Hieb Waffen	nein	1W6+2	6	-2	-1/-3	-	H	U4
Handtuch, trocken	Raufen	ja	-	6	0	-1/0	-	H	E2, E3, diverse
Handtuch, nass*	Peitsche	nein	1W6-2	4	-2	-2/-	-	N	dito
Handtuch mit Seife*	Ketten Waffen	nein	1W6	6	-2	-1/-	-	N	dito
Holzschuh	Hieb Waffe	nein	1W6-1	5	-1	-1/-3	-	H	E2, E6, E24
Kette	Ketten Waffen	nein	2W6-2	1	-2	-1/-4	-	N	E7, E9
Kerzenleuchter	Hieb Waffen	ja	1W6+1	2	-1	-2/0	-	H	diverse
Kissen	Schild	ja	-	6	-1	-3/+2	-	-	diverse
Küchenmesser	Dolche	ja	1W6	4	-2	-2/-3	-	H	E9
Ruder	Zweihandhieb W.	nein	2W6-1	5	-2	-2/-3	-	S	U4
Pflock	Dolche	nein	1W6-2	5	-2	-2/-3	-	H	Selbstanfertigung
Phallusstab/Olisbos	Hieb Waffen	ja	1W6	6	-1	-1/-1	-	N	E7
Praiosblume	Hieb W. / Peitsche	nein	1W6-3	9	-3	-4/-5	-	N	Park
Prunkzweihänder	Zweihandschw.	nein	2W6	5	-2	-2/-3	z	S	E18
Schemel	Hieb Waffen	ja	1W6	5	-1	-1/+1	-	-	diverse
Schürhaken	Hieb Waffen	nein	1W+2	2	-1	-1/-2	-	N	U1
Seil*	Peitsche	nein	1W6-2	4	-1	-2/-	-	S	E7, Obergeschoss
Silbertablett	Schild	ja	-	4	-2	-2/+2	-	-	E9, E10, E17
Stuhlbein	Hieb Waffen	ja	1W6	8	-1	-1/-1	-	HN	diverse
Teppichklopfer	Hieb Waffen	nein	1W6-2	7	-1	-1/-2	-	N	U3, Obergeschoss
Tongut (Krug, Becher, Vase)*	Raufen	nein	1W6+1 TP(A)	10	-1	2/-	-	H	diverse
Vorhangstange	Infanteriewaffen	nein	1W6+1	8	-2	-2/-3	z	S	diverse
Xylospongium	Hieb Waffen	nein	1W6-2	9	-1	-1/-2	-	HN	E4

*Mit diesen improvisierten Waffen ist keine PA möglich.

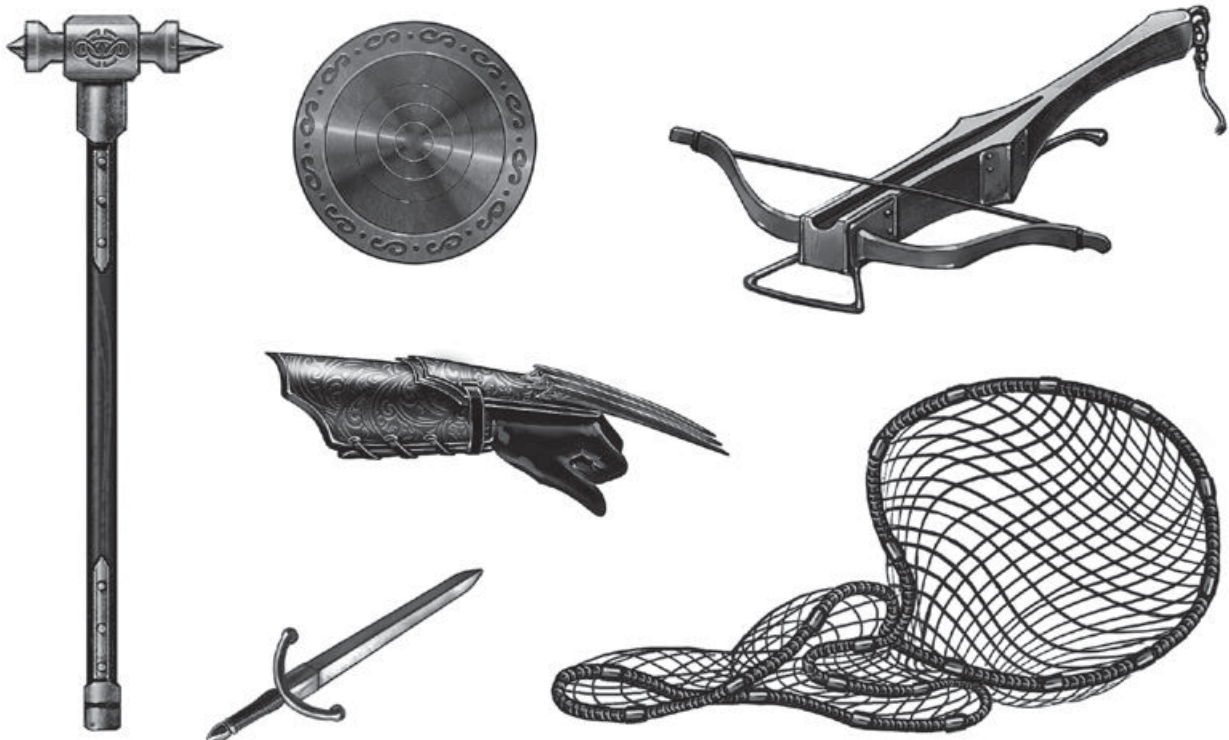
**weiterer Feuerschaden nach Meisterentscheid; Fällt beim Schadenswurf eine 6, erlischt die Fackel.

Improvisierte Wurf Waffen: Der Anwendungsspielraum der Helden ist groß. Alles, was man einigermaßen hochheben kann, kann man auch werfen. Für die TP und die Reichweite ist vor allem das Gewicht entscheidend. Kompakte Gegenstände wie Seife, Jonglierbälle, Steine, Krüge oder Schneebälle werden mit dem Talent *Wurfbeile* eingesetzt. Bei schmalen oder scheibenförmigen Wurfgeschossen wie Messern, Tellern oder Tablett kommt *Wurfmesser* oder *Diskus* zum Tragen. Lange Fahnen- oder Vorhangstangen werden mit *Wurfspeer* eingesetzt. Will ein Held schwere Gegenstände (mehr als 5 Stein Gewicht) schleudern, wickeln Sie den Vorgang am besten über KK-Proben ab.

ECHE WAFEN

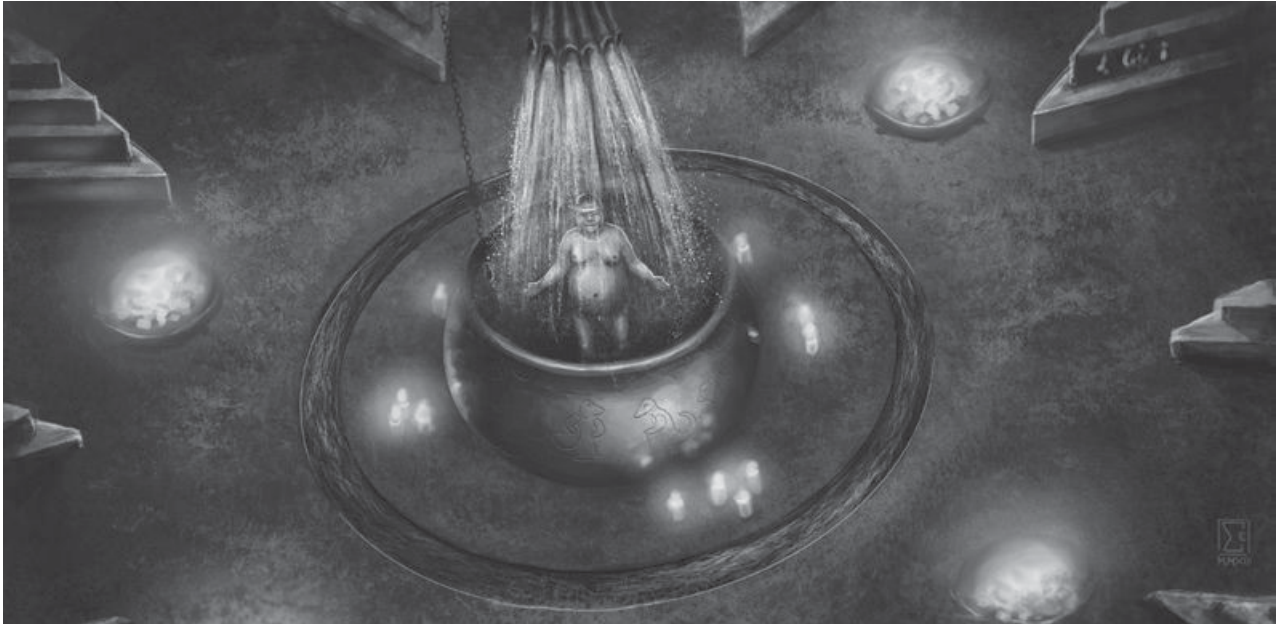
Waffe	Wo zu finden?
Armbrust	Elfenturm (P9)
Basiliskenzunge <i>Stellaruptio</i>	im Besitz Zurbarans
Dolch	Büste im Bardosaal (E17)
Dolch (im Springarm)	im Besitz Phecos
Dolch (im Handspiegel)	im Besitz Levaskas
Dolch, vergiftet	im Besitz Bardos
Efferdbart	im Besitz Kulwinas
Florett	Elfenturm (P9)
Geißel	Kammer der verbotenen Freuden (U12)
Hauswehr*)	Schreibkammer (E5)
2 Khunchomer	Elfenturm (P9)
Knüppel	4x Schreibkammer (E5), 1x Küche (E9)
Kriegsfächer	im Besitz Alara Paligans
Kriegshammer	Elfenturm (P9)
Kurzbogen, lädiert	Park, Bogenschießplatz (P4)
Lasso	Stall (U17)
Neunschwänzige	Kammer der verbotenen Freuden (U12)
Peitsche	Stall (U17)
4 Schlagringe	im Besitz von Zurbarans Wachen
3 Speere	Abstellraum (U4)
Streitaxt	Elfenturm (P9)
Streitkolben, vergiftet	Juvenarium (U21)
Veteranenhand	im Besitz Hawars
1 Wurfnetz	Schreibkammer (E5)
5 Wurfscheiben	Büste im Bardosaal (E17)

*) Eine Hauswehr ist in diesem Fall ein einfacher Säbel. Werte: **TP** 1W6+3, **TP/KK** 13/4, **Gewicht** 95, **Länge** 90, **BF** 2, **INI** 0, **WM** 0/-1, **DK** N





ΑΠΗΛΑΓ IV: ΒΑΡΔΟΣ ΪΥΠΓΒΡΥΠΠΕΠ



ΒΑΡΔΟ ΙΜ ΪΥΠΕΝΑΡΙΥΜ

ΗΙΠΤΕΡΓΥΠΠ

Das Juvenarium basiert auf der Magie einer archaischen Opferpyramide in den Echsensümpfen, die unter einem Wasserfall errichtet worden war. Vielleicht wurde sie einst von der Hochkultur der Achaz errichtet, vielleicht erwuchs sie aus einem noch älteren Erbe der mächtigen Ssrkhrsechim oder Shintr. Die Pyramide barg in sich einen Jungbrunnen, der es über Jahrtausende mächtigen Zauberern und Priestern der Achaz ermöglichte, sich zu verjüngen und den Zeitpunkt ihres Todes hinauszuzögern.

Als Hofmagier Farathos mit seiner Expedition die entlegene Pyramide 969 BF entdeckte, war sie längst verlassen und halb verfallen. Dennoch konnte er nicht nur den Zweck der Ruine ermitteln, sondern auch ihre Geheimnisse soweit entschlüsseln, dass ein Nachbau des Jungbrunnens an anderer Stelle möglich war.

ΑΠΥΕΠΠΥΠΓ

Um das Juvenarium in Gareth nutzen zu können, müssen zahlreiche begünstigende Faktoren zusammentreffen:

● *Bau:* Farathos nutzte Gesetze der Zahlenmagie in den Maßen der Therme. Er baute Teile der Pyramide eins zu eins nach, richtete Wände nach den Sternen aus, nutzte dieselbe Gesteinsart, setzte dieselben Edelsteine und Arkaniumzierden ein, goss den Arkaniumkessel und kopierte sorgsam alle Chrmk-Glyphen und Symbole. So gleicht in der Bardotherapie das Juvenarium (U21) seinem Pendant aus der Pyramide in Gänze, die Kaisergrotte (U6) teilweise.

● *Bau:* Dazu gehörte auch, dass fließendes Wasser durch den Jungbrunnen vom Raum der Erwählten (der Kaisergrotte) zum Raum des Ewigen (dem Juvenarium) strömt. Eine Konstruktion, die sich am besten in einer Therme verwirklichen ließ.

● *Zeit:* Das Juvenarium ist an eine bestimmte Sternkonstellation gebunden, die nur alle 13 Jahre (anscheinend eine Affinität zu Ssad'Navv) zu den Namenlosen Tagen auftritt.

● *Kraft:* Um den Jungbrunnen sprudeln zu lassen, ist der Einsatz von Astralenergie nötig, der von einem Magiebegabten oder aus Kraftspeichern kommen kann. Damit Bardo das Juvenarium auch alleine nutzen kann, war das Auftreiben von Kraftspeichern, in diesem Fall Diamanten, notwendig.

● *Paraphernalia und Ritualhandlungen:* Im Juvenarium werden affine Objekte dargebracht und altechsische Zeremonien durchgeführt, die Tanz, Gesten und das Hervorstößen von zungenquälenden Rssah-Litaneien umfassen. So hat es Farathos zumindest den Zeichen auf der Pyramide entnommen und Bardo vermittelt; ob dieser Aufwand wirklich nötig ist, konnte er nie überprüfen.

● *Opfer:* Im Raum der Erwählten müssen 13 Opfer Schuppen, Haare oder Blut geben um als Quelle für die Verjüngung dienen zu können. Sie altern für den Nutznießer des Juvenariums. Bei den Echsen mag es sich einst um Freiwillige gehandelt haben, Bardo melkt ungefragt arglose „Untertanen“. Ähnlich fordert auch der IMMORTALIS ein Opfer, das sein Leben zu geben hat.

WIRKUNGSWEISE

Das Juvenarium wandelt die Lebensjahre seiner Opfer in goldgrünes *Lebenselixier* um, das der Herr des Jungbrunnens zur eigenen Verjüngung im Arkaniumkessel über sich gießt. Die Opfer altern je Stunde um 20 Lebensjahre. Je 5 Lebensjahre, die ein Opfer verliert, kann der Nutznießer ein Jahr hinzugewinnen.

Zur detaillierten Wirkung auf die Opfer siehe S. 50 f., zur Wirkung bei Anwendung des Elixier des Lebens siehe Seite 81.

ANALYSE

Zum Zweck der magischen oder karmalen Analyse (**WdA 171ff.**) können Sie den Jungbrunnen wie ein hausgroßes magisches Artefakt behandeln, dessen Bauteile in **U6** und natürlich **U21** aus dem ansonsten unmagischen Bauensemble der Bardo-Therme in den Sichtbereich eines Hellschers hervortreten.

Zu den Ergebnissen bei der Untersuchung eines Opfers des Juvenariums siehe Seite 53.

INTENSITÄTSBESTIMMUNG

Probe: +4 aus Analyse-Schwierigkeit, -8 aus permanent gebundenen AsP, -2 aus aktiv wirkender Magie (wenn bereits aktiviert)

STRUKTURANALYSE

Probe: +14 aus Analyse-Schwierigkeit, +1 (Achaz-Kristallomant) bis +8 für die Fremdartigkeit der verwendeten Magie. Zum Einordnen der aufgefundenen Repräsentation *Magiekunde* +3 (Achaz-Kristallomant) bis +12.

MÖGLICHE ERGEBNISSE

● Die Magie des Juvenariums ist Teil einer urtümlichen Ritual- und Objektmagie, die sich mit der Anrufung der echsischen Götter Zsahh und Ssad'Navv verquickte. Und sie ist nur schwer mit heutiger Spruchzauberei zu vergleichen. Die Repräsentation ist verwandt mit der Kristallomantie der Achaz.

● Der Effekt entsteht zu einem guten Teil aus dem Bau selbst heraus, so als wäre dieser ein gewaltiges Zaubersymbol oder ein Matrixgeber. Sofern man ihn als Artefakt betrachten möchte, kann man keinen Bindenden Spruch ausmachen, der Jungbrunnen scheint durch seine bauliche Konstruktion zu entstehen.

● Im Juvenarium sind ca. 8 pAsP gespeichert. Ist es aktiv, kann man die vorhandene Magiemenge als *immens* (> 30 AsP) bezeichnen.

● Vorherrschende Merkmale der Wirkung sind *Form* und *Temporal*, wer mit dem IMMORTALIS vertraut ist, kann Ähnlichkeiten erkennen.

● Die Details der Anwendung und Wirkungsweise (siehe oben) werden offenbar.



ΑΠΗΛΑΓ V: ΗΑΠΔΟΥΤS

QUELLE 1: DAS SCHREIBEN DER VΠΒΕΚΑΠΠΤΕΠ

Korninger, wir wissen, was
dainer Tochter passiert is.
Aba das hat seinen Prais:
60 Dukaten und keinen
Heller weniger! Nur so
fiel, sie war nen dummes
Mädchen und is in übler
Gesellschaft. Gefährliche
Sache. Komm am Abent
des 1. Namenlohsen zur
Jahrwentfaier in die Bardo
Therme und wir treffen
uns. Und bring das viele
Golt mit! Du kannst ja das
angenehme mit dem nützlichen
verbinden. Keine Tricks,
wir sind mit allen Wassern
geschlagen.

Szene: Korninger beauftragt die Helden (S. 10 f.)

Wo zu finden: Rückseite eines Plakats, das zur Suche nach
Selinde Korninger aufruft und 15 Dukaten Belohnung ver-
spricht.

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen, geschrieben wurde mit einem
Kohlestift. Stil, Handschrift und Orthographie lassen bei
entsprechender Übung (*Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +5*)
darauf schließen, dass der Absender der Nachricht weiblich
und nur wenig gebildet ist.

Bemerkungen: Die Nachricht wurde von Jala aus Phecos
Bande geschrieben.

Reinschrift der Botschaft:

Korninger, wir wissen, was dainer Tochter passiert is. Aba das
hat seinen Prais: 60 Dukaten und keinen Heller weniger!
Nur so fiel, sie war nen dummes Mädchen und is in übler
Gesellschaft. Gefährliche Sache. Komm am Abent des 1. Na-
menlohsen zur Jahrwentfaier in die Bardo Therme und wir
treffen uns. Und bring das viele Golt mit! Du kannst ja das
angenehme mit dem nützlichen verbinden. Keine Tricks, wir
sind mit allen Wassern geschlagen.

QUELLE 2: EINLADUNG ZUR ORGIE

EINLADUNG

ZU DEN MYSTERIEN DER HOHEN GENÜSSE

ERSTER DER NAMENLOSEN TAGE,
SONNENUNTERGANG,
BARDO-THERME, NEU-GARETH

Herr Travian Korninger und Begleitung

»Das Maß: Die größte Knechtschaft überhaupt.

Wer bestimmt, wie schwer der Laib Brot ist?

Wieviel Lehnt und Zoll zu zahlen ist? Wie lange der
Tag dauert? Wie groß die Welt sein darf?

Mit dem Maß regeln Praios und seine Untergötter
den Kosmos, sie zäumen ihn, engen ihn ein, fesseln ihn.

Und so bist du gezäumt, eingengt, gefesselt.

Befreie dich vom Maß! Zertrümmere es!

Mache die Nacht zum Tage! Ergib dich dem Trunke,
der Völlerei, dem Rauschkraut! Tanze bis zu
Wahnsinn und Besinnungslosigkeit! Liebe Frauen,
Männer, Getier und alle durcheinand und zugleich!

Sei maßlos! So presst du den Saft des Lebens aus allem.

Du gewinnst Freude, Jugend, Schönheit, Ekstase.

Die Maßlosigkeit macht dich unsterblich,
gottgleich, ewig. «

—Donation Alrik von Terilia,

13 x 13 Tage von Elem

Szene: Korninger beauftragt die Helden (S. 10 f.)

Wo zu finden: Einladungskarte, edle Pappe mit Goldschnitt
und Prägedruck

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen

**QUELLE 3: BRIEF DER
„WIRTIN“ AN ZURBARAN
GERBELSTEIN**

Werter Herr Gerbelstein,
vor kurzem hinterließ einer unserer
Gäste in unserer Herberge einen
Ring, den er wohl verloren haben
mag. Wir senden dem Herrn sein
Eigentum hiermit zurück. Wir sind ein
verschwiegenes Haus, weswegen uns der
Name des Herrn nicht bekannt ist, doch
 Euch gewiss sehr wohl: Ein schlanker
Mann im besten Alter, blonder
Schopf, vom Nordosten gen Gareth
anreisend.

Wir schicken den Ring im
beiliegenden Päckchen dieserhalb
an Euch, da Ihr unser einziger
Anhaltspunkt seid. Der Herr hatte
davon gesprochen, in der schlimmen
Zeit zwischen den Jahren bei Euch,
einem respektablen Handelsmann,
in der Bardo-Therme zu Gareth zu
weilen.

Wir wünschen Euch und unserem
Gast den Segen der Götter und ein
glückliches Jahr 1037.

Pralunde Hattning, Zur roten Gans

Szene: Krötenkuss (S. 39)

Wo zu finden: Brief, der gemeinsam mit einem Päckchen in
einem Paket lag, das bei Zurbaran abgegeben wurde

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen

Reinschrift der Botschaft:

Werter Herr Gerbelstein,
vor kurzem hinterließ einer unserer Gäste in unserer Her-
berge einen Ring, den er wohl verloren haben mag. Wir sen-
den dem Herrn sein Eigentum hiermit zurück. Wir sind ein
verschwiegenes Haus, weswegen uns der Name des Herrn
nicht bekannt ist, doch Euch gewiss sehr wohl: Ein schlanker
Mann im besten Alter, blonder Schopf, vom Nordosten gen
Gareth anreisend.

Wir schicken den Ring im beiliegenden Päckchen dieserhalb
an Euch, da Ihr unser einziger Anhaltspunkt seid. Der Herr
hatte davon gesprochen, in der schlimmen Zeit zwischen
den Jahren bei Euch, einem respektablen Handelsmann, in
der Bardo-Therme zu Gareth zu weilen.

Wir wünschen Euch und unserem Gast den Segen der Göt-
ter und ein glückliches Jahr 1037.

Pralunde Hattning, Zur roten Gans

**QUELLE 4:
BRIEF DER „WIRTIN“
AN ISEGREIN**

Werter Gast,
das beiliegende Kleinod hattet Ihr
bei Eurem letzten Besuch bei uns
vergessen. Wir senden es Euch gerne
nach und hoffen, es erreicht Euch
über die Hände Eures Freundes,
Herrn Gerbelstein, welcher der einzige
Anhaltspunkt für uns war, um Euch
nachzuspüren.
Wir wünschen Euch den Segen der
Götter und ein glückliches Jahr 1037.

Pralunde Hattning, Zur roten Gans

Szene: Krötenkuss (S. 39)

Wo zu finden: Brief, der zusammen mit einem verfluchten
Silberring im Päckchen liegt, das bei Zurbaran abgegeben
wurde

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen

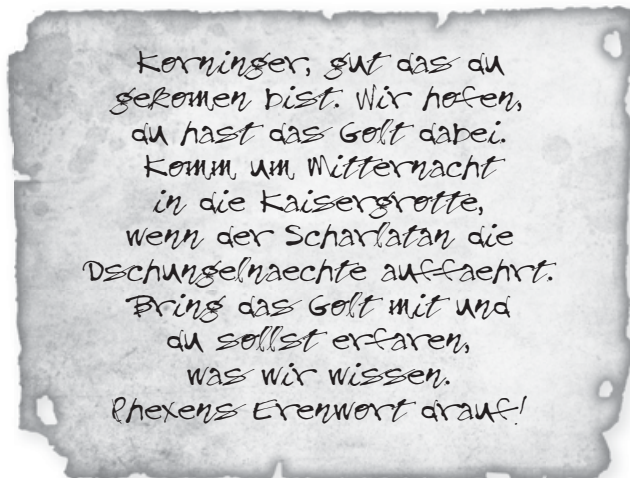
Reinschrift der Botschaft:

Werter Gast,
das beiliegende Kleinod hattet Ihr bei Eurem letzten Besuch
bei uns vergessen. Wir senden es Euch gerne nach und hof-
fen, es erreicht Euch über die Hände Eures Freundes, Herrn
Gerbelstein, welcher der einzige Anhaltspunkt für uns war,
um Euch nachzuspüren.

Wir wünschen Euch den Segen der Götter und ein glückli-
ches Jahr 1037.

Pralunde Hattning, Zur roten Gans

QUELLE 5 – ZWEITES SCHREIBEN DER UNBEKANNTEN



Szene: Nachricht an Korninger (S. 45)

Wo zu finden: gefalteter Zettel aus gewöhnlichem Papier

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen, selber Urheber wie **Quelle 1**.

Reinschrift der Botschaft:

Korninger, gut das du gekommen bist. Wir hoffen, du hast das Golt dabei. Komm um Mitternacht in die Kaisergrotte, wenn der Scharlatan die Dschungelnächte aufführt. Bring das Golt mit und du sollst erfahren, was wir wissen. Phexens Ehrenwort drauf!

QUELLE 6 – PLAKETTE ZUM GEDENKEN AN DEN BAUMEISTER



Szene: kann beim Erkunden der Therme entdeckt werden

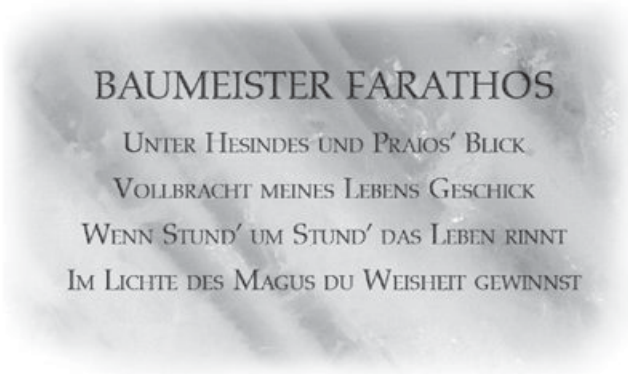
Wo zu finden: Messingplakette außen neben der Tür zur Schreibkammer (E5)

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen

QUELLE 7 – BÜSTE DES BAUMEISTERS

Variante A: Lange Rätselkette

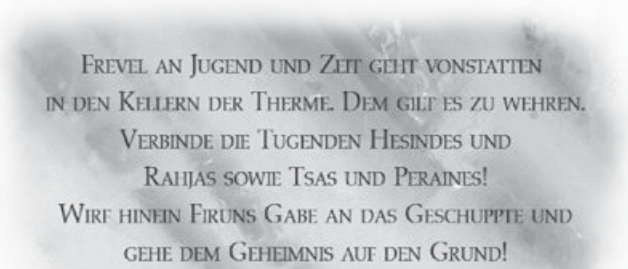


Variante B: Kurze Rätselkette

Auf der Büste steht:

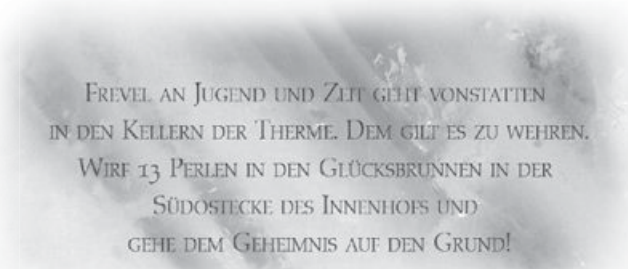


Unter dem Sockel der Büste steht:



Variante C: Sehr kurze Rätselkette

Schrift auf der Büste wie bei Variante B; unter dem Sockel der Büste steht:



Szene: Schritt 1 der Suche nach Spuren des Baumeisters (S. 76)

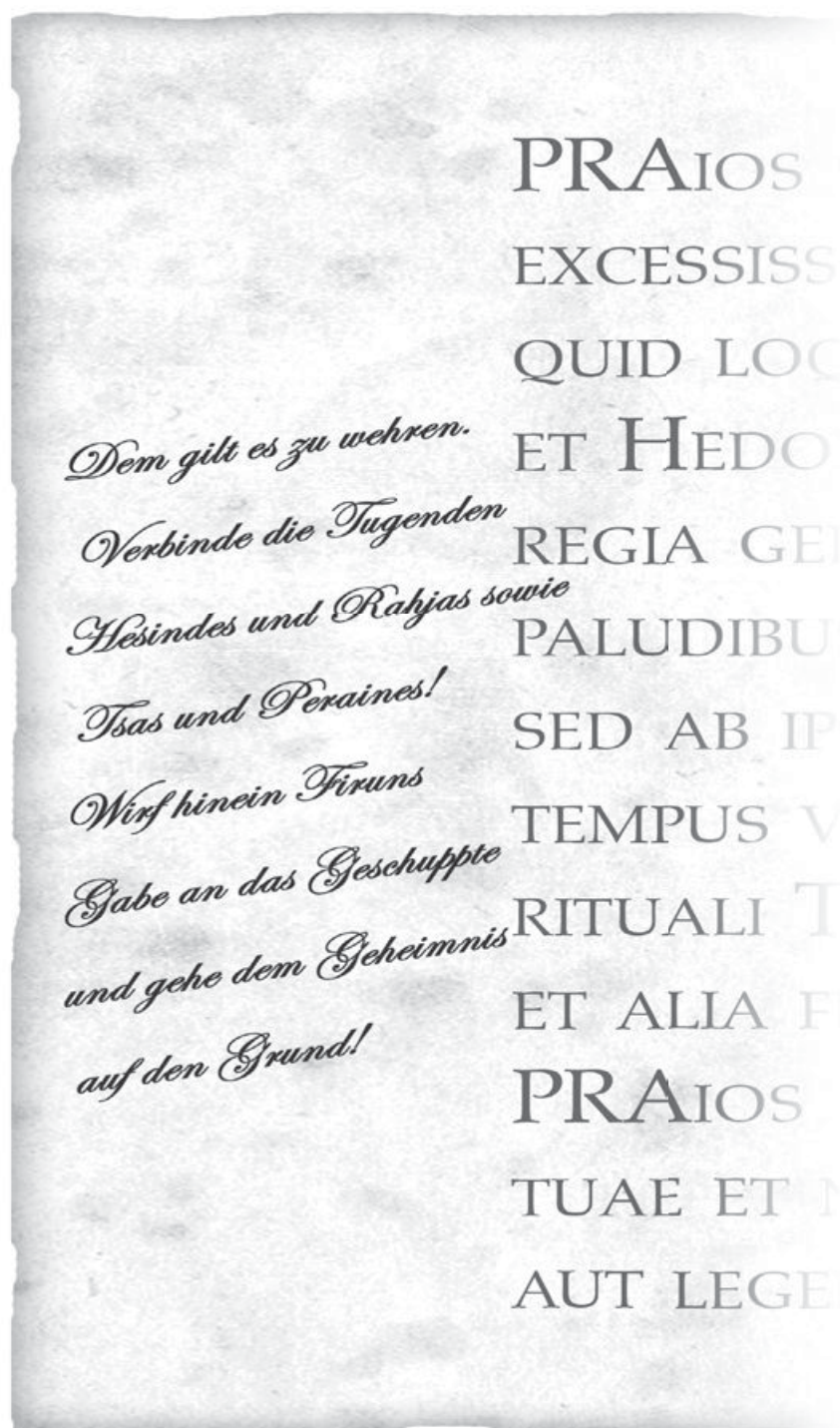
Wo zu finden: Inschrift auf der Büste des Baumeisters Farathos im Park (P5)

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen

QUELLE 8:

РАНДБЕМЕРКУНГ ІН PRAIOS' GRÖßTES GESCHENK 



Szene: Schritt 3 der Suche nach Spuren des Baumeisters (S. 77)

Wo zu finden: Randbemerkung auf Seite 68 im Buch *Praios' größtes Geschenk* in der Bibliothek (E12)

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen



Mein bester Zurbaran,
 Meister aller Khomfuchse, Herr der sieben Freuden, Gesegneter
 der 13 Tugenden,
 ich danke dir in Rastullahs und aller anderen Götter Namen für deine
 Unterstützung beim Transport jener vier Jungfrauen aus der
 Kaiserlichen zu mir nach Fasar. Der Transport ging reibungslos vonstatten.
 Allein, der hiesige Bedarf an nordischen Blumen ist kaum zu decken.
 In diesen Monden können insbesondere für hellhaarige und gebildete
 Jungfrauen Preise erzielt werden, welche ich noch vor kurzem für nicht möglich
 gehalten hätte. Drum möchte ich dich bitten, erneut mit dem getreuen T.
 zusammenzuarbeiten. Ist er nicht zuverlässig wie ein Dschinn und geschickt wie
 ein Pardel? Gewähre ihm und seinen Handlangern den Fang und die Verwahrung
 junger Weiber! Gerade auch die Anonymität deiner gepriesenen Feste wäre doch
 ideal dazu geeignet, einige Schönheiten von vornehmen Blut einzusammeln und
 später nach Fasar zu schaffen. All das natürlich nicht zu deinem Schaden,
 ganz im Gegenteil. Ich würde deinen Anteil am Gewinn auf vier Zehntel
 aufstocken.
 Um dir etwaige Unannehmlichkeiten zu ersparen, würde T. den Fang bereits am
 zweiten Festtag aus der Stadt schaffen, unauffällig wie eh und je.
 Auf dich würde wie immer nicht der Hauch eines Verdachtes fallen.
 In Erwartung bald von dir zu hören, in der Hoffnung, dass auf deinen Geschäften
 weiterhin der Segen des All-Einen liege und mit den Grüßen des Erhabenen
 Zordan Kesht



Szene: Erkunden der Therme

Wo zu finden: Brief in einer Schublade des Reiseschreins von Zurbaran Gerbelstein, der im Privatkeller (U14) steht

Sprache: Tulamidya

Schrift: Tulamidya

Bemerkung: In einer Randbemerkung hat Zurbaran ein Erkennungsmerkmal für „T.“ aufgeschrieben und damit einen **Hinweis zu Taradiel** (S. 37). Also z.B.: „T.: Halbelf“ oder „T.: tritt als ‚Scharfrichter der Liebe‘ auf“.

Reinschrift für den Meister:

Mein bester Zurbaran,
 Meister aller Khomfuchse, Herr der sieben Freuden, Gesegneter der 13 Tugenden,
 ich danke dir in Rastullahs und aller anderen Götter Namen für deine Unterstützung beim Transport jener vier Jungfrauen
 aus der Kaiserlichen zu mir nach Fasar. Der Transport ging reibungslos vonstatten. Allein, der hiesige Bedarf an nordischen
 Blumen ist kaum zu decken. In diesen Monden können insbesondere für hellhaarige und gebildete Jungfrauen Preise erzielt
 werden, welche ich noch vor kurzem für nicht möglich gehalten hätte. Drum möchte ich Dich bitten, erneut mit dem getreu-
 en T. zusammenzuarbeiten. Ist er nicht zuverlässig wie ein Dschinn und geschickt wie ein Pardel? Gewähre ihm und seinen
 Handlangern den Fang und die Verwahrung junger Weiber! Gerade auch die Anonymität deiner gepriesenen Feste wäre doch
 ideal dazu geeignet, einige Schönheiten von vornehmen Blut einzusammeln und später nach Fasar zu schaffen. All das natür-
 lich nicht zu deinem Schaden, ganz im Gegenteil. Ich würde deinen Anteil am Gewinn auf vier Zehntel aufstocken.
 Um dir etwaige Unannehmlichkeiten zu ersparen, würde T. den Fang bereits am zweiten Festtag aus der Stadt schaffen, un-
 auffällig wie eh und je. Auf dich würde wie immer nicht der Hauch eines Verdachtes fallen.
 In Erwartung bald von dir zu hören, in der Hoffnung, dass auf deinen Geschäften weiterhin der Segen des All-Einen liege
 und mit den Grüßen des Erhabenen
 Zordan Kesht



 **QUELLE I0 –
BOßSCHAFT ZURBARANS
AN ISEGREIN**

Werter Gast aus der Ewigkeit,

Mein Glück über die erzielte
Einigung ist ohnegleichen. Der
Liegende segne diesen Tag!
Gemeinsam werden wir künftig
in unsterblichen Leibern für den
Gülden leben. Ein letztes Mal
werde ich meine alte Menschlichkeit
als Herr der Jahreswendfeier in
Gareth zelebrieren. Dann wäre
es ohnehin bald Zeit, die Leben
verlängernde Liturgie zu erneuern.
Bitte erscheine zu diesem Fest am
Abend des 1. Namenlosen Tag in
der Bardo-Therme, und ich will
dort die Gabe des Ewigen Lebens
von dir in Empfang nehmen. Ich
harre voller Freude.

Zurbaran Gerbelstein, Gareth,
im Phexmond des Jahres 1036
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Szene: Erkundung der Therme

Wo zu finden: Brief in der Hexentruhe im Obergeschoss

Sprache: Garethi

Schrift: Garethi

Reinschrift für den Meister:

Werter Gast aus der Ewigkeit,

Mein Glück über die erzielte Einigung ist ohnegleichen. Der
Liegende segne diesen Tag! Gemeinsam werden wir künftig
in unsterblichen Leibern für den Gülden leben. Ein letztes
Mal werde ich meine alte Menschlichkeit als Herr der Jahres-
wendfeier in Gareth zelebrieren. Dann wäre es ohnehin bald
Zeit, die Leben verlängernde Liturgie zu erneuern. Bitte er-
scheine zu diesem Fest am Abend des 1. Namenlosen Tag in
der Bardo-Therme, und ich will dort die Gabe des Ewigen
Lebens von dir in Empfang nehmen. Ich harre voller Freude.

Zurbaran Gerbelstein, Gareth, im Phexmond des Jahres
1036 nach dem Fall der Hunderttürmigen

**QUELLE II –
BOßSCHAFT ISEGREINS
AN ZURBARAN**

Ich bin bereits in der Therme.

Suche nicht mich, denn
ich werde dich ansprechen.

Überlege dir gut, ob du
die Segnung der Liturgie
wirklich gegen den Biss
eintauschen willst. Allzu

leicht mag aus dir ein
Geschöpf werden, dessen du
schnell überdrüssig wirst.

Wenn du aber wirklich bereit
dazu bist, bin auch ich es.

Dein Gast aus der Ewigkeit.

Szene: Zurbarans Ende (S. 56)

Wo zu finden: handschriftliche Notiz, die Zurbaran in einer
Gürteltasche mit sich führt

Sprache: Garethi

Schrift: Garethi

Reinschrift für den Meister:

Ich bin bereits in der Therme. Suche nicht mich, denn ich
werde dich ansprechen. Überlege dir gut, ob du die Segnung
dieser Jugend bringenden Liturgie wirklich gegen den Biss
eintauschen willst. Allzu leicht mag aus dir ein Geschöpf
werden, dessen du schnell überdrüssig wirst. Wenn du aber
wirklich bereit dazu bist, bin auch ich es.
Dein Gast aus der Ewigkeit.

ANHANG VI: ZEITTADEL

VOR DEM ABENTEUER

VOR 100 BIS 61 JAHREN – BARDOS UND CELLAS ZEIT



- 928 BF** – Geburt der Kaiserzwillinge Bardo und Cella, Kinder der Kaiser Pervals.
- 948 BF** – Bardo und Cella werden gemeinsam Kaiser des Mittelreichs, ihre Regentschaft ist eine Ära der Dekadenz und des Sittenverfalls bei Hofe.
- 958 BF** – Farathos wird von Cella zum zweiten Hofmagier ernannt.
- 964 BF** – Hofmagier Farathos bricht zu einer Expedition nach der Quelle der Ewigen Jugend in die Echsensümpfe auf.
- 969 BF** – Farathos entdeckt in den Echsensümpfen einen kultischen Jungbrunnen und teilt seine Erkenntnisse Kaiser Bardo mit. Bardo setzt Farathos als Baumeister für die Bardo-Therme ein und lässt ihn dort das Juvenarium integrieren, einen Nachbau des echsischen Jungbrunnens.
- 972 BF** – Farathos nutzt das halbfertige Juvenarium probeweise in den Namenlosen Tagen 971/972 und verliert dabei zwei Adepten an den Alterstod. Ethische Zweifel befallen den Baumeister bezüglich seiner Arbeit. Bardo lässt Farathos' Sohn entführen und als Geisel halten. Farathos arbeitet weiter, sabotiert das Projekt jedoch heimlich.
- 974 BF** – Baumeister Farathos verkündet, dass die Therme fertiggestellt sei. Bardo lässt ihn in den Namenlosen Tagen 974/975 BF in der Therme umbringen, muss aber feststellen, dass zur Vollendung noch etliche Stein Arkanium fehlen.
- Praios 975 BF** – Bardo und Cella werden von ihrem Vetter Reto zur Abdankung gedrängt. Der aus dem Mittelreich verbannte Bardo zieht ins Liebliche Feld, um Arkanium aufzutreiben.

VOR 56 BIS 13 JAHREN – DER JUNGBRUNNEN WIRD VOLLENDET



- 980 BF** – Bardo zieht nach Festum in eine Villa am Seeufer und knüpft Verbindungen zum Bund des Roten Salamanders und der Halle des Quecksilbers.
- 984/985 BF** – Die Sterne stehen wieder richtig, um die Jungbrunnen-Apparatur der Therme zu nutzen, doch die Gelegenheit verstreicht.
- 997 BF** – Bardo hat endlich genügend Arkanium zusammen. Er verschwindet aus Festum und reist unter falscher Identität nach Gareth, wo er das Juvenarium vollenden kann.
- Namenlose Tage 997/998 BF** – Bardo und Cella können das Juvenarium während einer Feier in der Therme in einem ersten Versuch einsetzen und verjüngen sich um klägliche drei Jahre; 13 Gäste altern kaum merklich. Bardo studiert Künste der Alchimie und Magie, um das Juvenarium zu verbessern.

1009 BF – Nachdem Bardo, der nun offiziell 81 wäre, zwölf Jahre verschollen ist, wird er für tot erklärt.

Namenlose Tage 1010/1011 BF – Jahreswendfeier unter dem Motto: *Es vergeht die Zeit, unsere Schönheit bleibt*. Bardo und Cella setzen das Juvenarium erneut ein und gewinnen zwölf Lebensjahre. Eines der erwählten 13 Opfer stirbt.

9. Phex 1012 BF – Cella stirbt in der Nacht des Brennenden Himmels

Namenlose Tage 1023/1024 BF – Jahreswendfeier der Patrizierin Remula Burkherdall unter dem Motto *Schlüssel zum Glück*. Bardo hat die wissentlichen Falschanweisungen Farathos' identifizieren und ausschließen können. Er kann das Juvenarium erstmals im vollem Umfang einsetzen. Er verjüngt sich um 40 Jahre, Ludilla um zehn Jahre, seine 13 Opfer altern um Jahrzehnte. Sieben Opfer sterben, darunter die Gastgeberin.

DIE LETZTEN JAHRE – NAMENLOSE UMTRIEBE

1026 BF – Jacomedo aka Zurbaran Gerbelstein genießt seit diesem Jahr die Liturgie EWIGE JUGEND und wird Kontorleiter zu Gareth.

alle Namenlosen Tage ab 1029/1030 BF – Der Patrizier Zurbaran Gerbelstein lädt zur orgienhaften Jahreswendfeier in die Bardo-Therme.

Ingerimm 1036 BF – Der Vampir Isegrein saugt zwei Hexen des Zirkels der Levthansweibchen das Leben aus. Isegrein setzt sich ab, die Hexe Levaska schwört Rache und verfolgt ihn.

VOR KÜRZEM – DAS VERSCHWUNDENE MÄDCHEN



Markttag, 27. Rahja 1036 BF – Die Mädchenräuber um Taradiel richten sich den Elfenturm der Bardo-Therme als Versteck ein. Abends: Selinde wird von Taradiel entführt.

Praiosstag, 28. Rahja 1036 BF – Travian Korninger fordert die Gareth Criminal-Cammer und die Stadtgarde auf, nach seiner Tochter zu suchen.

Rohalstag, 29. Rahja 1036 BF – Korninger lässt Plakate aufhängen, die 30 Dukaten Belohnung für Hinweise auf den Verbleib Selindes versprechen.

Feuertag, 30. Rahja 1036 BF

5:00 Uhr – Travian wird im Hinterhof seines Hotels von zwei Schlägern der Tobrier verprügelt, die ihm einschärfen, die Suche nach seiner Tochter einzustellen.

22:00 Uhr – Travian Korninger erhält ein Erpresserschreiben, in dem 60 Dukaten für Hinweise zu seiner Tochter verlangt werden.

DAS ABENTEUER

WASSERTAG,

1. ПАМЕРЛОСЕР TAG I036/I037 BF

17:30 Uhr – Die Helden werden von Travian Korninger beauftragt, seine Tochter zu finden. 

21:00 Uhr – Sonnenuntergang; die Feiernden finden sich in der Therme ein.

21:30 Uhr – Levaska landet auf dem Dach der Therme, verschafft sich per HARMLOSER GESTALT ein Lederbändchen und verkleidet sich. 

22:00 Uhr – Offizielle Festeröffnung durch die „Kaiserhuldigung“

22:10 Uhr – Levaska errichtet den HEXENKNOTEN an der Umfassungsmauer. 

Zwischen 22:00 Uhr und 00:00 Uhr – diverse Orgienspiele, Gargylenattacke auf Korninger; die junge ‚Elfe‘ Geropolda verschwindet, der Nebelgeist erscheint, Kampf zwischen Levaska und Isegrein im Frigidarium, Fund geschwächter Vampiropfer

ca. 23:00 Uhr – Pheco stiehlt Waffen und andere wertvolle Besitztümer der Gäste aus den Abstellräumen (E3.1, E3.2).

23:45 Uhr – Korninger erhält die Nachricht, um Mitternacht in der Kaisergrotte zu sein. 

WINDTAG,

2. ПАМЕРЛОСЕР TAG I036/I037 BF

00:00-00:30 Uhr – Aufführung der Dschungelnacht. Bardo steigt ins Juvenarium. 

00:15 Uhr – Invino sammelt Haare von den 13 Besuchern der Dschungelnacht als Paraphernalia. 

00:20 Uhr – Jala bietet Korninger ihr Wissen über Selinde und Taradiel an. 

00:30 Uhr / SR 0 – Einsetzen des Rituals der Ewigen Jugend 

ab 00:30 Uhr / SR 0+ – Die Helden befreien Selinde aus dem Elfenturm. 

ab 1:00 Uhr / SR 6+ – Die Ritualopfer beginnen in Schüben zu altern. Isegrein wird von starkem Blutdurst befallen. Der Nebelgeist warnt eindringlicher und gibt Hinweise zum Baumeisterrätsel. 

1:00 Uhr / SR 6 – Plötzlicher Tod Zurbarans. 

1:05 Uhr / SR 7 – Fund des Mordopfers 1: Die Ertrunkene

1:10 Uhr / SR 8 – Tod Dythlinde Fidians

1:20 Uhr / SR 10 – Fund des Mordopfers 2: Der schlimme Junge

1:40 Uhr / SR 12 – Fund des Mordopfers 3: Vor dem Altar der Götter

1:50 Uhr / SR 14 – Mordopfer 4: Gefangen im Sudatorium

ab 02:00 Uhr / SR 16+ – Isegrein tötet zur Deckung seines immensen Sikaryan-Bedarfs etwa alle drei Minuten einen Menschen und saugt ihn aus. Er geht dabei immer schneller, gieriger und unvorsichtiger vor. 

03:30 Uhr / SR 36 – Alterstod Travian Korningers 

04:00 Uhr / SR 42 – Spätestmögliches Ende des Rituals der Ewigen Jugend: Bardo verjüngt sich und Ludilla. Ende aller beschleunigten Alterungen. 

04:30 Uhr / SR 48 – Sonnenaufgang

11:30 Uhr – Ende der Wirkungsdauer des HEXENKNOTENs um die Therme. 

ERDTAG, 3.

ПАМЕРЛОСЕР TAG I036/I037 BF

Geplante Abschlussfeierlichkeiten der Jahreswendfeier.

MARKTAG,

4. ПАМЕРЛОСЕР TAG I036/I037 BF

Geplantes Ende der Jahreswendfeier.



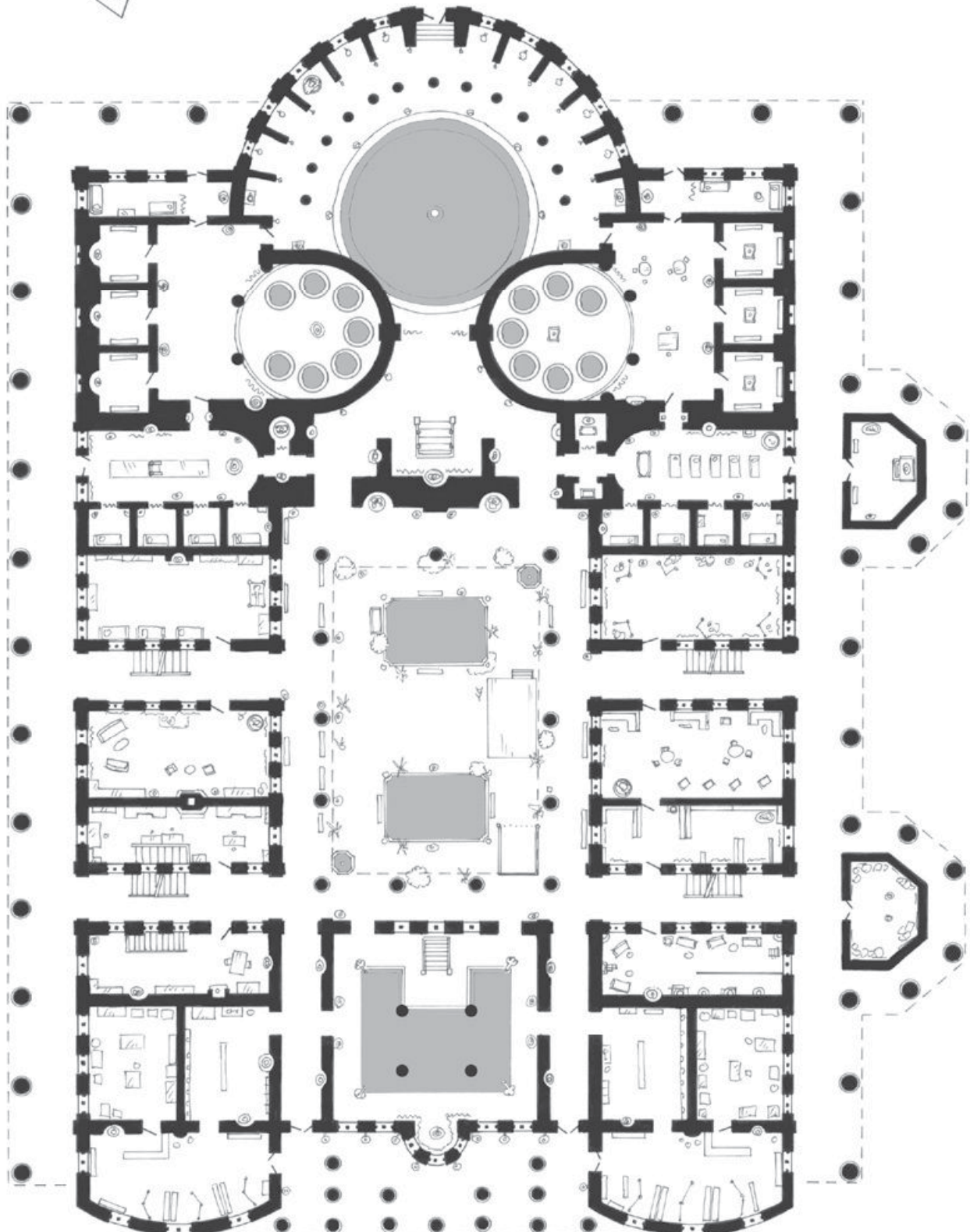


DIE BARDO-THERME

ERDGESCHOSS



0 5 Schritt



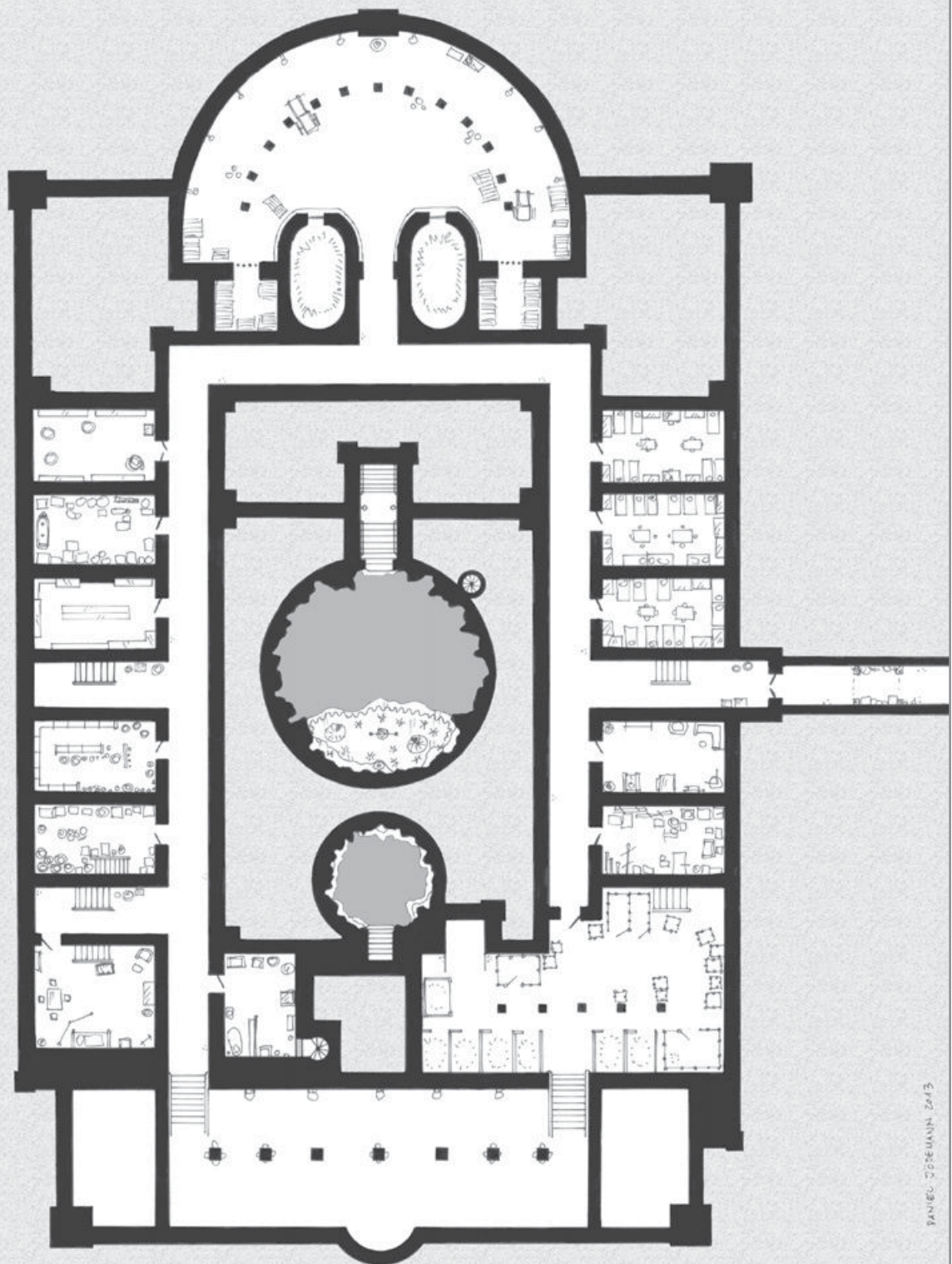


DIE BARDO-THERME

UNTERGESCHOSS

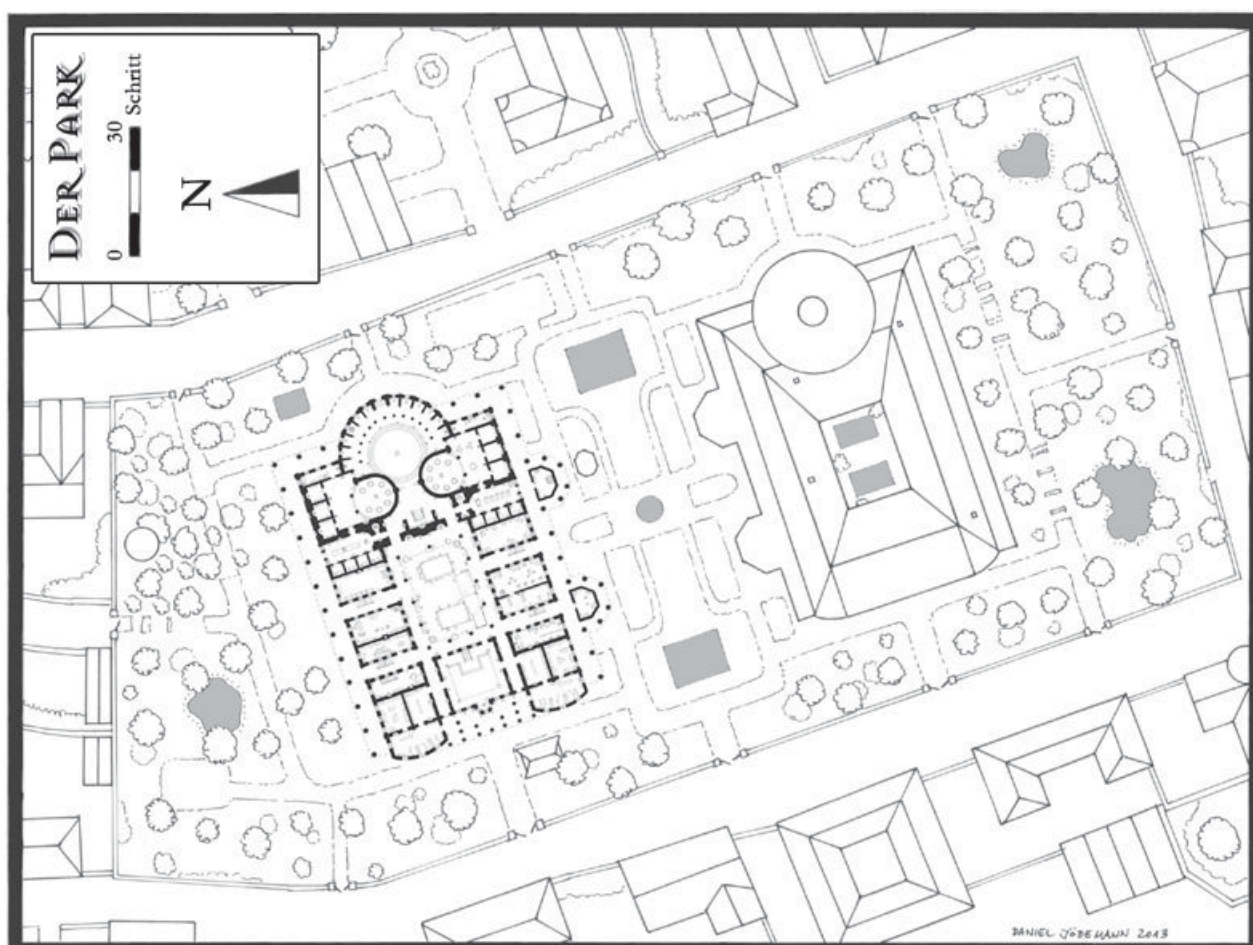
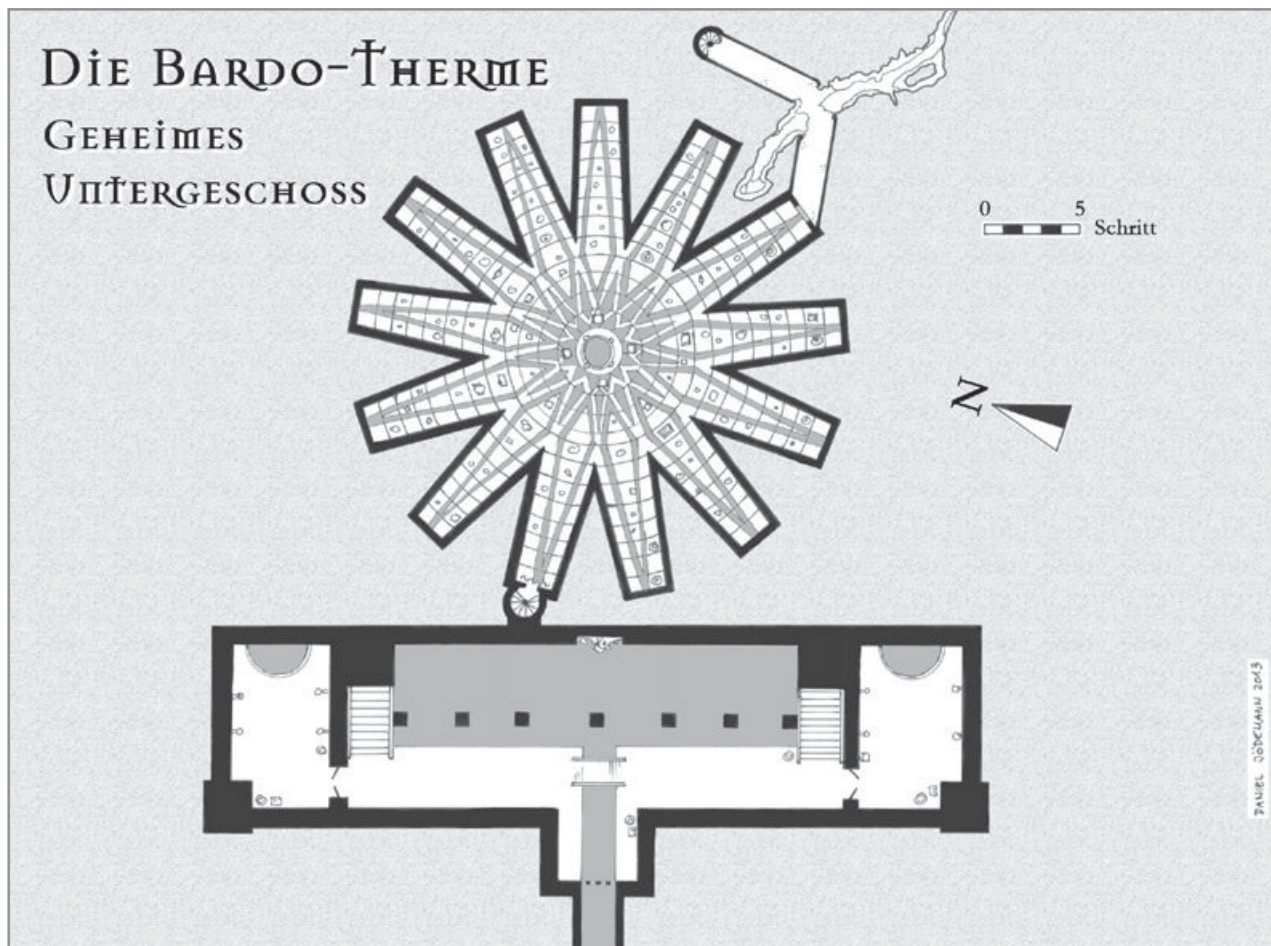


0 5 Schritt



© 2014 Ulisses Spiele

© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

ПАМЕПЛОСЕ ПАЧТ

AUTOREN: АНТОН WESTE UND THOMAS FIPP

Dekadent. Anrühlich. Abartig. So munkelt man über die Jahrwendorgie, die Garether Patrizier in den unheiligen Namenlosen Nächten zwischen den Jahren feiern. Die Feiernden treffen sich maskiert in der Bardo-Therme, um Gelüsten zu folgen, die dem Blick der Götter besser verborgen bleiben. Kein Ort für eine unschuldige Jungfrau aus frommem Hause, aber genau hierhin führt die Spur der verschwundenen Selinde. Die Helden zögern nicht lange und begleiten den verzweifelte Vater des Mädchens in den Sündenpfuhl, um zwischen hemmungslos Feiernden, ekstatischen Rauschkrautsüchtigen und fleischlichen Exzessen Hinweise auf ihren Verbleib zu finden. Dabei wird schnell deutlich, dass auf der Orgie noch weit mehr vor sich geht, als dass die Gäste mitunter fragwürdigen Genüssen frönen. Hinter vielen Kostümen verbergen sich nicht nur vergnügungssüchtige Patrizier, und die Therme selbst scheint ein Mysterium zu umgeben. Werden Ihre Helden sich tiefer vorwagen, um das Geheimnis zu ergründen?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie die *Zoo-Botanica Aventurica* und das *Liber Cantiones*. Für den Meister sind Kenntnisse der Regionalspielhilfe *Herz des Reiches* und der Settingbox *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 202

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 18 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI,
KAMPF, FERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
GARETH IN DEN
PAMENLOSE TAGEN
1036/1037 BF



ACHTUNG:

Dieses Abenteuer bedient sich einer expliziten Sprache und enthält Szenen mit Nacktheit, unzensurierter Erotik sowie ein nicht unerhebliches Maß an Gewalt und schwarzem Humor.
EMPFOHLEN AB 18 JAHREN