

Das Schwarze Auge



Seelanders
Eleven

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Julia Metzger, Steffen Brand,
Katharina Niko, Daniel Jödemann

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

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

Printed in EU 2017



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen. Hierunter fallen auch Auffälligkeiten und Hinweise, die helfen, den Eleven auf die Schliche zu kommen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen. In diesem Abenteuer sind dies auch explizit falsche Fährten und Ablenkungen.

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer im Überblick	Seite 03
Der Ablauf des Festmahls	Seite 06
Gäste	Seite 12
Schauplatz: Hotel Seelander	Seite 14



• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

SEELANDERS ELEVEN



Stichworte zum Abenteuer: Verhinderung eines Einbruchs während einer Veranstaltung in der hohen Gareth Gesellschaft
Genre: Detektivabenteuer, Einbruchsszenario
Voraussetzungen: guter Ruf der Helden, Diskretion und Ermittlungsgeschick
Ort: Gareth (Hotel Seelander)
Zeit: in jüngerer Zeit (etwa 1040 BF)
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren oder höher
Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Gesellschaftstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆
Handwerkstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆

Das Abenteuer im Überblick

Hintergrund

Alljährlich am 27. Peraine, am Maraskantag, findet im Hotel Seelander ein Mahl mit wichtigen Gästen zu Ehren der Gareth Kriegsveteranen statt. Neben Veteranen der letzten 50 Jahre nehmen auch Gildenvertreter und einflussreiche Bürger teil. In diesem Jahr ging nach dem erfolgreichen Feldzug der Kaiserin gegen den Heparchen Helme Haffax ein groß angelegter Spendenauftrag zugunsten der Veteranen an das Patriziat.

Hotelbesitzerin **Praiosmin Seelander** (44, brillante Wirtin, Gastgeberin aus reicher Hoteliersdynastie, blonde Locken, legt größten Wert auf vornehme Zurückhaltung; Willenskraft 13 (15/15/16), SK 2) verspricht ein extravagantes, göttergefälliges, zwölgängiges Essen. Küchenchef **Jandhold Degenhard von Mersingen** (51, legendärer Meisterkoch, kleinwüchsig, empfindlich gegenüber Störungen, herrisch, Tobsuchtanfälle; Willenskraft 11 (16/15/14), SK 2) ist aufgrund der Vorbereitungen schon seit Tagen unleidlich. Viele reiche Gäste haben sich angekündigt – mit dem erklärten Ziel, großzügig zu spenden. Dies ist der Moment, auf den eine phexgefällige Diebesbande nur gewartet hat, die anlässlich des Coups einen ganz besonderen Namen gewählt hat: Seelanders Eleven.

Seelanders Eleven

Die Werte der Bande (Eigenschaften und Talente) richten sich nach Erfahrungsgrad und Profession, so nichts Anderes angegeben ist. Ziehe bei Bedarf die Höchstwerte nach Erfahrungsgrad im **Regelwerk** auf Seite 39 heran. Alternativ kannst du dich auch bei Darians Werteblock bedienen. Der Zauber FORAMEN ist auf Seite 10 beschrieben.

♣ **Zoé** (34, meisterliche Katzenhexe, langes brünettes Haar, enges Miederkleid, Organisatorin hinter dem Coup, kennt jeden auf der Veranstaltung, charmant, hat die Mitglieder im Umfeld des Seelander rekrutiert oder dort eingeschleust)

♣ **Mondschein** (mondsilbergrauer Al'Anfaner Kater, Zoés Vertrautentier, leise und wendig; Werte wie Katze, siehe

Regelwerk auf Seite 361, verfügt über Ungesehener Beobachter)

♣ **Darian** (21, kompetenter Taschendieb und Kellner, strohblond, gutaussehend und ordentlich, gewinnen-des Lächeln, vollendet höflich, ehemaliges Straßenkind) wurde von Zoé in Etikette geschult und arbeitet als Kellner-Eleve im Seelander.

♣ **Nessa** (21, kompetente Phexgeweihte, Fassadenkletterin und erfahrene Kellnerin, klein, zierlich, akrobatisch und biegsam, strahlend und stets gut gelaunt) ist Darians Zwillingschwester und ebenfalls Kellner-Elevin.

♣ **Losiane** (genannt ‚Lo‘, 48, meisterliche Ex-Panthergardistin und Hauptfrau der Wachen im Seelander, unansehnlich vernarbt, verbittert, harsch und streng; Werte wie Wächter (Seite 7), aber mit folgenden Ausnahmen: Einschüchtern 15, Etikette 11, Körperbeherrschung 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Willenskraft 11, SK 2)

♣ **Pavel** (18, durchschnittlicher Hotelpage, blond, aufmerksam, etwas ungeschickt, aufgeregt; Etikette 10 (11/12/12), Überreden 3 (12/12/12), Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1) • ○

♣ **Cordovan** (genannt ‚Cor‘, 30, versierter Lohnmagier aus Riva, raue Art, kaut ständig Essen oder Gulmond; Sinnesschärfe 8 (15/14/14), Verbergen 7 (15/14/12), Willenskraft 14 (15/14/14); Zauber: Blitz dich find 12 (15/14/14), Foramen 13 (15/14/12), Fulminictus 14 (15/14/13), Motoricus 13 (15/12/12), Silentium 14 (15/12/13), Somnigravis 16 (15/14/14), SK 2)

♣ **Ibrosch Sohn des Sorosch** (meisterlicher Fälscher, als Zwerg getarnter Mensch, aufgesetzt brummig, harter Feilscher, gewitzt; Malen & Zeichnen 16 (14/16/16), Metallbearbeitung 16 (16/15/15), Schlösserknacken 11 (14/16/16), Steinbearbeitung 11 (16/16/15), Willenskraft 10 (14/14/12), SK 3)

• Pavel wurde nicht aufgrund seiner Fähigkeiten, sondern wegen seines Wissens um den Geheimgang im Keller eingeweiht und von den Eleven aufgenommen. Er ist der Schwachpunkt der Bande.

Zoé

MU 15 KL 14 IN 16 CH 17

FF 13 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP 40 KaP – INI 15+1W6

SK 3 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

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

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Atak III, Fächersprache, Finte I, Tradition (Hexen)

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Gutaussenhend I, Zauberer

Talente: Betören 14, Etikette 13, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 11, Überreden 11, Willenskraft 12

Zauber: Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 13, Große Gier 13, Harmlose Gestalt 14, Hexengalle 10, Satuarias Herrlichkeit 13

Kampfverhalten: Zoé meidet Kämpfe und versucht durch Zauberei, ihre Überredungskünste oder Flucht zu entkommen. Notfalls setzt sie zunächst Hexengalle ein und kämpft dann mit Fäusten, Tritten und als allerletztes Mittel mit ihrem Dolch.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Darian und Nessa

MU 14 KL 12 IN 15 CH 16

FF 16 GE 15 KO 11 KK 12

LeP 28 AsP – KaP 38 (nur Nessa)

INI 15+1W6

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 15 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Atak III, Fächersprache (nur Darian), Fallen entschärfen (nur Nessa), Finte I, Schnellziehen

Vorteile/Nachteile: Fuchssinn, Begabung Betören (Darina), Begabung Klettern (Nessa)

Talente (Darian / Nessa): Betören 14 / 8, Etikette 15 / 8, Klettern 7 / 14, Körperbeherrschung 8 / 15, Menschenkenntnis 8 / 8, Schlösserknacken 6 / 14, Selbstbeherrschung 7 / 7, Sinnesschärfe 11 / 12, Taschendiebstahl 13 / 9, Überreden 13 / 9, Verbergen 11 / 12, Willenskraft 10 / 10

Liturgien (nur Nessa): Zwölf Segnungen, Göttlicher Fingerzeig 7, Bann des Lichts 11, Fall ins Nichts 14, Lautlos 14, Mondlicht 12, Mondsilberzunge 10, Wieselflink 9

Kampfverhalten: Auch wenn die Zwillinge Kämpfe meiden, können sie sich notfalls auf ihre Erfahrung im Straßenkampf verlassen. Nessa nutzt zudem gerne die Liturgie BANN DES LICHTS.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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



Der Plan der Eleven im Überblick

Die Details werden unter **Der Ablauf des Festmahls** beschrieben, hier ein Überblick:

Teil 1 – Die Vorbereitung

Im Vorfeld: Praiosmin verschließt den Tresor, wählt eine neue Zahlenkombination und lässt den Tresor magisch verschließen. Ibrosch richtet seine Fälscherwerkstatt im Stall ein.

1. Gang (TSA): Die Eleven tauschen letzte Informationen auf Atak aus.

Teil 2 – Die Schlüssel

2. Gang (PHE): Darian stiehlt den 1. Schlüssel von Praiosmin, drückt ihn in Wachs und gibt ihn unauffällig zurück. Er bringt den Abdruck zu Ibrosch.

3. Gang (PHE): Nessa oder Pavel finden den 2. Schlüssel in Praiosmins Suite und verfahren auf die gleiche Weise.

4. Gang (ING): Ibrosch fertigt Kopien beider Schlüssel an.

5. Gang (RAH): Zoé liest die Zahlenkombination aus den Gedanken Praiosmins.

Pause: Zoé übermittelt Nessa und Darian per Fächer die Zahlenkombination des Schlosses. Darian und Nessa holen die Kopien der Schlüssel bei Ibrosch ab.

Teil 3 – Die Ablenkung

6. Gang (PRA): Nessa oder Darian stehlen Koch Jandholds Rezeptbuch, während er den Gästen seine Aufwartung macht.

7. Gang (RON): Ablenkung der Wachen durch die Suche nach Jandholds Rezeptbuch (Eleven tragen es bei sich).

8. Gang (EFF): Nochmals gesteigerte Ablenkung durch eine Szene Zoés und Pavels im Speisesaal. Alle Wachen außer Losiane verschwinden aus dem Wachraum. Nessa, Darian und Cor öffnen mit Schlüsselkopien und Zahlenkombination den Tresor und stehlen den Inhalt.

9. Gang (TRA): Das Rezeptbuch wird von den Eleven offen platziert und wiedergefunden, der Vorfall um Zoé endet. Es kehrt wieder Ruhe ein.

Teil 4 – Die Flucht

10. Gang (BOR): Über die Kellertreppe im Hof oder einen Speiseaufzug wird die Beute aus dem Tresor in den Keller befördert. Die Wache an der Kellertreppe wird abgelenkt oder in Schlaf versetzt.

11. Gang (HES): Die Eleven gehen nacheinander in den Keller zum Aufteilen der Beute.

12. Gang (FIR): Zoé verlässt die Veranstaltung früh. Bei der Veteranenenehrung fällt der Diebstahl auf, als Praiosmin den Tresor aufschließt. Die Eleven sind dann alle schon fort.



Der Plan

Gemeinsam wollen Seelanders Eleven am Maraskantag den Tresor des Hotels, in dem die Spenden verwahrt werden, unbemerkt plündern und verschwinden. Im Vorfeld lief fast alles glatt, aber mit zwei Dingen haben sie nicht gerechnet:

- Pavel hat Stichpunkte zum Plan auf einen Zettel gezeichnet – und dieses Blatt verloren! Praiosmin Seelander fand es am Tag der Veranstaltung, und auch wenn es viele mögliche Rückschlüsse zulässt, ist sie nun alarmiert.

- Sie rief deshalb tapfere Ermittler mit gutem Ruf auf den Plan: die Helden!

Das habe ich gesehen! Der lügt doch!

Mehrmals im Abenteuer können die Helden auffällige Dinge beobachten und mit den Eleven interagieren. Hier kannst du Vergleichsproben verlangen, um festzustellen, ob und wie der Held die Situation wahrnimmt oder beeinflusst wird. Im Abenteuer wird dies **fett gedruckt** geschrieben. Beispiele:

- **lügen / herausreden** bzw. **vermuten**: *Überreden (Herausreden) gegen Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) oder Willenskraft (Überreden widerstehen)*
- etwas **beobachten / entdecken** bzw. **sich verstecken**: *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) gegen Verbergen (Schleichen, sich Verstecken oder Gegenstände verbergen) oder auch gegen Taschendiebstahl (Ablenkungen oder Gegenstand entwenden)*
- geheime oder geschauspielerte Handlungen **durchschauen**: *Menschenkenntnis gegen Verkleiden*
- jemanden **ausfragen**: *Einschüchtern (Verhör) oder Überreden (Manipulieren) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen oder Überreden widerstehen).*

Bei 1-2 QS können erhaltene Informationen noch unvollständig sein, sodass sie zwar Verdacht erregen, aber keine Erklärung liefern. Ab 3 QS wird es relativ eindeutig, sodass Lügen entlarvt oder Dinge entdeckt werden, die zur Auflösung des Abenteuers führen können. Misserfolge sollten zu falschen Spuren oder Interpretationen führen.



Achten die Helden nicht auf ihre Umgebung, sind sie abgelenkt oder völlig arglos, kannst du die Proben um 1 erschweren oder auch gar keine Proben zulassen. Hegen die Helden Misstrauen gegen bestimmte

Bedenke, dass deine Helden keine Klarheit haben, was vor sich geht. Du weißt, dass ein Diebstahl geplant ist, deine Spieler sollten aber auch andere Spuren verfolgen dürfen. Überlege dir bereits vor dem Abenteuer, welcher Held welche Rolle annehmen könnte, und spricht diese Ideen als Praiosmin Seelander mit den Helden ab. Gehe dabei auch auf Ideen deiner Spieler ein.



Personen oder beobachten sie besonders aufmerksam, sollte die Probe jedoch nicht erschwert werden.

Anwerbung

Praiosmin Seelander gestaltet die Anwerbung der Helden so unauffällig wie möglich, da ihre Gäste nichts mitbekommen sollen. Ihrem Personal gegenüber deutet sie an, dass sie kurzfristig zusätzliches Personal angeworben hat. Die in Gareth gut vernetzte Frau erfährt durch Kontakte von den Helden. Sie schickt ihnen einen Boten, um sie ins Seelander zu rufen, und lässt ausrichten, es sei dringende und gut bezahlte Hilfe notwendig. Am Hintereingang im **Hof (E11)** nimmt Praiosmin die Helden in Empfang und führt sie in ihr **Büro (E3)**. Dort zeigt sie ihnen den Zettel (Handout) und erklärt ihnen die Lage und ihre Befürchtung: Sie braucht die Helden als verdeckte Ermittler, die diskret herausfinden, was vor sich geht. Praiosmin befürchtet, ein Attentat auf einen Gast, eine Intrige, ein Diebstahl oder Ähnliches könnte geplant sein.

Praiosmin gibt auf Anfrage alle Informationen über das Mahl, die Gäste (**Gäste** ab Seite 12) und ihr Personal (ca. 20 Bedienstete plus **Die Wächter** Seite 6) heraus. In Tarnidentitäten sollen die Helden nach ihren Fähigkeiten als Wachleute, Gäste, Unterhalter oder Angestellte agieren.

Der Zettel

Der nervöse Pavel zeichnete sich den Zettel als Gedächtnisstütze und hat sich nicht getraut, jemandem von dessen Verlust zu erzählen. Auf dem Zettel verzeichnet sind Göttersymbole. Da auch das Festmahl 12 je einer Gottheit zugeordnete Gänge hat und die Reihenfolge übereinstimmt, vermutet Praiosmin zu Recht, dass irgendetwas während des Mahls passieren soll, sie weiß aber nicht was.



Eine Kopiervorlage von Pavels Gedächtnisstütze findest du auf der Impressumsseite.

Tsa – Perraine: Pavel hielt fest, dass während dieser Gänge die Schlüssel für den Tresor besorgt werden.

Ingerimm: Das Rechteck und das vierbeinige Tier waren für Pavel eine Erinnerung, dass im Stall bei den Pferden Ibrosch bereit sitzt und die in eine Wachsform (Rechteck) gepressten Schlüssel nachmacht.

Rahja: Die Kombination des Tresors soll herausgefunden werden. Pavel kennt die Kombination nicht, die Zahlen sind daher zufällig gewählt.

Praios-Rondra: Das Buch stellt das als Ablenkung zu stehende Rezeptbuch Jandholds dar.

Efferd: Das Schauspiel-Symbol soll an Zoés einstudierte Szene zur Ablenkung erinnern, die Tür und der Pfeil daran, dass zeitgleich der Tresor ausgeräumt wird.

Boron: Schlafendes Männchen und Treppe stellen die Wache zur Kellertreppe dar, die man in Schlaf versetzen will.

Travia: Das durchgestrichene Buch deutet an, dass nun das Rezeptbuch wieder auftauchen soll.

Hesinde: Sack und Messer stehen für das Aufteilen der Beute, die Flasche für den Weinkeller.

Firun: Der Torbogen zeigt den Fluchtweg: den Eingang zur Kanalisation.

Die Interpretationen können mannigfaltig ausfallen: Schlüssel, Türen und Treppen könnten jede im Haus meinen, das vierbeinige Tier eine Katze, einen Wachhund oder ein Pferd im Stall darstellen. Die Zahlenfolge könnte Sitzordnungen, Zimmernummern, Personen oder kabbalothische Geheimzahlen bedeuten. Die Masken könnten auch auf Theaterleiter Marishall dall'Patto (Seite 14) hindeuten oder auf eine Gauklertruppe. Das Männchen kann als tot oder schlafend interpretiert werden, der Sack mit Dolch als Pfeffersack (d.h. als ein reicher Kaufmann oder Patrizier), der ermordet werden soll.

Der Ablauf des Festmahls

Das Gelingen des Coups ist davon abhängig, dass alle Eleven ihre Einzelaufgaben erfüllen und wenig Unvorhergesehenes geschieht. Er ist zeitlich auf die Gänge des Festmahls abgestimmt, weshalb die Beteiligten kaum miteinander kommunizieren müssen. Jeder weiß, wann er was zu tun hat. Zwar ist der Plan durchdacht, er hat aber Unsicherheiten und Raum für Improvisation, falls etwas nicht läuft wie geplant. Kein Eleve hat jedoch mit den Helden als verdeckten Ermittlern gerechnet! Sie können den Plan der Bande daher empfindlich gefährden. Im Folgenden wird der Ablauf der Veranstaltung beschrieben, falls die Helden nicht eingreifen. Falls die Eleven von den Helden als Ermittler erfahren, verständigen sie sich unauffällig durch Atak-Zeichen, um die anderen zu warnen. Mehr zu den Anwesenden Personen findest du ab Seite 12.

Teil 1: Die Vorbereitung (Stehempfang und 1. Gang)

Die Eleven bringen sich in Position. Die Helden haben Gelegenheit, Gespräche in ihrem Umfeld zu führen und Beobachtungen zu machen. Ibrosch richtet im Stall seine improvisierte Fälscherwerkstatt ein.



Während des Stehempfangs könnten aufmerksame Helden mit einer gelungenen Probe **entdecken**, dass die Eleven auf Atak kommunizieren. Da den Helden jedoch das Wissen um den Zusammenhang fehlt, kann sich die betreffende Person eventuell **herausreden**.



Auch andere Gäste machen **ähnliche Zeichen**. So wird über Fächersprache hochbrisanter Tratsch ausgetauscht oder auf Atak ein Stelldichein in einer der Suiten arrangiert.

Einräumen des Tresors

Unter der strengen Aufsicht von Praiosmin Seelander und der Wachleute werden nacheinander alle Spendengelder der Gäste in den Tresor des **Tresorraums (E5)** gesperrt. Praiosmin schließt jedes Mal mit beiden Schlüsseln und der aktuellen Zahlenkombination den Tresor auf, depониert die Spende und geleitet den Gast zum Speisesaal. Zum Schluss stellt Praiosmin die Zahlenkombination neu ein, bringt den Goldschlüssel in ein Versteck in ihrer Suite und behält den Silberschlüssel bei sich.

Der Tresor enthält neben den Zweitschlüsseln für die Gästezimmer schließlich rund 80.000 Dukaten in Münzen, Edelsteinen und zahlreichen Wechselscheinen. Jedem der acht Eleven, zu denen auch Zoés Kater zählt, winkt also Beute im Wert von je 10.000 Dukaten!



Ein Held könnte zum Träger eines Schlüssels oder zum Mitwisser der Kombination werden.



Die Familie Karfenck (Seite 13) macht sich durch Bemerkungen zur Geldsumme, die sie gerne selbst hätte, verdächtig. Sie scharwenzeln auffällig unauffällig um den Tresorraum herum, während die Gäste ihre Summen einzahlen.

Die Schlüssel

Das Seelander verfügt über zahlreiche Schlüssel. Unter anderem sind die Schlüssel aus der Tabelle von Seite 7 im Umlauf. Eine Tür kann auch mit dem angegebenen Modifikator per *Schlösserknacken* (Bartschlösser oder Kombinationschlösser) geöffnet werden.

Die Wächter

Da den Helden noch nicht klar sein dürfte, dass der Tresor das Ziel ist, interessieren sie sich womöglich für den Wachplan des Seelanders. Für den heutigen Abend hat Praiosmin 12 gut ausgebildete Wachen im Einsatz, viele ehemalige Elitesoldaten. Doch es gibt auch angeworbene Söldner, darunter **Bordock** (42, Vollbart, missgelaunt, trotzig, selbst Veteran) und **Fredo** (25, Neuling, der noch nicht voll akzeptiert ist).



Die Wächter Bordock und Fredo zeigen sich immer wieder auffällig mürrisch. Bordock muss als Veteran arbeiten und wird heute nicht mit geehrt. Fredo werden stets die niedersten Arbeiten angetragen, weil er neu ist.

Aufteilung des Wachpersonals:



Wachraum (E4): 4 Wachen im Raum, darunter Hauptfrau Losiane mit Wachhund Perval



Eingangshalle (E1): 2 Wachen am Haupteingang, 2 Wachen am Zugang zum **Speisesaal (E9)**



Hof (E11): 1 Wache mit Wachhund; bewacht die Hintereingänge zur **Küche (E6)**, zum Flur und zur Treppe in den **Keller**



3 Wachen auf Rundgang im und um das Hotel; Draußen nehmen sie einen Wachhund mit, der sonst am Vordereingang angebunden ist.



Rund ein Dutzend diskrete, kompetente Leibwächter bleiben in der Nähe ihres Auftraggebers im **Speiseraum (E9)**. Sie führen aber auch gelegentlich Rundgänge, Botengänge zu einer Suite oder Ähnliches durch.



Die Lohnmagier **Scorp** und **Drego** (schweigsam, professionell, Armatutz 12 (14/14/14), Gardianum 13 (14/14/14), Paralysis 16 (14/14/14); AsP 40, SK 2) sind meist gemeinsam auf Rundgang und sorgen für zusätzliche Sicherheit.

1. Gang: Tsa

Aperitif in den Farben des Regenbogens, dazu Tsas bunte Häppchen-Auswahl: Gemüsepaste von jungen Möhrchen und Tomaten, Schnitze der roten Rübe und zarte Kartoffelchen.

Der erste Gang wird bei einem Stehempfang eingenommen, bei dem die Gäste sich über die **Eingangs- und Empfangshalle (E1)**, den **Salon (E2)** und den **Speisesaal (E9)** verteilen. Die Helden können an Gesprächen teilnehmen, Personal und die Gäste beobachten etc.

Teil 2: Die Schlüssel (2. bis 5. Gang)

Nachdem sich die Eleven ausgetauscht haben, gehen sie vor wie geplant. Ihr Ziel ist es, in den Besitz der beiden Schlüssel und der Zahlenkombination für die insgesamt drei Schlösser

Schlüssel-Bezeichnung	Passt für...	Während Feier...	Aufbewahrt in/bei...	Probenmod.
Silberschlüssel	Tresor in E5 (Schloss 1/3)	geschlossen	bei Praiosmin	-5
Goldschlüssel	Tresor in E5 (Schloss 2/3)	geschlossen	Praiosmin Seelanders Räume (O1 im 2. OG)	-5
Zahlenkombination	Tresor in E5 (Schloss 3/3)	geschlossen	in Praiosmins Kopf	-7
Torschlüssel	Haupttor zu E1	geöffnet	Wachraum (E4)	+/-0
Büroschlüssel	E3	abgeschlossen	bei Praiosmin	-2
Tresorraum-Schlüssel	E5	abgeschlossen	Wachraum (E4) (bei den Wachen)	-1
Hintertür-Schlüssel	Hintertür bei E11	geöffnet	Wachraum	-1
Wirtschaftsschlüssel	O3 und O8	geöffnet	Personal (wechselnd)	+2
14 Zimmerschlüssel*	je ein Zimmer (O5, O6)	größtenteils geschlossen	Gästen, Wachraum (E4)	-1
12 Suitenschlüssel*	je eine Suite (O2)	größtenteils geschlossen	Gästen, Wachraum (E4)	-2
Kaiserschlüssel*	Kaisersuite (O1 im 1. OG)	geschlossen	bei Emmeran Storrebrandt	-3
Privatschlüssel	Praiosmin Seelanders Räume (O1 im 2. OG)	geschlossen	bei Praiosmin	-1
Kellerschlüssel	Kellerräume K1-K5	größtenteils geöffnet	Personal (wechselnd)	+1

*Für alle Zimmer gibt es einen Zweitschlüssel, der stets im Tresor deponiert ist.

des Tresors zu gelangen, um diesen später öffnen zu können. Die Aufgaben hierzu sind aufgeteilt und sollen bis spätestens zur Pause durchgeführt sein:

- ☛ Darian will Praiosmins Silberschlüssel stehlen.
- ☛ Nessa und/oder Pavel entwendet den Goldschlüssel in Praiosmins Suite (O1 im 2. OG).
- ☛ Beide Schlüssel werden in eine Wachsform gepresst und wieder an ihren ursprünglichen Ort gebracht. Anhand der Wachsform fertigt Ibrosch eine Kopie der Schlüssel an.
- ☛ Zoé will die Zahlenkombination von einem der Waisenden durch Magie erfahren.

2. Gang: Phex

Phexens zwinkernder Gruß aus der Küche, gereicht mit »Nebelwasser« (Zutaten geheim).

Darian versucht, die beschäftigte und abgelenkte Praiosmin zu den Abläufen im Menü in ein Gespräch zu verwickeln. Dabei entwendet er ihr geschickt per *Taschendiebstahl* (Person bestehlen) den Silberschlüssel, der an einer Kette um ihren Hals hängt. Schnell drückt er danach abseits fremder Blicke den Schlüssel in eine Wachsform und hängt ihn ihr wieder um. Er bringt die Form danach in den **Stall (E13)** zu Ibrosch.



Die Helden können Darian beobachten. Sie müssten ihm oder Praiosmin aber folgen und einen Hintersinn **vermuten**, da er die Hotelbesitzerin für seine Aktion kurz zur Seite nimmt.



Ablenkend wirkt, dass sowohl *Baltram von Liepenberg* (Seite 14) wie auch *Richter Heimerich Klee- haus* (Seite 14) sich sehr auffällig verhalten. Beide verlassen öfter den Saal und wirken nervös. Mehr dazu findest du bei ihren Beschreibungen.

3. Gang: Peraine

Basiliskum-Schaumsüppchen mit dem Besten aus Peraines Garten, dazu Ongalo-Hochland-Tee (erste Ernte, Blattspitzen-Auswahl).

Wache

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 2 ZK 3 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1

RW kurz

Langschwert: AT 17 PA 10 TP 1W6+4

RW mittel

Hellebarde: AT 17 PA 8 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE 2/0 (Wattierter Waffenrock)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I+II, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Waffenbegabung (Schwerter oder Stangenwaffen), Zäher Hund

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 9, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Die Wachen sind allesamt hervorragend ausgebildet. Sie greifen je nach Umgebung mit Schwert oder Hellebarde an und nutzen dabei Manöver wie Zu Fall bringen oder Vorstoß.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Ein Auge für Details

Lass dir ab jetzt sehr genau beschreiben, was die Spieler ihre Helden tun lassen. Mit wem reden sie, was beobachten sie, worauf achten sie genau? Lege die Lagepläne des Hotels, soweit nötig, aus und halte mit Markern fest, wo sich die Helden aufhalten.



Wachhund

MU 16 KL 11 (t) IN 12 CH 13

FF 12 GE 14 KO 12 KK 13

LeP 18 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 1 ZK 0 VW 7 GS 12

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

Anspringen: AT 14 TP siehe Anspringen RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Talente: Einschlüchtern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 3, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die 50 Stein schweren Wachhunde versuchen, Gegner mittels Anspringen zu Fall zu bringen. Dann verbeißen sie sich in Arm oder Bein. Auf Patrouille gehorchen sie den Befehlen ihres Hundeführers. Mit dem Befehl „Pass auf!“ zurückgelassen, greifen sie unbekannte Personen an, sofern sich diese bis auf 3 oder weniger Schritt nähern.

Flucht: Wachhunde fliehen nicht bzw. gehorchen bis zum Tod ihrem Hundeführer.

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die für je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig aufstehen, so ist die Probe um 3 Punkte zusätzlich erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Diese Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Der zweite (Gold)schlüssel wird in **Praiosmin Seelanders Gemächern (O1 im 2. OG)** in einem Geheimfach in ihrem Sekretär aufbewahrt. Nessa oder Pavel werden ihn durch einen Einbruch in die Gemächer erhalten. Dies erledigen sie unauffällig zwischen ihren eigentlichen Kellner-Aufgaben.



Sehen die Helden Pavel oder Nessa hinaufgehen, können sie die beiden ansprechen, woraufhin diese sich **herausreden**. Folgen die Helden ihnen oder sind sie im 2. OG, **verstecken** Pavel und Nessa sich.



Im 2. Obergeschoss ist ein Gast samt Liebhaberin, der die Helden beim „Herumschnüffeln“ entdeckt und Pavel und Nessa ungewollt warnt.

4. Gang: Ingerimm

Vorspeisenplatte ›Feuer und Rauch‹: Geräucherter Bärenschinken, Edelhartwurst, würziger Schafskäse aus der Heimat der Zyklopen, feurige Sikrami und bestes Garrether Gerster-Brot aus Meisterhand, dazu Helles Ferdoker Gerstenbräu.

Ibrosch hat sich im hintersten Winkel des **Stalls (E13)** seine improvisierte Werkstatt eingerichtet und wartet darauf, dass Nessa und Darian „eben mal nach den Pferden schauen“ und ihm die Wachsformen mit den Schlüsselabdrücken bringen. Anhand dieser fertigt der Meisterfälscher bis zur Pause zwei neue Schlüssel, die bis auf das Material (Eisen) exakte Kopien von deren Schlüsselbärten darstellen.



Es gibt wenig Grund, nach Beginn der Veranstaltung den Stall zu betreten. Tut es ein Held dennoch, **versteckt** Ibrosch sich. Wird er entdeckt, versucht er zu fliehen: *Verfolgungsjagd* (**Regelwerk** Seite 349) mit *Körperbeherrschung* (*Laufen*) über *schwieriges Gelände* (GS/2). Wird er gefangen, **lügt** er und sagt möglichst wenig über den Plan. Er kann auch **verhört** werden und berichtet dann evtl. über Teile des Plans, maximal nennt er pro QS einen Mitwisser.

5. Gang: Rahja

Koschammerzungen in Bosparanjersoße auf Rotwurzscheibchen, dazu roter Arivorer Bosparanjer mit Rosenblütendekor.

Zoé will nun die Zahlenkombination des dritten Tresorschlusses erfahren. Sie weiß, dass die Kombination Praiosmin Seelander bekannt ist. Losiane begleitet Praiosmin deshalb anfangs und versucht herauszufinden, ob sie die Kombination weiteren Personen anvertraut. Dies übermittelt sie über Zeichen unauffällig an Zoé.

Die Kombination wurde zu Beginn des Mahls geändert, so dass Zoé sie per Magie aus den Gedanken eines der Wissenenden herauslesen muss. Dazu stehen ihr die Zaubersprüche **BANNBALADIN** und **BLICK IN DIE GEDANKEN** zur Verfügung.



Kommt der Verdacht auf magische Manipulation auf, kann *Thiron von Uckelsbrück* (Seite 14), Spektabilität der Akademie der magischen Rüstung, hinzugezogen werden. Nach sorgfältiger Analyse bestätigt er Magieeinsatz.



Kurz vor dem Höhepunkt des Mahls entbrennt ein Streit. Küchenhilfe **Juro** (19, fauler Träumer; Willenskraft 8 (13/13/12), SK 1) wird vom tobenden Meisterkoch Jandhold durch die Küche geprügelt, nachdem ein Musterschüler gepetzt hat, dass Juro faulenzte, statt zu arbeiten.

Pause

Für die Pause ist vereinbart, dass man sich über Atak-Zeichen und einige Elemente der Fächersprache verständigt. Wichtigste Information ist die über Fächersprache an Darian weitergegebene Kombination.



Auffällig für einen Beobachter könnte sein, dass Zoé die Zahlen mit der Anzahl von Fächerschlägen hintereinander vermittelt. Er könnte diese Regelmäßigkeit erkennen und die Zahlen lesen. Wenn ein Held bewusst auf Zoé achtet, kann auffälliges Verhalten **entdeckt** werden.



Die **Gauklertruppe Alricio** (alle 1) ist besonders in der Pause aktiv, und die Mitglieder flüstern verschwörerisch untereinander über die nächste Darbietung.

- Alridjinni (19, sehr wendige Akrobatin, die scheinbar unmögliche Verrenkungen zustande bringt; Vorteil Schlangenmensch, Körperbeherrschung 14 (15/15/15), SK 1) hängt plötzlich unter dem Stau-
nen aller am Kronleuchter.
- Die beiden Spaßmacher **Alrik und Ballrik** (24 und 26, Gauklerduo mit vielen Tricks rund um Jonglage und Possenreißerei, sorgen für viel Gelächter; Gaukeleien 14 (14/14/14), SK 2) suchen sich Opfer aus, die Ziel ihrer Späße werden, öffnen sie nach, umlagern sie und Ähnliches. Das könnten zeitweise auch die Helden sein.
- Alfantastico (52, Scharlatan und Illusionist, geckenhaft, pompös gekleidet, gibt sich mysteriös; Willenskraft 8 (14/14/14), Oculus Illusionis 14 (14/14/14), SK 2) zaubert aus dem Nichts heraus auf einmal Illusionen, die erschreckend wirken können und ablenkend sind.

Teil 3: Die Ablenkung (6. bis 9. Gang)

Im **Wachraum (E3)** vor dem **Tresorraum (E4)** tun neben Losiane an diesem Abend drei weitere Wachen Dienst, die nicht eingeweiht sind. Diese sollen durch zwei fingierte Zwischenfälle abgelenkt werden: den Diebstahl von Jandholds Rezeptbuch und eine Ohnmachts-Szene im Speisesaal, die ein Attentat vermuten lässt.

6. Gang: Praios

»Sonnenteller Praios«: von der Flamme geküsstes Rindfleisch, gebraten in feinstem Praiosblumenöl mit einer Sauce aus Jilaskaner Pfeffer, als Beilage glasiertes Elenviner Sonnengemüse, begleitet von Elfenreben-Rotwein von den Sonnenhängen der Goldfelsen.

Nach der Pause ist zum kulinarischen Höhepunkt geplant, dass Meisterkoch Jandhold von Mersingen (Seite 3) sich im Salon von den Gästen gebührend feiern lässt. Er spricht ausführlich über die Genialität des Zwölfgöttermenüs und suhlt sich in der Aufmerksamkeit der Patri-
zier, während der 6. Gang serviert wird.

Die Eleven wissen um diesen Programmpunkt. Nessa oder Darian nutzen das Zeitfenster daher, um Jandholds Rezeptbuch aus der **Küche (E6)** zu stehlen. Sie wollen so für zusätzliche Ablenkung während des Fests sorgen. Zwar sind Küchenjungen anwesend, viele nutzen die Abwesenheit des herrischen Kochs aber für eine Pause im **Hof (E11)** oder auf dem **Abort (E10)**.

7. Gang: Rondra

Deftige Speckpflaumen in Safttunke auf Blutwurstragout und Schwarzbrot, dazu süßer Rotwein »Arivor Blut« aus dem Hause ya Stellona.

Zu Beginn dieses Ganges bemerkt Jandhold von Mersingen den Verlust des Rezeptbuches, das er mit abergläubischer Furcht hütet. Wie von den Eleven erwartet, sorgt er für großes Chaos. Praiosmin Seelander höchstpersönlich muss den „ungeheuren Diebstahl unverzüglich aufklären“ und auch die Helden dafür abstellen. Der Koch vermutet einen der Küchenjungen (oder gar die Helden) als Diebe und verlangt scharfe Maßnahmen. Hauptfrau Losiane teilt widerwillig Wachen zur Suche ein, wobei Praiosmin jedoch darauf besteht, dass Losiane und mindestens eine weitere Person im Wachraum verbleiben. Auch alle entbehrlichen Küchenjungen helfen bei der Suche. Währenddessen tragen die Eleven das Rezeptbuch Jandholds noch eine Weile mit sich herum, sodass die Suche andauert und der Koch immer mehr tobt und verzweifelt.



Wird einer der Eleven beim Herumtragen oder Übergeben des Rezeptbuchs **entdeckt**, versucht er sich **herauszureden**. Notfalls unter Tränen behauptet er, jemand habe ihm Geld für eine Abschrift geboten, und es war ja „nur ein Buch“.

8. Gang: Efferd

Imperiales Meerestierallerley mit blauem Pailoshummer, erlesenen Efferdsfrüchten und Bodirsalm in Meersalzkruste auf Senftunke, begleitet von reinstem Ange-Quellwasser.

Um noch die letzte Wache aus dem Wachraum zu locken, fingieren die Eleven einen weiteren Zwischenfall.

Zoé und Pavel führen eine theaterreife Vorstellung auf, bei der Zoé scheinbar in Ohnmacht fällt. Sie schürt bereits im Gang davor durch reichliches Zufächeln von Luft den Verdacht, es ginge ihr nicht gut. Nachdem sie vom Wasser getrunken hat, fällt sie plötzlich in Ohnmacht, wobei ihr Glas effektiv zerspringt. Schnell kommen alle zusammen, es wird von Gift geraunt, die Wachen werden herbeordert und das Mahl kurz unterbrochen. Zoé lässt sich reichlich Zeit mit dem Erwachen, damit die Eleven im Tresorraum zur Tat schreiten können.



Bei **Durchschauen** von Pavels oder Zoés Schauspielerei kann man diese zur Rede stellen oder genauer beobachten.



Praismin vermutet trotz aller Bekundungen ein Attentat. Die Helden sollen sich auf mögliche Täter im Speisesaal konzentrieren. Das hält sie natürlich davon ab, an der richtigen Stelle (dem Tresorraum) zu sein. Auch sie werden also wahrscheinlich ebenfalls Opfer der Ablenkung.

Losiane schickt nach diesem Vorfall den letzten Wächter aus dem **Wachraum (E3)**, um zu helfen, und verbleibt allein im Raum. Cor, Nessa und Darian lässt sie wie abgemacht passieren, als diese die Ablenkung nutzen, um zuzuschlagen. Im **Tresorraum (E4)** dahinter schalten Nessa und Darian die Sicherungen des Tresors mit den gefälschten Schlüsseln aus, ebenso wird die übermittelte Zahlenkombination von ihnen angewandt.



Falls die Helden verhindern konnten, dass ein oder mehrere Sicherungen in die Hände der Eleven gelangen, können diese die entsprechenden Teilschlösser

immer noch jeweils durch Proben auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser*) –5 öffnen. Nessa spricht zur Unterstützung ein Mirakel (für 4 Karmapunkte +2 auf den FW *Schlösserknacken*) und die Liturgie *WIESELFINK* (siehe **Regelwerk** Seite 331). Zudem kann Cor einen FORAMEN sprechen.

Foramen

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnen sich einfache Schlösser automatisch, bei komplizierten Schlössern wird es leichter, sie zu öffnen. Pro QS werden Proben auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser*) und *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) gegen das Schloss um 1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf. Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C



9. Gang: Travia

Thorwaler Rübenvürstchen in Honig nach Hausmacher Art, dazu geeiste Gänselebercreme, gereicht mit warmem Honigmet.

Der Tumult legt sich langsam und der nächste Gang wird serviert. Unter den Gästen kehrt Ruhe ein, doch der Tresor ist unauffällig ausgeraubt worden. Mehrere Eleven tragen Teile der Beute bei sich und kundschaften aus, ob die Wache im **Hof (11)** an ihrem Posten ist. Dabei hilft auch Zoés Kater Mondschein, der hier herumstreunt und sein Frauchen mit dem Vertrautentrick Ungesehener Beobachter sehen lassen kann, ob die Luft rein ist.

Einer der Eleven legt das Rezeptbuch an einen Ort, von dem man annehmen könnte, Jandhold habe es dort liegen lassen. Sobald der Koch sein Rezeptbuch zurück erhalten hat, legt sich die Aufregung wieder und die Arbeit kann weitergehen.



Beim **Entdecken** des Rezeptbuchs haben die Helden an der entsprechenden Stelle zuvor bereits nachgeschaut – und kein Buch gefunden!

Teil 4: Die Flucht (10. bis 12. Gang)

Das Beutegut soll nun ungesehen aus dem **Tresorraum (E4)** geschafft und über den **Wachraum (E3)**, den Flur, den **Hof (E11)** und die dortige Kellertreppe in den **alten Weinkeller (K5)** zum geheimen **Phexschrein (K6)** transportiert werden. Hotelpage Pavel kennt den Gang und lässt darüber bereits seit einer Weile heimlich Wertsachen reicher Gäste verschwinden.

10. Gang: Boron

Trüffelgefüllte Ravioli Almadaner Art auf tulamidischem Yoghurt mit Arangenreis, dazu echter Uthurischer Kaffee, fein gesüßt.

Falls die Luft rein ist (keine Wache im Hof (E11)), schafen die Eleven die Beute hinab, bis die Wache zurückkehrt. Cor unterstützt sie, falls nötig, mittels SILENTIUM. Ansonsten haben sie die folgenden Möglichkeiten:

- Sie locken die Wache mit Informationen über den Verbleib des Rezeptbuchs von ihrem Posten.
- Im Südquartier haben sie Marbos Ruhe besorgt, ein Betäubungsgift, mit dem Pavel ein Getränk versetzt hat. Die Wachen werden den Abend über von den Küchengehilfen versorgt, es ist also nicht weiter auffällig, wenn Pavel einen Trunk bringt.
- Alternativ kann Cor auch einen SOMNIGRAVIS wirken, um die Wache auszuschalten.

Marbos Ruhe

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status Bewusstlos / 1 Stufe Betäubung

Beginn: 10 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

11. Gang: Hesinde

Weinschaumcreme ›Valpoqua‹, bestäubt mit Tschokolade und kandierter Hesindewur, in einer Abszintoreduktion.

Nun treffen sich alle Eleven im **Phexschrein (K6)**, teilen die Beute auf und verschwinden über die **Kanalisation (K7)**. Nur Zoé erscheint nicht, da ihr dies zu riskant ist, und lässt sich ihren Anteil später von Darian und Nessa aushändigen (siehe Seite **XXX**).



Den Helden kann **auffallen**, dass Angestellte verschwinden. Einer nach dem anderen zieht sich in den Keller zum Aufteilen der Beute zurück. Befragungen ergeben, dass sie unabhängig voneinander in Richtung Hof und hinab in den Keller gehend gesehen wurden. Dort sind sie aber nicht, was früher oder später das Vorhandensein eines Geheimausgangs nahelegt.

Durchsuchen die Helden den **alten Weinkeller (K5)** per Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen)** -2, können sie den versteckten Zugang zum **Phexschrein (K6)** finden. Verhalten sie sich dank **Verbergen (Schleichen)** -1 leise, können sie Stimmen hinter dem Weinregal hören, so einen Hinweis auf das Vorhandensein einer Geheimtür erhalten und die Bande auf frischer Tat ertappen.

12. Gang: Firun

Waldbeerensorbet, dazu zum Abschluss ein tobrisches Firunströpfchen aus der befreiten Provinz auf das Wohle des Kaiserreichs.

In **Speisesaal (E9)** findet ein letzter Höhepunkt statt: die Veteranenenehrung. Nach einer feierlichen Rede von Siegelmeisterin **Amilia Groterian** (Seite 13) und den Rondra-geweihten nimmt Veteran **Thorn Eisinger** (Seite 12)

stellvertretend die Spenden entgegen, die dann an die Vertreter der Traviakirche, **Mutter Wallgrid** und **Vater Gans-treu** (Seite 13), zur Verteilung ausgehändigt werden. Dazu öffnet **Praiosmin** den Tresor und findet ihn zu ihrem Entsetzen leer vor, falls der Diebstahl nicht verhindert wurde. Sofort lässt sie die Wachen ausschwärmen, die Umgebung absuchen und das Gebäude abriegeln, während die Eleven durch den Geheimgang verschwinden.

Der Plan der Eleven sieht vor, dass die Belegschaft (Cor, Losiane, Nessa, Darian und Pavel) nun durch die **Kanalisation (K7)** flieht, danach hat jeder eigene Pläne. Darian und Nessa wollen mit ihren Anteilen noch heute nach Phexcaer aufbrechen, Losiane und Cor verlassen die Stadt in Richtung Süden, Pavel verschwendet das Geld in den nächsten Wochen auf seiner Reise. Ibrosch und Zoé, die nicht als Teil der Eleven erkannt werden, gehen in Gareth weiter ihren Beschäftigungen nach und leisten sich einigen Luxus.



Zoé verlässt die Feier noch vor der Rede. Wird sie darauf angesprochen, schiebt sie ihr voriges Unwohlsein vor, um sich **herauszureden**. Vermuten die Helden, dass etwas faul ist, können sie ihr folgen: **Verfolgungsjagd** (siehe **Regelwerk** Seite 349) mit **Körperbeherrschung (Laufen)** über **schwieriges Gelände (GS/2)**. Der anfängliche Abstand sollte zwischen 10 und 100 Schritt liegen, je nachdem, wie viel Zeit vergeht, bevor sie ihr folgen. Zoé will zu einem Kanalisationseingang, wo Darian und Nessa ihr ihren Anteil übergeben. Stellen sich die Helden geschickt an, können sie so zumindest einen Teil der Beute sichern und einige Diebe erwischen.

Das Ende des Bruchs

Wie der Coup von Seelanders Eleven ausgeht, hängt maßgeblich von den Aktionen der Helden ab. Im Folgenden stellen wir einige Beispiele vor.

Der Coup ist geplatzt

Die Helden kommen den Eleven an einem Punkt des Abenteuers auf die Schliche und verstehen die Zusammenhänge in guten Teilen. Sie stellen die Diebe, noch bevor sie zuschlagen können, oder erwischen sie rechtzeitig mit der Beute, die sie der dankbaren Praiosmin übergeben. Ein Erfolg auf ganzer Linie!

Oder doch nicht?

Gut möglich ist auch, dass sie nicht alle Diebe fassen. Während sie die Strolche noch verhören, können die anderen Mitglieder den Plan zu Ende führen. Dazu muss dieser aber weit genug fortgeschritten sein und zumindest die Beute aus dem Tresor entwendet worden sein.

Wir haben die Falschen!

Es ist angesichts der vielen Geheimnisse denkbar, dass die Helden in eine falsche Richtung ermitteln. Womöglich ergründen sie ein Geheimnis eines der Gäste. Während sie sich aber darauf konzentrieren und Praiosmin diesen Gast als Schuldigen präsentieren, läuft der Coup ungehindert weiter. Erst bei der Veteranenenehrung entdeckt Praiosmin, dass der Tresor ausgeraubt wurde.

Der Lohn der Mühen

Wenn die Helden den Coup erfolgreich aufdecken (siehe **Der Coup ist geplatzt**) und den Diebstahl verhindern, zahlt Praiosmin Seelander jedem eine Summe von 100 Dukaten und ist ihnen in tiefstem Dank verbunden. Die Helden können dann Gefallen wie das Herstellen von Kontakten zur hohen Gesellschaft oder kostenlose Beherbergung einfordern. Wenn sie den Coup publikumswirksam aufdecken, winkt ihnen darüber hinaus in Gareth großes Ansehen.

Schlagen sie sich auf die Seite der Diebe (**Wir sind ab jetzt mit im Boot**), werden sie in ganz Gareth als Verbrecher gesucht, sollte ihre Auftraggeberin je von dem Verrat erfahren. Die bisherigen Anteile der Eleven belaufen sich auf 1/8 für jeden. Zoé als Kopf des Ganzen erhält 2 Anteile, einen für sich und einen für ihren Kater. Je nach Verhandlungsgeschick können die Helden durchsetzen, dass diese Anteile unter Berücksichtigung ihrer Anzahl neu berechnet werden.

Lief alles wie geplant

Seelanders Eleven konnten ihren Plan durchführen wie geplant, womöglich mit kleinen Improvisationen. Die Helden tappen solange im Dunkeln, bis Praiosmin Seelander den Tresor öffnet und vor Schreck erstarrt: Alles von Wert ist fortgeschafft. Später stellen die Helden fest, dass sich mehrere Bedienstete des Seelanders aus dem Staub gemacht haben. Vielleicht finden sie dann den Geheimgang zur Kanalisation im Keller oder können zumindest ein Mitglied der Bande auf der Flucht aufspüren.

Extrablatt! Fürchterlicher Eklat im Seelander!

Die Helden gehen wie der sprichwörtliche Elefant im Unauer Porzellanladen vor: Gäste werden bedrängt,

Bei Versagen (**andere Endszenarien**) zahlt ihnen die enttäuschte Praiosmin eine Minimalbelohnung von 10 Dukaten. Die Helden werden dann fortan außerdem immer abgewiesen, wenn sie sich im Seelander einmieten wollen. Im Falle eines Eklat wird es einigen Aufwand erfordern, um ihren Ruf in der Stadt wiederherzustellen.

Abenteuerepunkte

- Pauschal erhält jeder Held **11 AP**.
- Dazu winken nochmal bis zu **8 AP**, von denen jedoch 2 AP für jede Episode des Festmahls (Teil 1 bis 4) abgezogen werden, die vorübergeht, ohne dass der Coup aufgedeckt wird oder die Helden eine wirklich heiße Spur haben.
- Falls sie das Szenario erfolgreich lösen, erhält jeder Held zudem **4 AP** zur Steigerung von *Etikette*, *Menschenkenntnis*, *Schlösserknacken*, *Sinnesschärfe*, *Taschendiebstahl*, *Überreden* und/oder *Verbergen*, oder von weiteren eingesetzten Fertigkeiten, Zaubern oder Liturgien.

beleidigt oder kommen gar zu Schaden. Es gibt einen Aufruhr, eine Panik oder andere wirklich peinliche Szenen. Für den Ruf des Seelanders wie auch der Helden ist das eine Katastrophe. Es ist dann wohl besser, Gareth für eine Weile zu verlassen.

Wir sind jetzt mit im Boot

Es ist auch denkbar, dass die Helden die Eleven erwischen – sie aber nicht an Praiosmin Seelander verraten, sondern in die Sache mit einsteigen. Es mag etwa gut sein, dass die Aussicht auf so viel Geld ihre Überzeugungen ins Wanken bringt. Vielleicht bewundern sie aber auch das phexgefällige Vorgehen der Diebe.

Gäste

In diesem Teil wird dir eine Auswahl der Gäste im Seelander präsentiert. Auf sie kannst du zurückgreifen, um die Feierlichkeiten auszugestalten. Viele haben Geheimnisse, die für falsche Fährten (🔴), aber auch für Hilfestellungen (🟢) gut sind. Eventuelle Werte der Gäste (Eigenschaften und Talente) richten sich nach Erfahrungsgrad und Profession. Ziehe bei Bedarf die Höchstwerte nach Erfahrungsgrad im **Regelwerk** auf Seite 39 heran.

Veteranen

🏰 Leumara Karfenck

Der verdiente Veteranin *Leumara* (45, kompetente Kriegerin, meisterliche Turnierreiterin, blonder Pferdeschwanz, steifes Bein, energisch) wurde in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld das rechte Knie zerschlagen. Die Akademieleiterin der Schule der hohen Reiterei meidet den Rest ihrer Familie (siehe Seite 13), die sie als schändliche Taugenichtse ansieht.



Leumara beobachtet die Verwandtschaft den Abend über mit auffällig finsterem Blick und ist schnell dabei, sie hinter jeder sich abzeichnenden Intrige zu vermuten.

🏰 Thorn Eisinger

Der legendäre Zauberschmied *Thorn* (78, bullig, Oberarme wie ein Oger, schwarzer Bart, silbergraue Strähnen, freundliches Wesen) hat zuletzt an der Seite der Kaiserin

vor Mendena gekämpft. Der Ratsmeister sitzt seit Jahren schon im Rat der Helden und fertigt Waffen nach Sympathie und Ruhm an, nicht nach Geldaspekten (siehe auch **Aventurischer Almanach** Seite 211). Er hat stets ein offenes Ohr für die Garethher und auch für die Veteranen.

🏰 Ulinai Ferrara-Eisenherr

Als Leiterin der berühmten Stellmacherei hat sich *Ulinai* (52, meisterliche Händlerin, kompetente Fähnrichin, brünett, wirkt erschöpft) bereits seit einiger Zeit zurückgezogen. Seit der Verwundung durch ein dämonisches Geschoss in der Schlacht in den Wolken ist sie frühzeitig gealtert.

🏰 Thisdan Kettenburg

Der vierschrotige *Thisdan* (61, brillanter Gardist, rotblond, Augenklappe links, Brandnarben, linker Unterarm fehlt, ruppig) hat sich aus der Gosse hochgekämpft und wurde nach dem Jahr des Feuers zum Oberst der Garethher Stadtgarde ernannt. Seine Verletzungen stammen von der Verteidigung der Kaiserstadt gegen Galottas Schergen.

Patrizier

Viele Gäste sind reiche Bürger der wichtigsten Garethher Familien. Sie nehmen meist mit weiteren Familienmitgliedern, einem Partner oder Gesellschafter teil.

Tirion Bugenhog


Der vielbeschäftigte *Tirion* (58, kompetenter Diplomat, meisterlicher Charmeur, ergauend, rote Haut, Tränensäcke, liebenswürdig) zeigt sich häufig bei illustren Gesellschaften und gilt als „Gareths bester Gastgeber“. Als Patriarch seiner Familie, Ratsherr und Direktor der Thermen gehen ihm nie die Gesprächsthemen aus.





Tirion will das *Seelander* erwerben und sucht auch heute mehrfach das Gespräch unter vier Augen mit *Praiosmin*, bei dem er ihr ein Angebot unterbreitet. Beobachtet er Vorgänge, die dem Ruf des Hotels schaden könnten, wird er durch die Blume mit deren Bekanntmachung drohen, um so den Kaufpreis zu drücken. Er macht sich damit auch verdächtig, dem Hotel möglicherweise aktiv schaden zu wollen.

Amilia Groterian


Als Siegelherrin im Rat der Helden weiß *Amilia* (52, meisterliche Schreiberin und Stadtpolitikerin, schlank, rotblond gefärbtes Haar, stilsicher, elegant, Schnellrednerin, (vor)laut, logisch denkend, arrogant) sich durchzusetzen. Als Wortführerin des Patriziats schätzt sie den Einfluss von Adel, Kirchen und Helden auf die Stadt nur wenig. Dennoch hat sie es sich nicht nehmen lassen, persönlich bei der Ehrung dabei zu sein, und sie lässt sich dabei von ihren Angehörigen unterstützen:


 *Eboreus Groterian* (30, kompetenter Politiker und Verwalter, Ratsherr, wohlgezogen, rotblonder Scheitel, breites Grinsen)


 *Helmbrecht Groterian* (Wehrvogt des Südquartiers und Korruptionsgegner)


 *Bolatrius Groterian* (auch ‚die goldene Zunge‘ genannt, brillanter Advocat, 39, blond, strahlendes Lächeln, prächtiger Umhang, teuerster und bester Rechtsgelehrter der Stadt, liebt seine Arbeit)

Die Karfencks

 *Landor Karfenck* (50, kompetenter Taugenichts, durchschnittlicher Fernhändler, Stirnglatze, schwarzer Backenbart, hängende Mundwinkel, tief frustriert und lethargisch, Hauptmann der Spießbürger)

 *Darline von Mirbusch-Karfenck* (48, meisterlicher Höfling, Adlernase, forschender Blick, stämmig, quirlig und agil, Landors Gattin und de facto Oberhaupt der Karfencks mit Mut, Tatendrang und Zuversicht)

 *Wilminde Karfenck* (54, durchschnittlicher Taugenichts, gehässig, weinerlich, Landors Schwester, mag ihre Schwägerin *Darline* nicht)

 *Junivera Karfenck* (26, erfahrener Taugenichts, Landors Tochter und Erbin, unscheinbar, Ohnmachtsanfälle während des Mahls, zu Besuch aus Kuslik)



Die Karfencks sind eine falsche Fährte, denn diese – in den Augen vieler anderer Gäste – Taugenichtse führen nach Meinung vieler sicherlich etwas im Schilde. Gerüchten zufolge haben sie nur eine sehr kleine Spendensumme für den heutigen Abend beigetragen, die kaum die Kosten des opulenten Mahls deckt.

Emmeran Stoorrebrandt

Der Handelsmagnat und Ratsherr *Emmeran* (61, brillanter Handelsherr, kompetenter Mäzen und Politiker,

geselliger Feinschmecker, geizig, aber bereit zu lohnenden Investitionen, siehe auch **Aventurischer Almanach** Seite 211) führt das reichste Handelshaus des Kontinents in der dritten Generation und hat mit seinem Äußeren das Bild vom reichen Pfeffersack mitgeprägt.



Als geheimer Geweihter des Phex sieht *Emmeran* einen geschickten Diebstahl (sogar an ihm selbst) als sportliche Herausforderung und hat auch heute Abend ein aufmerksames Auge auf die Geschehnisse. Er kann seine Beobachtungen an die Helden weitergeben.

Peranka Stoorrebrandt

Emmerans Schwester *Peranka* (67, meisterliche Kontoristin, kompetente Händlerin, *Emmerans* Stellvertreterin sowie Buchhalterin, Brille, streng hochgestecktes, graues Haar, ordnungsliebend, introvertiert, liebt Kalligraphie und Zahlenmystik, hesindegläubig) leitet den Botendienst der Silbernen Falken und nutzt die Veranstaltung geschickt, um deren Dienstleistungen zu bewerben.






Peranka wacht sehr genau über *Emmerans* Spenden, und sie kann die treibende Kraft sein, den Tresor ab und an zu überprüfen.



Zunft- und Gildenmeister


Fast jede Zunft hat Vertreter geschickt. Es sind Fleischer und Räucherer, Apotheker, Bäcker, Bogenbauer, Brenner und Brauer, Färber, Glasbläser, Goldschmiede, Graveure, Grobschmiede, Harnischmacher, Instrumentenbauer, Kürschner, Schreiber, Schuster und Sattler, Seiler, Stellmacher, Steinmetze und Baumeister, Töpfer, Waffenschmiede, Weber, Zimmerleute und Küfer anwesend.

Geweihte ...

 *Gilrand Donnersang vom Berg* (37, meisterlicher Rondrageweihter, leidenschaftlicher Athlet, hohlwangig, übt sich oft in Leibesertüchtigung) und  *Heladis Kagorad von Drileuen* (49, brillante Rondrageweihte, meisterliche Kirchenpolitikerin, kräftig, kurzes, stahlgraues Haar, streng) ehren am heutigen Abend die Veteranen.

 *Elidan Brunnenmann* (69, meisterlicher Efferdsgeweihter und Entdecker, knielanger, weißer Bart, tierlieb) sorgt sich als Efferdsgeweihter um die unzähligen Brunnen *Gareths*. *Elidan* ist bestens mit Teilen der Kanalisation vertraut. Er berichtet gerne über die Kanalverläufe unter dem *Seelander* und kennt auf Anfrage auch den Tunnel, der ganz nah an den Kellern des Hotels vorbeiführt. Er kann sich eine Verbindung zwischen Kanal und Kellern mit dem **alten Weinkeller (K5)** als wahrscheinlichsten Punkt vorstellen.

 *Mutter Wallgrid* (68, kompetente Traviageweihte, pausbäckig, etwas wirr) und  *Vater Ganstreu* (76, brillanter Traviageweihter, graue Locken, rüstig) vom Traviatempel sind für die Verteilung der Spenden an die Veteranen zuständig. Das fromme Paar fühlt sich in der prunkvollen Umgebung etwas fehl am Platz.

Als Vogtvikarin steht  *Linara Fuxfell* (52, meisterliche Phexgeweihte, kompetente Händlerin, Silberschmuck, melodische Stimme, aus Kaufmannsfamilie stammend, klug) dem Tempel von Handel und Wandel vor. Die offene Phexgeweihte ist wegen ihrer Unterstützung des freien Handels beliebt bei

Kaufleuten. Die Zunftmeister jedoch reden schlecht über sie, da sie mit diesem Einsatz deren Privilegien infrage stellt. •

Weitere Gäste

■ **Marishall dal'Patto** (51, brillanter Schauspieler, kompetenter Informant und Phexgeweihter, klein, schlank, Perückenträger, Charakternase, geckenhaft, in Würde alternd, vollendete Manieren) war früher Schauspieler in Vinsalt. Heute leitet er das Gareth Theater *Fuchsba* und unterhält beste Kontakte in die Oberschicht.

■ **Thiron von Uckelsbrück** (59, meisterlicher Leibmagier, glatzköpfig, klare Gesichtszüge, energisch) steht als Spektabilität der Akademie der magischen Rüstung vor und begegnet Bürgerlichen mit starken Standesdünkeln.

■ **Baltram von Liepenberg** (50, kompetenter Pamphletist, blutunterlaufene Augen, ständiges Hautjucken, fahrig, als Klatschbase verschrien) ist eingeladen, um über den Abend zu berichten. Der oberste Schriftleiter des

Aventurischen Boten ist jedoch heimlich süchtig nach Boronwein, einer starken Droge. Mehrfach schleicht er sich wegen Entzugerscheinungen oder um eine Dosis einzunehmen auf den Abort, den Hinterhof oder in wenig frequentierte Bereiche des Hotels.

■ **Heimerich Klee** (64, grauer Vollbart, Bierbauch, gemütlich, jovial, schätzt Standesdünkel nicht, kann Zwerge nicht ausstehen) hat seine Finger in vielen kleinen Schurkereien, obwohl er der Familientradition folgend Richter am Friedensgericht im Gareth Stadtteil Rosskuppel ist. Rund um das Seelander treiben sich dank ihm einige kleinkriminelle Informanten herum, die ihn wegen Schulden, Informationen und Ähnlichem hier auflauern – sehr zu seinem Missfallen.

• Es sind zwei weitere geheime Phexgeweihte anwesend: Emmeran Stoorrebrandt und Marishall dal'Patto.

Schauplatz: Hotel Seelander

Das horrend teure und noble Hotel *Seelander* (Q6/P6/S siehe Plan) ist weit über Gareths Mauern hinaus berühmt und gilt als Pilgerziel für Luxusverliebte und Feinschmecker. Nirgendwo lässt sich exklusiver speisen, die Suiten sind hochkomfortabel und geschmackvoll ohne zu viel Prunk eingerichtet.

Erdgeschoss

Die **Eingangshalle (E1)** ist festlich hergerichtet. Hier befinden sich ein Wasserspiel sowie das Wandgemälde *Der Eichenkönig* (902 BF) des elfischen Zaubermalers Golodion Seemond. In den **Salon (E2)** können Gäste sich auf ein Pfeifchen oder einen Likör zurückziehen. Das **Büro Praiosmins (E3)** ist an einem Tag wie heute verwaist, dafür befinden sich stets vier Wachen im **Wachraum (E4)**. Sie bewachen die Spendengelder der Gäste im **Tresorraum (E5)**, die im Geldschrank der zwergischen Gebrüder Argasch und Irgasch eingeschlossen sind.

Noch größerer Betrieb herrscht in der **Küche (E6)**, wo Koch *Jandhold von Mersingen* (Seite 3) und dutzende Gehilfen das Festmahl mit den Zutaten zubereiten, die im **Lagerraum (E7)** lagern, bevor sie die fertigen Gerichte an der **Anrichte (E8)** den Gästen präsentieren.

Im **Speisesaal (E9)** findet das Festmahl statt. Tische und Stühle sind mit makellos weißen Tischdecken und Hussen, kostbarem Geschirr, Blumen und kristallinen Weingläsern gedeckt. Immer wieder zieht es Gäste von dort auch auf den **Abort (E10)** oder zum Luftschnappen in den **Hof (E11)**. Ihre Reittiere und kleine Kutschen werden in den **Stallungen (E12)** untergebracht.

Obergeschosse

Die **Suiten (O2)** und **Zimmer (O5, O6)** bieten dezenten Geschmack statt Prunk. Sie sind edelholzvertäfelt, die Betten mit albanischer Seide und die Polstermöbel mit feinem Samt bezogen. Alle Räume sind derzeit belegt und entsprechend entweder abgeschlossen oder vom Gast bewohnt. Die Rivaner Lohnmagier haben teilweise Sicherungszauber angebracht, die Hausillusionisten ■ **Narebold**

und **Benvenuto** (kompetente Hausillusionisten aus Zorgan und Grangor, höflich, auffällig gekleidet, etwas affektiert; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 3) schaffen mit Zauberkünsten wie Duft oder Sprüchen wie *MANUS MIRACULA* und *OCULUS ILLUSIONIS* ein Ambiente nach Wunsch der Gäste.

Für weiteres leibliches Wohl sorgen der **Massageraum (O7 im 4. OG)** und das **Zimmer des Medicus (O7 im 3. OG)**.

■ **Dottore Cambados Mirador** (55, meisterlicher Hausmedicus aus Almada, diskret, Vertrauen ausstrahlend, Umgang mit Würdenträgern gewohnt; Heilkunde Krankheiten, Gift und Seele 14 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2) kümmert sich gegen Entgelt um die Zipperlein der Gäste.

Keine Wünsche offen lässt die Ausstattung der **Kaisersuite (O1 im 1. OG)**, die für den Abend als Rückzugsort von Emmeran Stoorrebrandt gebucht wurde. **Praiosmin Seelanders Räume (O1 im 2. OG)**, in denen der goldene Trehorschlüssel lagert, sind ebenso prachtvoll ausgestattet. Dazwischen befinden sich einige **Lageräume (O3 und DG)**, **Gesindekammern (O4)** und **Wirtschaftsräume (O8)**.

Keller

Ein Kellergang mit Treppe zum Hinterhof verbindet die **Speisekammer (K1)**, den mit Zauberei auf Eiskälte gekühlten **Frostraum (K2)**, den **Weinkeller (K3)** voller edler Tropfen sowie einen **Lagerraum (K4)**. Alle dieser Räume sind am heutigen Tag relativ stark frequentiert.

Im **alten Weinkeller (K5)** befindet sich hinter einem leeren, großen Weinfass mit der Aufschrift *Aquener Südhang* ein versteckter Eingang. Er ist mit einer Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* –2 zu entdecken und führt zu einem **Phexschrein (K6)**. Eine mit phexgefälligen Motiven versehene Steinplatte ist eine Geheimtür, hinter der eine morsche Leiter hinab in die Tunnel der **Kanalisation (K7)** führt.

•• Damit deine Spieler den Zugang nicht sofort entdecken, solltest du diesen Teil des Plans abdecken, wenn du ihn als Handout verwendest.



Erdgeschoss

- E1 Eingangs- und Empfangshalle
- E2 Salon
- E3 Büro von Praiosmin Seelander
- E4 Wachraum
- E5 Tresorraum
- E6 Küche
- E7 Lagerraum
- E8 Anrichte
- E9 Speisesaal
- E10 Abort

- E11 Hof
- E12 Stall

Obergeschosse (1. bis 4. OG)

- O1 Kaisersuite mit Baderaum, Dienerkammer, Anrichte und persönlichem Speisezimmer (1. OG) / Räume von Praiosmin Seelander (2. OG)
- O2 Suite
- O3 Lagerraum

- O4 Gesindekammern
- O5 Doppelzimmer
- O6 Einzelzimmer
- O7 Zimmer des Medicus (3. OG) / Massageraum (4. OG)
- O8 Wirtschaftsräume

Dachgeschoss (ohne Plan)

Lagerräume

Keller

- K1 Speisekammer
- K2 Frostraum
- K3 Weinkeller
- K4 Lagerraum
- K5 alter Weinkeller
- K6 Phexschrein
- K7 Kanalisation



Seelanders Eleven

von Dominic Hladek

Wenn im exquisitesten Hotel der Kaiserstadt die Garethher Veteranen beim Festschmaus geehrt werden, kommt alles zusammen, was Rang und Namen hat. Erlesene Amtsträger, Zunftmeister, Patrizier und Geweihte der Stadt sind eingeladen, um in angemessenem Ambiente zu speisen und zu feiern. Eine angespannte Hotelbesitzerin, aufgeregtes Personal, ein cholerischer Koch und viele ebenso anspruchsvolle wie nichtsahnende Gäste bilden das Salz in dieser würzigen Abenteuersuppe. Doch etwas ist faul beim zwölfgängigen Menü – und deine Helden werden beauftragt herauszufinden, was genau vor sich geht. Ist ein Mord geplant, ein Diebstahl oder eine Intrige? Aber von wem? Weshalb? Und kann der Coup noch rechtzeitig verhindert werden?

Ihre Waffen sollten die Helden dabei besser stecken lassen, denn einem Stoeerrebrandt, Groterian oder Bugenhog stößt es sauer auf, wenn ihm das Essen mit flegelhaftem Schwertgeklapper versalzen wird. Einem redegewandten Gesprächspartner hingegen bieten sich an diesem Abend offene Ohren und so manche süße Lüge oder bittere Wahrheit.



Stichworte zum Abenteuer: Verhinderung eines Einbruchs während einer Veranstaltung in der hohen Garethher Gesellschaft
Genre: Detektivabenteuer, Einbruchsszenario
Voraussetzungen: guter Ruf der Helden, Diskretion und Ermittlungsgeschick
Ort: Gareth (Hotel Seelander)
Zeit: in jüngerer Zeit (etwa 1040 BF)
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch
Erfahrung der Helden: erfahren oder höher
Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆
Handwerkstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆

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

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

