

NR. 4
KOMPETENT

Die Rache des Spinnengötzen

FAPRODUKT

Ein D&A-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 - 5 HELDEN

DORP
www.die-dorp.de

Impressum

Erdacht und geschrieben von: Markus Heinen

Lektorat: Elisabeth Raasch

Cover, Innenillustrationen und Karten:
Anna Przybylska (<https://www.deviantart.com/mikado13>),
Markus Heinen

Layout: Thomas Michalski

Testspielrunde:

Vielen Dank an
Vanessa Heinen, Thomas Bender
und Thomas Michalski

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene
Marken der Ulisses Spiele GmbH.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses
Spiele GmbH ist eine Verwendung der genannten
Markenzeichen nicht gestattet.

Diese Website enthält nicht-offizielle
Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge
und zur Welt Dere.



Inhalt

Einleitung	4	Kapitel IV: Gesichter in der Nacht.....	21
Einführung	4	Außerhalb der Villa Coronares	21
Vorbereitung	4	In und um die Villa Coronares	21
Das Abenteuer: Der Spinnengötze.....	4	Kapitel V: Langer Tag in Mengbilla.....	22
Die einzelnen Parteien und ihre Ziele	5	In der Villa Coronares	22
Kapitel I: Willkommen in Mengbilla	7	Was sosnt noch zu tun ist in Mengbilla.....	22
Neu in Mengbilla?	7	Kapitel VI: Im Netz der Spinne	23
Der Weg ins Abenteuer	8	In der Villa Coronares	23
Kapitel II: Schatten über der Villa Coronares.....	11	Nachts in Mengbilla.....	24
Die Villa Coronares und ihre Bewohner.....	11	Ein Ende mit Schrecken	27
Erste Nachforschungen in der Villa.....	12	Dramatis Personae	28
Kapitel III: In den Straßen Menbillas	18	Gifte und Elexire.....	34
In der Villa Coronares	18	Druckerfreundliche Karten	36
Nachforschungen in Mengbilla	18		



Einleitung

Einführung

„I suspect foul play. I have eliminated no suspects.“
Benoit Blanc (*Knives Out*)

In Mengbilla werden die Helden von einem Kaufmann als Leibwächter und Ermittler angeheuert, um herauszufinden, wer ihm nach dem Leben trachtet.

Meisterpersonen und Gegner die im Abenteuer nur an einer entsprechenden Stelle auftauchen, werden dort kurz skizziert, alle anderen wichtigen Personen sowie Gegner finden sich am Ende des Abenteuers mit einer ausführlicheren Beschreibung auf Seite 28.

Filme zur Inspiration:

House of Gucci (2021)
Knives Out (2019)
Das alte finstere Haus (1963)
Die Katze auf dem heißen Blechdach (1958)

Kürzel:

DSA5 – Das Schwarze Auge Regelwerk: 5. Edition
AM – Aventurische Magie
RA – Raschtuls Atem
PuD – Patrizier und Diebesbanden
LdeS – Land der ersten Sonne
AB – Aventurischer Bote



Immer, wenn dieses Symbol im Text auftaucht, ist dies ein Hinweis dafür, dass an der entsprechenden Stelle die Handlung entweder schwieriger oder auch einfacher gestaltet werden kann.

Wenn die Spieler an bestimmten Stellen im Abenteuer wahre oder unwahre Gerüchte oder Aussagen erfahren, sind diese mit einem + (wahr) oder – (falsch) gekennzeichnet.

Vorbereitung

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3-5 Spieler
Erfahrung (Helden): Erfahren bis Kompetent
Anforderung (Helden): Investigative, Kampffertigkeiten und Naturtalente
Ort und Zeit: 1040 n. BF

Auswahl der Helden

Neben den üblichen kämpferischen Helden eignen sich vor allem urbane und soziale Helden.

Das Abenteuer: Der Spinnengötze

Hinter Ymras Schleier: Was bisher geschah

Der Khomkrieg: 1008 n. BF

Am 8. Rondra des Jahres 1008 n. BF gelingt dem novadischen Piraten El Harkir mit dem Überfall auf das al'anfanische Flugschiff „Golgari“ und der anschließenden Entführung des Hochadmirals Darion Paligan ein Korsarenstück ohne Gleichen. Allerdings wurde dies auch als offizieller Anlass seitens des al'anfanischen Imperiums angesehen, um gegen das Kalifat in den Krieg zu ziehen.

Expedition in die Spinnenberge: irgendwann im Jahre 1009 n. BF

Der Krieg zwischen Al'Anfa und dem Kalifat ist im vollen Gange, und im Zuge dessen wird ein kleines Expeditionscorps aus Söldnern, Glücksrittern und Freiwilligen in die kehmischen Spinnenberge ausgesandt, um Gerüchten über mögliche hilfreiche Artefakte nachzugehen. Vitario Lorenzo Coronares und Raban Gelderschmied waren zwei dieser Teilnehmer.

Plünderung des Dorfes und Rache der Einheimischen: irgendwann im Jahre 1009 n. BF

Durch Zufall stößt die Expedition auf ein kleines Dorf der Keke-Wanaq. Sie plündern die Schätze, richten ein Blutbad unter der Bewohnern an und ziehen sich zurück, bevor Verstärkung der Eingeborenen eintrifft. Allerdings wird die Expedition auf ihrem Rückweg durch den Dschungel durch Guerillaangriffe der Einheimischen fast vollständig aufgerieben. Nur Vitario Lorenzo Coronares gelingt mit einigen Schätzen und einer kleinen Götzenstatue die Flucht. Im Glauben, der einzige Überlebende zu sein, schlägt er sich bis nach Al'Anfa durch. Allerdings wurde sein Gefährte Raban Gelderschmied von den Keke-Wanaq gefangen genommen. Diese erhoffen sich von ihm Informationen über den Verbleib ihrer Götzenstatue.



Flucht nach Mengbilla: irgendwann im Jahre 1010 n. BF
Vitario fürchtet, nicht zu Unrecht, das die Keke-Wanaq Rache an ihm nehmen könnten und verlässt mit seiner Frau und seinem Sohn Claudius Al'Anfa, um sich in Mengbilla niederzulassen. Dort gründet er mit dem geraubten Schatz ein kleines Handelskontor, das er im Laufe der Jahre stetig ausbaut und so zu beträchtlichem Reichtum bringt.

Flucht aus dem Spinnennetz: 1012 – 1038 n. BF
Nach fast dreijähriger Gefangenschaft gelingt Raban Gelderschmied endlich die Flucht aus den Spinnenbergen. Von Rachedenken an Vitario getrieben, der ihn im Dschungel zurückließ, macht er sich auf die Suche nach ihm. Allerdings muss er feststellen, dass dieser nicht mehr in Al'Anfa lebt. Durch unglückliche Umstände gerät Raban Gelderschmied nun dort in Gefangenschaft und fristet weitere Jahre auf einer Plantage im Süden, ehe ihm im Jahre 1038 endlich erneut die Flucht gelingt. Er versucht alles mögliche, um Vitario wiederzufinden. Vitarios Frau ist in der Zwischenzeit eines natürlichen Todes gestorben (1029 n. BF) und hat ihn mit seinen Kindern zurückgelassen.

Fast verblichene Spuren: 1040 n. BF
Schließlich gelingt es Raban Gelderschmied Vitario in Mengbilla aufzuspüren. Er lässt daraufhin den Keke-Wanaq einen Hinweis über den möglichen Verbleib ihrer Götzenstatue zukommen, in der Hoffnung, dass sie seinen alten Gefährten seiner gerechten Strafe zuführen mögen, ehe er sich selber nach Mengbilla aufmacht.



Die einzelnen Parteien und ihre Ziele

Hier werden kurz die jeweiligen Gruppierungen vorgestellt, die Vitario Coronares in der ein oder anderen Art und Weise nach dem Leben trachten. Einen genauere Beschreibung der einzelnen Personen findet sich im Kapitel Dramatis Personae auf Seite 28. Da es eine Menge an handelnder NSC gibt, können die einzelne Parteien mehr oder weniger prominent bespielt werden, je nachdem ob du den Fokus auf spezielle Aspekte und Handlungen legen möchtest. Die Mitglieder der Keke-Wanaq können z. B. auch ohne größere Probleme komplett aus der Handlung gestrichen werden, ohne dass der Ablauf geändert werden müsste.

Die wahren Erben

Claudius Coronares

Enrisco Coronares

Die beiden ältesten Geschwister gehen ein Zweckbündnis ein, um das Erbe unter sich aufzuteilen. Wenn Claudius die Geschäfte übernimmt, gäbe sich Enrisco mit einer Auszahlung zufrieden, die es ihm ermöglicht, seine Schulden zu zahlen und seinen Lebensstil weiter fortsetzen zu können.

Beide sind der Ansicht, dass es Zeit für ihren Vater ist, abzutreten, und seit sie von seiner Vergangenheit als Söld-

Fatas Buch: Was passieren könnte

Kapitel I: Willkommen in Mengbilla

In Mengbilla kommen die Helden einem Händler zur Hilfe und retten ihm das Leben. Zum Dank lädt er seine Retter in sein Haus ein und bietet ihnen einen Job als Leibwächter an, um herausfinden, wer ihm seit einiger Zeit nach dem Leben trachtet.

Kapitel II: Schatten über der Villa Coronares

Es kommt zu ersten Nachforschungen im Hause Coronares über mögliche Feinde und die Kinder des Auftraggebers selber. Ein zweiter Angriff im eigenen Haus durch eine giftige Spinne scheint den Verdacht einer unbekanntem Partei zu erhärten.

Kapitel III: In den Straßen Mengbillas

Die Helden können bei Nachforschungen in Mengbilla einige Interessante Details über Vitarios Kinder erfahren.

Kapitel IV: Gesichter in der Nacht

Weitere Vorkommnisse in der Nacht und ein erneuter Angriff von Spinnen scheinen in Richtung mysteriöser Spinnenkulte im Süden zu deuten. Zudem werden einige geheime Laster der Bewohner der Villa Coronares bekannt, und der Kreis der Verdächtigen erweitert sich.

Kapitel V: Ein langer Tag in Mengbilla

Den Helden bietet sich noch einmal die Gelegenheit zum durchatmen und um weiteren Hinweisen in Mengbilla nachzugehen, ehe sich die Situation in der darauffolgenden Nacht zuzuspitzen droht.

Kapitel VI: Im Netz der Spinnen

Die einzelnen Parteien lassen endlich die Masken fallen, als es zu einem augenscheinlichen Angriff eines Spinnendämons kommt.

ner, der Götzenstatue und der Rache der Keke-Wanaq erfahren haben, wollen sie es so aussehen lassen, als ob der Spinnengötze bzw. die Waldmenschen für seine Paranoia oder auch seinen Tod verantwortlich sind.

Möge die Bessere gewinnen

Marcella Coronares

Annabella de Comte

Marcella übt sich schon seit einigen Jahren heimlich in Handelsgeschäften und sieht sich selbst als die bessere Alternative zu ihrem hitzköpfigen Bruder Claudius. Leider will ihr Vater sie lieber als gute Partie verheiraten, um seine Handelsbeziehungen zu verbessern. Dies konnte Marcella zwar bis jetzt verhindern, aber um ihre Ziele zu erreichen und ihre beiden Brüder und ihren Vater zu beseitigen, hat sie sich die Hilfe Annabella de Comtes versichert. Sie ahnt, das Claudius etwas plant, und versucht nun ihrerseits, so schnell wie möglich ihre Stellung zu sichern.

Rache für die verlorenen Jahre

Raban Gelderschmied

Der totgeglaubte Partner und einziges weiteres überlebendes Mitglied der Expedition will nicht nur Rache,

sondern möchte Vitario genau so leiden sehen, wie er einst in der Gefangenschaft der Keke-Wanaq gelitten hat. Nachdem es ihm gelungen war, den derzeitigen Aufenthaltsort Vitarios ausfindig zu machen, lies er den Keke-Wanaq anonym einen Hinweis zukommen, in der Hoffnung diese würden seine Rache an Vitario vollziehen. Um aber auf Nummer sicher zu gehen, versucht er auch selber, in Vitarios Nähe zu gelangen, um Rache üben zu können.

Die Diener der Spinne (optional)

Taranhu-Matua

Ankeki-Inti

Durch Raban Gelderschmieds Hinweis machen sich zwei Mitglieder der Keke-Wanaq auf nach Mengbilla, um Rache an dem Dieb und Schänder ihres Heiligtums zu üben und die Götterstatue wieder zurückzubringen.



Kapitel I: Willkommen in Mengbilla

Neu in Mengbilla?

„Ah, Mengbilla, eine schöne Stadt. Regiert von Leuten, die man wo anders einsperren würde.“
gehört in einer Kneipe in Port Corrad.

Mengbilla für den eiligen Leser

Einwohner: um die 5.500

Herrschaft: Oligarchie, Großemir Dulhug Ankbesi, Hoher Rat der Neun Gilden

Garnisonen: 2 Kompanien Stadgardisten, 2 Banner Tempelwächter, 3 Regimenter Bezirksgardisten

Tempel: Boron, (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde, Kor

Wichtige Schänken/Gasthöfe:
Hof der Laternen – Bordell (Q7/P8S35), Orchidee – Bordell (Q5/P8), Hotel Havarie von Hylailos (Q3/P5), Schänke Giftmord

Besonderheiten: Arena, Platz der 99 Tugenden, Halle der Alchimisten, Hesindeschule, Laboratorien der Höheren und Niederen Alchimie zu Belenas

Eine ausführliche Stadtbeschreibung findet sich in **RA** ab Seite 45 oder in **PuD** ab Seite 95.

Was wissen meine Helden über Mengbilla

Probe auf Geographie -1 oder **Geschichtswissen -1** (Ortskundige Helden ohne Aufschläge)

Q1: Stadt an der Mündung des Nordask und unweit den nördlichen Ausläufern des Regengebirges und des Loch Harodrol, bekannt für den nach ihr benannten Giftdolch Mengbillar und die Purpurfärber

Q2: seit 858 n. BF vom Mittelreich unabhängig, steht aber unter starkem Einfluss Al'Anfas, regiert vom Rat der neun Gilden (faktisch Kartelle), komplexes Stadtrecht (Erwerb von Dispensen zur Umgehung von Verboten – „Stadt der tausend Verbote“)

Q3: Praios- und Boron-Kult des Puniner Ritus verboten, Boron im Al'Anfaner Ritus als Hauptgott der Enneade (Göttliche Neunheit: Boron, Rondra/Kor, Hesinde, Rahja, Travia, Firun, Peraine, Ingerimm & Efferd), mittelreichische Dukaten wegen Greifenprägung abgelehnt, Phex offiziell ebenfalls verboten

Q4+: genaue Kenntnisse über den derzeitigen Hohen Rat und Rat der Neun sowie relativ genaue Kenntnisse der derzeitigen militärischen Stärke

Um sich in der Stadt zurechtzufinden und um Gasthäuser, Tempel oder besondere Orte ausfindig zu machen, sind **Proben auf Gassenwissen -2** erforderlich.

Anders als in Al'Anfa, wo nur etwa ein Viertel der Bevölkerung aus Sklaven besteht, übersteigt ihre Anzahl in Mengbilla die der freien Bürger. Daher werden Sklaven in nahezu allen Lebensbereichen eingesetzt, sei es als Handlanger, Feldarbeiter, Rudersklaven, Schreiber oder sogar Leibwächter.

Aus Furcht, unfreiwillig in der Sklaverei zu enden, begeben sich die meisten Besucher schnellstens in den Verwaltungspalast, um für 5 Heller pro Tag das Bürgerrecht zu erwerben. Dieses weist sie als Freie aus, die niemandes Sklaven sind, und berechtigt sie für einen Aufpreis auch zum tragen einer Waffe. Allerdings sollte man sich damit nicht allzu sicher fühlen, denn nicht umsonst wird Mengbilla auch die **Stadt der 1.000 Verbote** genannt. Es gibt unzählige, meist willkürlich erscheinende, Verbote, die unterschiedlich geahndet werden, für die aber auch ebenso viele Ausnahmen gelten, oder man erwirkt einen entsprechenden Dispens.

Beispiele für Verbote und Ausnahmen:

- Es ist verboten, öffentliche Reden zu halten, es sei denn als Lobpreisung auf die Stadtobersten, allerdings ohne diese namentlich oder beim Titel zu nennen, gemäß dem „Erlass zur Förderung der Bescheidenheit unter den hochwohlwöhllichen Eminenzen des Hohen Rates“.
- Die Arena darf nicht pfeifend betreten werden.
- Im Rahjaviertel dürfen keine blanken Waffen gezogen werden. Der fröhliche Charakter des Viertels soll damit gewahrt werden.
- Das Durchschwimmen des Hafens ist verboten. Fällt man ins Wasser, muss man auf der selben Seite wieder aus dem Wasser steigen – „Klientelgesetz der Seefahrer“.
- Auf Sterne darf nicht mit der Hand gedeutet werden – „Klientelgesetz Traumkrauthändler“.
- Es ist bei Strafe verboten, ein Kamel zu ohrfeigen – „Gesetz zur Wahrung der öffentlichen Ordnung“.
- Es ist verboten, sich Geldmünzen ins Ohr zu stecken, Ausnahmen am 15./16. Rondra, dem Tag des Kampfes.
- Nach Sonnenuntergang ist es verboten, rückwärts zu laufen. Allerdings ist rückwärts gehen erlaubt.



Die zahlreichen Verbote werden nicht überall gleichermaßen streng ausgelegt und überwacht. Es gilt die Faustregel, dass eine Gilde um so nachlässiger bei Verstößen ist, je weniger sie von dem Verbot profitiert. Vor allem verfeindete

Gilden ignorieren die Gebote der anderen gerne einmal gänzlich. Dies gibt dir als Spielleitung immer wieder die Möglichkeit, die Charaktere in mehr oder weniger arge Bedrängnis zu bringen oder sie auszubremsen.

Gilden:

Die Gilde der Fernhändler

Symbol: schwarzes Kamel auf silbernem Grund

Oberhaupt: Alrik Gerbelstein

Mitglieder: Fernhändler, Karawanenherren, Kaufleute



Die Bruderschaft der Sklavenmeister

Symbol: zwei gekreuzte, silberne Sklaventode auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Dulhug Ankbesi (Großemir)

Mitglieder: Sklavenmeister, Sklavenjäger

Die Gilde der Bettler

Symbol: silberne Hand auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Amir La

Mitglieder: Bettler, Diebe, Hehler, Meuchler (im Geheimen)



Die Gilde der Söldner

Symbol: zwei schwarze, gekreuzte Khunchomer und ein Rabenschnabel auf silbernem Grund

Oberhaupt: Aldar al-Djehadi

Mitglieder: Söldnerführer, Mercenarios, Gladiatoren

Die Gilde der Seefahrer

Symbol: silbernes Schiff auf schwarzem Grund

Oberhaupt: häufig wechselnd

Mitglieder: Kapitäne, Seeleute

Die Gilde der Kurtisanen

Symbol: silbernes unbekleidetes Paar auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Keidre dai Tarifa

Mitglieder: Kurtisanen, Bordellbesitzer

Die Gilde der Schankmeister

Symbol: schwarzer Krug auf silbernem Grund

Oberhaupt: zwei widerstreitende Fraktionen; Copas und Sayhânis

Mitglieder: Gastwirte, Schankmeister, Tavernenbesitzer

Die Gilde der Traumkrauthändler

Symbol: drei silberne Sterne über einem silbernen Blattstrauch auf schwarzem Grund

Oberhaupt: N. N.

Mitglieder: Rauschkraut- u. Tabakhändler, Stern- und Traumdeuter, Wahrsager



Der Weg ins Abenteuer



Der Angriff auf den Kaufmann

Die Spieler befinden sich gerade in Mengbilla, ob sie sich bereits kennen und hier nach einem Abenteuer Station machen oder ob sie hier zum ersten mal aufeinander treffen, ist in diesem Fall unerheblich. Vielleicht sind sie auf der Durchreise oder aber nach einem letzten Abenteuer hier gestrandet, in jedem Fall sind sie gerade erst in der Stadt eingetroffen und noch nicht lange vor Ort. Während die Spieler nun in der Stadt unterwegs sind, wahrscheinlich auf der Suche nach einer Herberge oder der Stadtverwaltung, können sie Zeuge werden, wie ein Kaufmann auf einem der kleineren Plätze von ein paar Schurken angegriffen wird. Augenscheinlich wollen diese den Händler entführen und haben dazu bereits seinen Leibwächter, einen Norbarden, bewusstlos geschlagen. Durch das beherzte Eingreifen der Helden sollte aber Schlimmeres verhindert werden. Ob die Schurken entkommen oder gefangengenommen werden, ist zunächst unerheblich. Wenn sie nur außer Gefecht gesetzt werden, so werden sie von den bald darauf eintreffenden Mitgliedern der Stadtwache abgeführt. Der Händler wird die Rolle der Helden loblich erwähnen und sich für sie verbürgen.

Mengbillaner Entführer (Anzahl Helden +2)

MU 12 KL 10 IN 11 CH 9

FF 13 GE 10 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP - KaP - INI 13

SK 1 ZK 1 AW 5 GS 7

Knüppel: AT 14 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Dolch: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 11 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (Knüppel, Säbel)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Verstümmelt

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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

Der Händler stellt sich seinen Rettern als Vitario Lorenzo Coronares, ein einheimischer Kaufmann vor. Als Dank für seine Rettung lädt er die Helden abends zum Essen in seine Villa ein, doch auch, um ihnen einen Auftrag anzubieten. Auf Nachfrage erläutert er, dass er sich in letzter Zeit in Gefahr wähnt, und er benötigt nun vertrauenswürdige Helden, am besten von außerhalb, die sich der Sache annehmen und ihr auf den Grund gehen. Alles Weitere würde er aber gerne später beim Essen in seiner Villa bereden.

In Mengbilla

Bis zum vereinbarten Treffen haben die Helden noch ein wenig Zeit, sich in Mengbilla umzusehen. Dies kann misstrauischen Helden auch die Gelegenheit geben, sich bei der Bevölkerung über Vitario Coronares zu erkundigen. Dabei sollte man natürlich wissen, wo man sich erkundigt. Auch wenn Vitario zu den reicheren Bürgern der Stadt gehört, so ist er nicht jedem gleich gut bekannt. Am erfolgreichsten sind die Aussichten, etwas über den möglichen Auftraggeber zu erfahren, bei der Gilde der Fernhändler. Ohne genaue Ortskenntnis und vor allem eine Bürgerbrief, werden die Helden aber sehr wahrscheinlich auf taube Ohren stoßen.

Allerdings sollte jetzt noch nicht all zu viel bekannt werden: Vitario Lorenzo Coronares ist ein Fernhändler, der mit etlichen Waren handelt (Alchymistische Mittel, Stoffe, Lebensmittel usw.). Er ist allerdings kein gebürtiger Mengbillaner, sondern kam vor einigen Jahren mit seiner Frau und einem Sohn in die Stadt um sich hier als Fernhändler niederzulassen. Seine Geschäfte laufen gut, und er ist in der Gilde



respektiert. Natürlich wird keiner seiner Geschäftspartner oder Konkurrenten den Helden intime Details oder schmutzige Geheimnisse verraten, dazu ist man zu sehr auf Professionalität bedacht, um einfach so mit Fremden über stadtpolitische Dinge zu reden. Vor allem nicht wenn sich kein persönlicher Vorteil ergibt.

Ein kurzer Stadtrundgang

Der Hafen

Das Herz Mengbillas ist der große Hafen, der sich zwischen mehreren Inseln erstreckt. Am markantesten sind hier der alte und neue Kriegshafen, die Insula Quarantine mit dem Leuchtturm, die Sklaveninsel und die Peninsula Fortezza, auf der die Festung Mengbillas thront, die Sitz des Rats der Neun ist.

Quad Basari – Das Basarviertel

Der weitläufige Basar erstreckt sich zwischen der Arena, der Festung und den alten Hafenanlagen. Das Areal ist unübersichtlich und verwinkelt, in zahlreichen Arkaden, Durchgängen, Treppen, Gassen und Stiegen, angebauten Überständen, kleinen Hallen und Läden bieten die Händler ihre Waren lautstark und wortreich feil. Nur Waffen und Rüstungen sucht man vergebens, da diese ausschließlich auf dem *Schwertermarkt* angeboten werden dürfen.

Arenaios – Rund um die Arena

Zweifellos gehört die säulengeschmückte ovale Arena zu den beeindruckendsten Bauwerken der Stadt. Sie bietet bis zu 5.000 Besuchern Platz, in direkter Nachbarschaft dazu findet man den *Schwertermarkt*, die *Kriegerschule „Rabenschnabel“* und die *Gladiatorschule „Said-ibn-Omar-Schule“*.

Montesola

Am höchsten Punkt der Stadt, auf dem Sonnenberg, steht der ehemalige *Praiostempel*, der heute eine *Badehaus*, zwei *Schänken* und ein *Bordell* beherbergt.

Bishdaria – Das Traumviertel

Von der Insel der Träume bis zum *Hesindetempel* der *Allwissen-Schlange* erstreckt sich das Viertel. Das *Gildenhäus* der *Traumdeuter* hat hier seinen *Hauptsitz*, ebenso wie die *Hesindeschule*, das *Freie Druckhäus* der *Wissenschaften* und die *Casa Commerciale*.

Corvidia – Das Rabenviertel

Im Herzen der Stadt liegt der *Tempelbezirk Borons* mit der imposanten *Halle des Schweigens* und der *Stadt der Toten* mit ihren vielen prächtigen *Mausoleen*. Nördlich von *Corvidia* erhebt sich der *Hohe Hügel*, wo die *Reichen* und *Mächtigen* der Stadt ihre *Residenzen* haben.

Quad Rahjani – Das Rahjaviertel

Im Vergnügungsviertel der Stadt findet man auf dem Rahjahügel den Tempel der Ekstase, den Lustgarten Levthans, das Gildenhaus der Kurtisanen und den Hof der Laternen, der vor allem betuchten Besuchern alle Arten an Vergnügungen bietet.

Medina Tulamidya

Die Tulamidenstadt, wie das Viertel umgangssprachlich bezeichnet wird, ist vor allem Siedlungsort der Beni Szintau und von tulamidischer Kultur geprägt. Neben dem Palast der Farad el Haras steht hier auch die Halle der Alchimisten.

Mandragora – Das Viertel der Alchimisten

Am Rande der Stadt liegt die Heimstatt der Alchimisten, einzig über die Mandragora-Brücke erreichbar, finden sich in unzähligen alchemistischen Werkstätten alle möglichen und unmöglichen Tinkturen. Auf der Insula Purpura wird die begehrte Essenz zum färben hergestellt.



Kapitel II: Schatten über der Villa Coronares

Die Villa Coronares und ihre Bewohner

Das Abendessen

Wenn die Spieler gegen Abend an der Villa eintreffen, werden sie bereits erwartet und von einem Diener in den Speisesaal geführt. Dort treffen sie dann auch Vitario Lorenzo Coronares wieder, der ihnen nun anbietet, sie als Leibwächter anzustellen, da er in letzter Zeit den Verdacht hegt, jemand oder sogar eine Gruppe hätte es auf ihn abgesehen. Als Lohn bietet er jedem 1 Dukaten pro Tag, plus freie Kost und Logis in seinem Haus. Darüber hinaus einen weiteren Obolus, wenn die Spieler herausfinden, wer es auf ihn abgesehen hat.

Bei dem Abendessen sind neben den Spielern und Vitario Coronares noch sein ältester Sohn Claudius sowie seine einzige Tochter Marcella anwesend. Vor allem Claudius ist deutlich anzumerken, dass er nichts von den Helden hält und lieber einen eigenen Leibwächter für seinen Vater engagieren möchte. Marcella hingegen hält sich mit ihrer Meinung zum Thema vornehm zurück, im Gegensatz zu ihrem impulsiven Bruder scheint sie eher besonnen vorzugehen.

Beide wohnen in der Villa und werden sich nach dem Essen in ihre jeweiligen Zimmer zurückziehen. Die Helden können sich danach noch ein wenig mit Vitario unterhalten. Dieser wird auf Fragen zu möglichen Feinden zuerst mit Neidern in der Händlergilde antworten und eventuellen Geschäftspartnern aus dem Ausland. Dies sind, zumindest aus seiner Sicht, die wahrscheinlichsten Anhaltspunkte. Wenn sich die Spieler zur Ruhe begeben, werden ihnen durch einen Diener ihre jeweiligen Zimmer zugewiesen, dabei handelt es sich um die drei Gästezimmer im 1. Stock.



Wenn du es den Spielern noch ein wenig schwieriger gestalten möchtest, kann Vitario an dieser Stelle auch seinen bisherigen Leibwächter Kergaj Aljeff entlassen, da er glaubt, mit den Spielern besser zu fahren, gerade auch im Hinblick auf den Zwischenfall früher am Tag, bei dem Kergaj keine große Hilfe war. Kergaj kann ab diesem Zeitpunkt als weiteres Hindernis für die Helden dienen, da er nun versuchen wird, ihnen Steine in den Weg zu legen, um sich zu rächen (sei es als echte Bedrohung oder als Running Gag)

Schrecken in der Nacht

Kurz nach dem zu Bett gehen werden die Spieler durch einen Schrei Vitarios aufgeschreckt (**Probe auf Sinnesschärfe**). Wenn sie mit der Dienerschaft eintreffen, wird Vitario ihnen aus dem Zimmer entgegen stürmen. Auf Nachfragen erklärt er, riesige Giftspinnen befänden sich in seinem Schlafgemach. Die Spieler können nach einer vorsichtigen Durchsuchung des Raumes (**Probe**



Vogelspinne

MU 14 KL 10 (t) IN 15 CH 11
FF 15 GE 14 KO 12 KK 13 (k)
VW 7 SK 1 ZK 0
LeP 6 GS 2 INI 14+1W6
Biss: AT 12 TP 1W2(+
Gift)* RW kurz

Sonderregeln:

Vogelspinnengift (siehe Seite ??): Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

RS/BE 0/0

Jagd: -2

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Kampfverhalten: Eigentlich betrachten Vogelspinnen menschengroße Wesen nicht als Beute, aber seit dem Sternenfall verhalten sich die Spinnen aggressiver und fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gerne zu und ziehen sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben ist.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP; gelegentlich kämpfen die Spinnen auch bis zum Tod

Probe auf Tierkunde (Wildtiere)

Q1: Es handelt sich um eine Giftspinne, deren Gift für Menschen allerdings nicht sonderlich gefährlich ist. Sie können aber mehrmals zubeißen.

Q2: Vogelspinnen sind keine Seltenheit in diesen Landen, betrachten Zweibeiner aber eigentlich nicht als Bedrohung und greifen nur an, wenn sie sich attackiert oder bedroht fühlen.

Q3: Normalerweise bevorzugen sie den Dschungel und außer als Vertrauten- oder Haustiere findet man sie kaum in Städten.

auf Sinnesschärfe) auch wirklich ein paar (Anzahl 1W6) recht große Vogelspinnen ausfindig machen.

Vitario hatte beim zu Bett gehen einen Schatten bemerkt, der sich über die Decke bewegte und beim Nachschauen die Vogelspinne entdeckt. Nachdem er etwas zur Ruhe gekommen und die Dienerschaft wieder in ihre Zimmer geschickt hat, berichtet er den Spielern noch, dass er einen Zusammenhang zwischen den Spinnen und seiner Bedrohung vermutet. Wahrscheinlich

eine Warnung, mehr kann und will er aber jetzt nicht erzählen und erbittet sich Ruhe nach dem Schrecken. Die Spieler können sein Zimmer noch einmal gründlich

durchsuchen, werden aber keine weiteren unangenehmen Überraschungen finden.

Erste Nachforschungen in der Villa

Wichtige Räumlichkeiten

Den Spielern steht die Villa Coronares für Nachforschungen fast uneingeschränkt zur Verfügung. Lediglich das Arbeitszimmer Vitarios und Marcellas und Claudius' Zimmer dürfen nur mit vorherigen Genehmigung betreten werden. Ersteres, weil Vitario hier sämtlich Geschäftsberichte und Finanzen aufbewahrt, die beiden letzteren, weil Marcella und Claudius nicht möchten, dass ungefragt in ihren Privatgemächern herumgeschnüffelt wird.

Im Erdgeschoss befinden sich vor Allem die Räumlichkeiten der Dienerschaft und Wirtschaftsräume, hier wird man zwar einige Gerüchte erfahren, aber ansonsten wenig Aufschlussreiches finden können. Im ersten Stock befinden sich neben den Privatgemächern auch das Arbeitszimmer Vitarios, das Speisezimmer und die Bibliothek.

Arbeitszimmer

Hier wird Vitario Lorenzo tagsüber die meiste Zeit verbringen, wenn er nicht unvermeidliche Geschäfte in der Stadt zu erledigen hat. Direkt gegenüber der Türe befindet sich ein großer Mahagonischreibtisch, auf dem Korrespondenzen und Geschäftsberichte zu finden sind. Die Wände sind entweder von Bildern oder Regalen mit Akten gesäumt. Es gibt zudem einen offensichtlichen Safe, in dem Vitario wichtige Papiere und Bargeld aufbewahrt. Verfängliche Berichte oder Tagebücher, die auf seine Vergangenheit in Al'Anfa und die Expedition hindeuten, finden sich nicht. Allerdings fördert eine genauere Untersuchung (**Probe auf Sinnesschärfe**) einen weiteren, versteckten Safe hinter einem Gemälde von Al'Anfa zu Tage. Mit einer gelungenen Probe auf **Schlösser knacken** oder **Mechanik -1** und mindestens einer **Qualitätsstufe 1** kann dieser geöffnet werden. Hier drin versteckt Vitario die Statuette des Spinnengötzen. Des Nachts oder wenn Vitario längere Zeit außer Haus ist, wird er sein Arbeitszimmer abschließen.

Vitario Lorenzos Zimmer

Das Schlafgemach des Hausherrn gibt auch nach einer gründlichen Durchsuchung keine Geheimnisse preis. Es gibt lediglich ein paar Gemälde seiner verstorbenen Frau.

Drajans Zimmer

Da Drajan Coronares schon seit einigen Jahren im Boronskloster weilt, ist sein Zimmer entsprechend verlassen aber dennoch aufgeräumt. Denn auch hier haben die Diener Anweisung, Spinnweben und ihre Erbauer fernzuhalten.

Marcellas Zimmer

Wenn Marcella nicht im Haus ist, wird sie ihr Zimmer ebenfalls abschließen. Immerhin bewahrt sie hier auch einige Korrespondenzen mit Geschäftspartnern aus der

Sklavenhändlergilde auf. Ohne Wissen ihres Vaters versucht sie eigenmächtig, sich damit einen Geschäftszweig aufzubauen. Zwar hält sie diese Briefe und Akten gut versteckt, aber findige Helden könnten bei einer genaueren Untersuchung und mit einer **Probe auf Sinnesschärfe -1** dennoch fündig werden.

Hinweise auf ihre Verbindung zu Annabella gibt es keine, mit ihr trifft sie sich nur persönlich, um alles zu besprechen. Allerdings finden sich, gut versteckt, in ihrem Kleiderschrank eine Peitsche und ein gekürzte Ausgabe von Donation Alrik von Terillas Werk „Die 13 x 13 Tage von Elem“. Beides sind Hinweise auf Marcellas geheime Leidenschaft.

Claudius' Zimmer

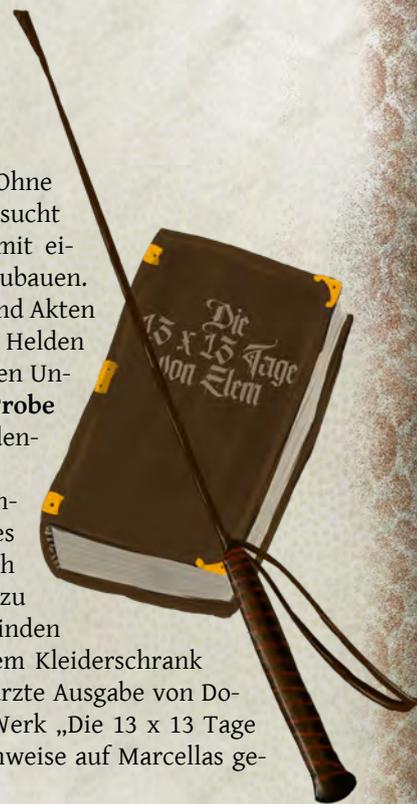
Wie Marcellas Zimmer und das Arbeitszimmer seines Vaters ist auch dieser Raum in Abwesenheit seines Besitzers verschlossen. Allerdings weniger aus Furcht die Helden könnten verfängliche Hinweise finden, sondern vielmehr weil Claudius nicht möchte, dass irgendjemand in seinen privaten Sachen herum stöbert. Hinweise auf seinen Plan, zusammen mit Enrisco seinen Vater vorzeitig in den Ruhestand zu bringen, gibt es aber keine. Diese Angelegenheit besprechen die beiden Erben bei Enriscos Besuchen in der Villa oder außerhalb persönlich.

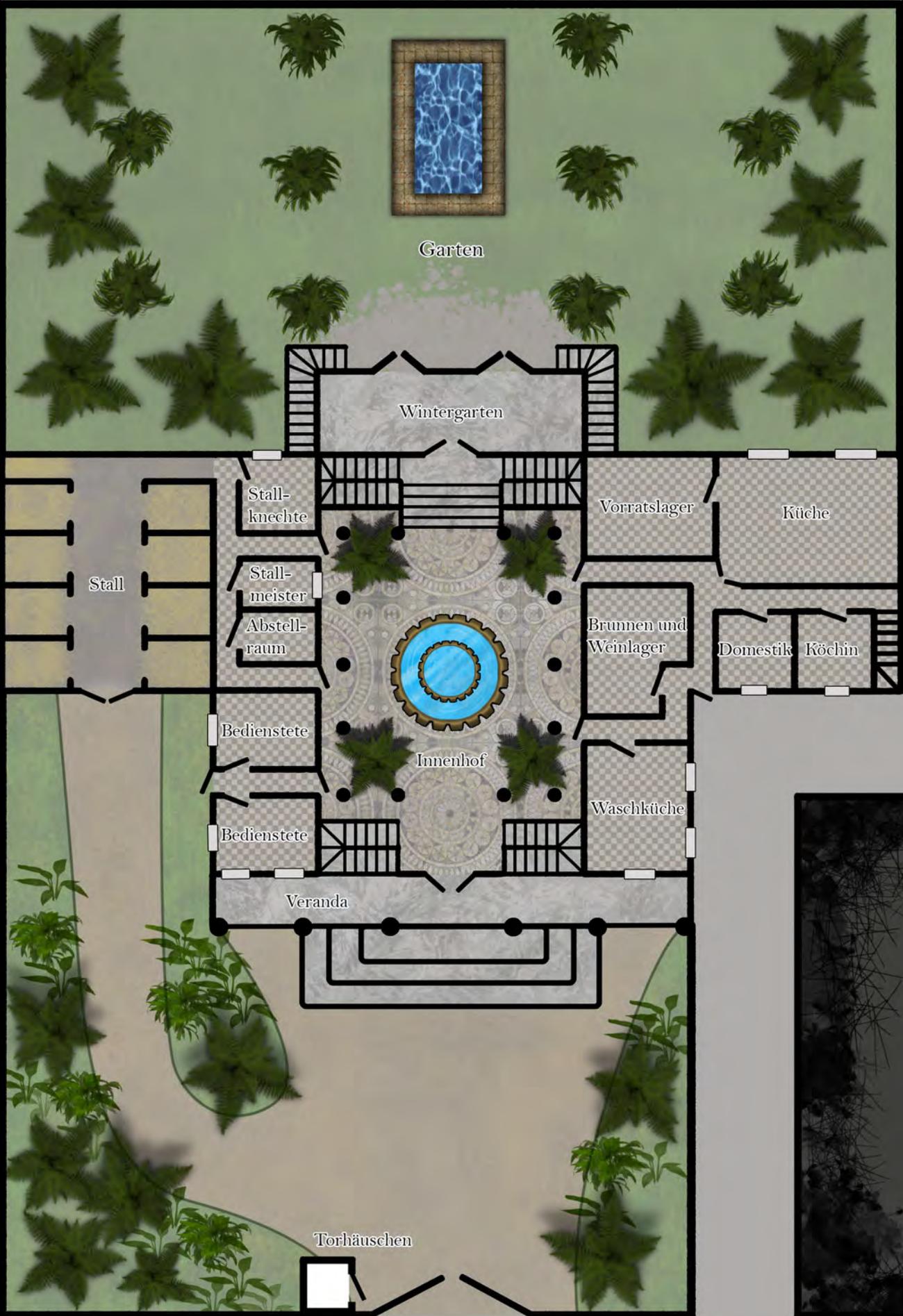
Enriscos Zimmer

Da Enrisco nur ab und an zum Schlafen, Klamotten wechseln und Geld abholen in der Villa vorbeischauf, ist sein Zimmer entsprechend ungenutzt. Zwar gibt es einen großen Kleiderschrank, der mit Gewändern nach der neusten Mode vollgestopft ist, sowie ein großes Bett, ansonsten aber wenig Verwertbares. Hinweise auf seine Mittäterschaft finden sich nicht.

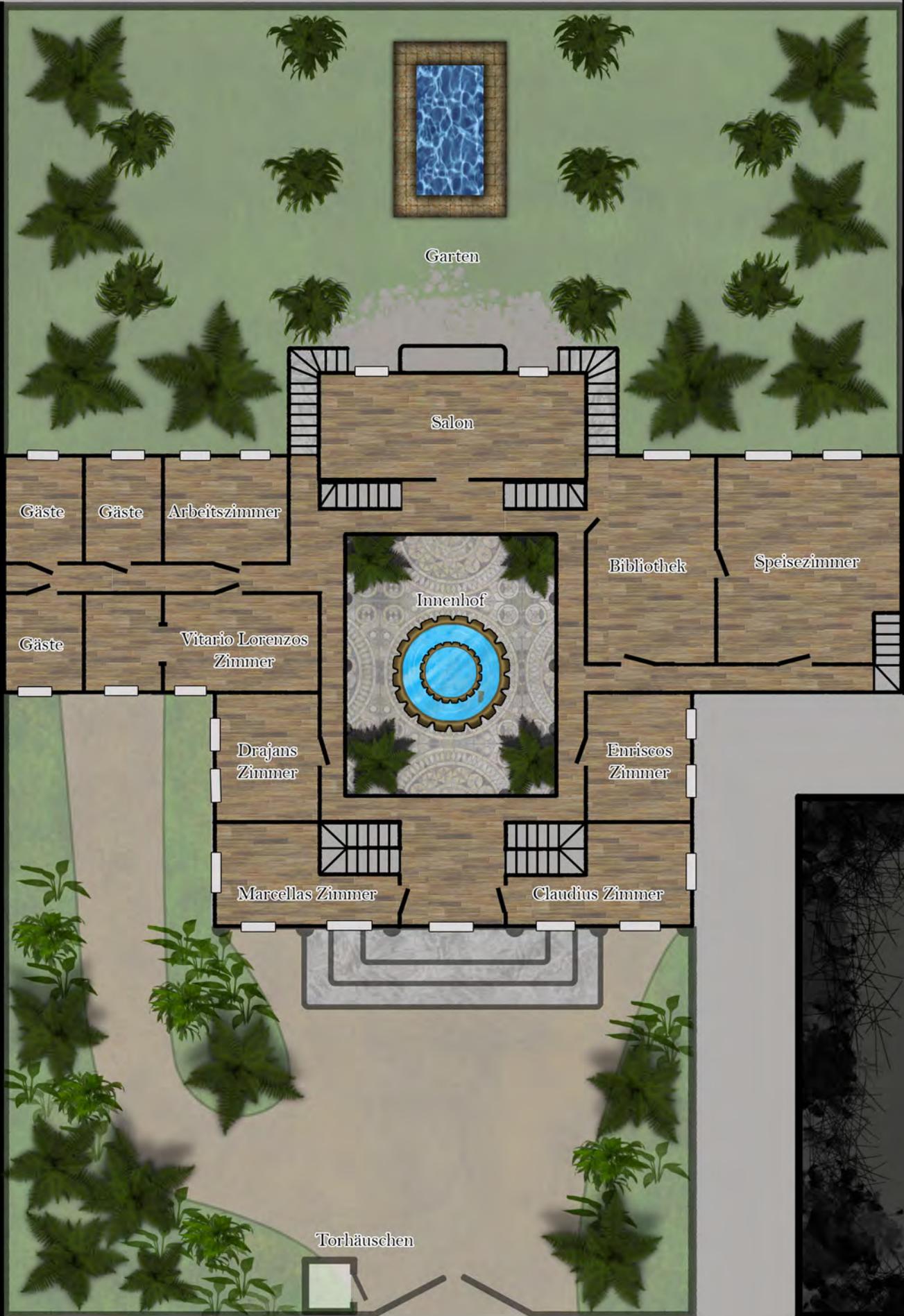
Bibliothek

In der Bibliothek des Hauses finden sich neben einigen Romanen und Standardwerken auch Bücher, die den Helden im Verlauf des Abenteuers hilfreiche Hinweise geben können. Dabei handelt es sich aber keineswegs um geheime Tagebücher der Expedition oder spezielle Werke zu obskuren Spinnengötzen, sondern vielmehr um allgemeine Bücher, die weniger versierten Helden wichtige Einblicke zu fremden Kulturen oder Spinnen geben können. Auf Seite 15 sind ein paar exemplarische Werke dazu aufgelistet, aus dieser Liste kannst du einfach ein paar aussuchen.





Villa Coronares: Erdgeschoß



Villa Coronares: 1 Stock

Nützliches und Verdrießliches Gethier der südlichen Wäldungen und Sümpfe

Autor: Hartuvigo von Drol / 981 BF

In diesem Werk über die Fauna Südaventuriens können die Helden nützliche Informationen zu den unterschiedlichsten Spinnen finden.

Kleine Kunde von den Wilden Thieren

Autor: Hesindiane Westfar / 926 BF

In diesem Werk können die Helden nützliche Informationen zu den unterschiedlichsten Spinnen finden.

Die Regengebirge und das Schwert des Südens, Heimat der Waldmenschen

Autor: Traviageweihete Tschimorn Huldinger / 948 BF

Ausführlicher und recht neutraler Bericht über die Waldmenschen, Mohas und vor allem deren Lebensraum.

Von den Wilden im Walde

Autor: Bal Bonareth / 891 BF

Alanfanisches Werk, das einen sehr einseitigen Blick auf die Waldmenschenstämme bietet. Kann Hinweise auf den Stamm der Keke-Wanaq und deren Spinnenverehrung geben, aber mit einer sehr imperialistisch geprägten Sichtweise.

Der Wilde – Und wie man ihm beikommt

Autor: Dorada Paligan-Silberstein / 969 BF

Alanfanische Hetzschrift gegen Mohas.

Was glaubt das Volk?

Autor: Errik Dannike / 988 BF erweiterte Fassung von Thurin Dannike / 1005 BF

Sammelwerk über Mythen und Legenden verschiedener Völker. Hierin können Helden Hinweise auf die Spinnenkulte der Keke-Wanaq erhalten.

Der göttliche Jaguar

Autor: Mishia ter Simrodis / 968 BF

Werk über den Glauben der Waldmenschen, unter anderem auch mit einem recht ausführlichen Kapitel zum Glauben in den Spinnenbergen.

Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa Komplex

Autor: Maffia Vellia / 468 BF

Beschreibung unzähliger Theorien über verborgene oder zurückgehaltenen Geheimnisse, Komplote und Verschwörungen.

Die weiteren Bewohner der Villa Coronares

Neben dem Hausherrn Vitario, seinem ältesten Sohn Claudius und seiner Tochter Marcella gibt es noch einige weitere ständige Bewohner, die aber allesamt zur Dienerschaft gehören. Daneben hat Vitario noch zwei weitere Kinder: Enrisco, der theoretisch auch noch in der Villa wohnt, aber eher selten dort zu Besuch ist, und Drajan Coronares. Letzterer ist Borongeweihter und verweilt daher im hiesigen Borontempel.

Neben diesen drei wichtigsten Personen der Dienerschaft gibt es natürlich noch eine passende Anzahl an Mägden, Hausdienern und Stallknechten. Diese kannst du als Meister aber nach Gutdünken besetzen und passend einsetzen.

Koloman Beretas

Position/Profession: Domestik

Geschlecht: männlich

Alter: 40 Jahre

Aussehen/Verhalten: Er ist ein großer, hagerer Al'Anfaner mit streng zurückgekämmtem Haar. Ihm unterstehen vor allem die Hausdiener und die Verantwortung für einen reibungslosen Ablauf im Haushalt (mit Ausnahme der Küche, hier lässt sich Isora nicht reinreden). Für ihn zählen Korrektheit und Professionalität.

Isora Faldor

Position/Profession: Köchin

Geschlecht: weiblich

Alter: 46 Jahre

Aussehen/Verhalten: Die stämmige Horasiern hat die Küche und die ihr unterstellten Diener fest im Griff. Einem Schwätzchen ist sie aber nie abgeneigt, und sie interessiert sich auch sonst für die neusten Gerüchte.

Rafim ibn Selo

Position/Profession: Stallmeister

Geschlecht: männlich

Alter: 37 Jahre

Aussehen/Verhalten: Dem kräftig gebauten tulamidschen Stallmeister mit den braunen Augen und Bart obliegt die Verantwortung über die Pferde und den Stall.

Gerüchte unter der Dienerschaft

Folgende Gerüchte kursieren unter der Dienerschaft, allerdings entsprechen nicht alle gleichermaßen der Wahrheit. Such dir ein paar heraus, die die Spieler in Erfahrungen bringen können:

- Die Familie ist eine Schlangengrube in der keiner einem anderen etwas gönnt. (+)
- Vitario hat seine Frau ermordet, weil sie seinen Geschäften im Weg war, und nun sucht er nach einer neuen Partie, um sein Vermögen und seinen Einfluss zu vergrößern. (-)
- Wenn einer dem alten Coronares nach dem Leben trachtet dann sicher eines seiner missratenen Kinder. (+ teilweise wahr)
- Gerüchten zufolge hat Vitario sein Vermögen durch Raubzüge im Kohmkrieg gemacht, ehe er nach Mengbilla kam. (+ teilweise wahr)
- Drajan Coronares ist der uneheliche Sohn Vitarios und Marbodane Gerbelsteins (Erzpriesterin im Mengbillaner Borontempel), darum wurde er auch ins Boronskloster geschickt. (-)
- Marcella scheint seltsame Vorlieben zu haben, immerhin ist sie des Nachts oft unterwegs. (+)

- Marcella scheint hinter dem Rücken ihres Vaters eigene Geschäfte zu betreiben. (+)
- Enrisco Coronares ist ein Frauenheld und Spieler, der bei einigen üblen Gestalten tief in der Kreide steht (+ teilweise wahr) und für sie Aufträge erledigen soll (-).
- Vitario Coronares soll eine seltsame Götzenstatue (+) besitzen und anbeten (-).
- In letzter Zeit scheint er noch nervöser und vorsichtiger zu sein als sonst (+), vor allem Spinnen, die er schon immer verabscheute, scheinen ihm nun noch mehr Angst einzujagen (+).

Gespräche mit Vitario

Wenn die Spieler am nächsten Tag mit Vitario selber noch einmal über den Zwischenfall der letzten Nacht reden, können sie mit geschicktem Nachfragen noch ein paar Details erfahren.

Probe auf Überreden

Q1: Er hat den Eindruck, bei seinen Ausflügen in die Stadt beobachtet und verfolgt zu werden. Der Entführungsversuch am gestrigen Tag ist für ihn ein Beweis dafür.

Q2: Vitario glaubt, die Spinnen seien kein Zufall sondern ein Versuch, ihn einzuschüchtern, und könnte sehr wohl in Zusammenhang mit der Gefahr stehen, in der er schwebt. Zumal dies auch nicht der erste Zwischenfall dieser Art war.

Q3: Während seiner Zeit in Al'Anfa hatte er an einer Expedition in den Dschungel teilgenommen, wo es zu einem Zusammenstoß mit einem Waldmenschenstamm kam. Eventuell könnte es sich auch um eine Rache handeln, der er mit der Auswanderung nach Mengbilla zu entgehen versuchte. Allerdings liegt dies nun schon etliche Jahre zurück.

Vitario wird zwar bereitwillig die Fragen der Spieler beantworten, allerdings vermeidet er es, genaue Auskunft über die wahre Natur der Expedition und den Raub der Götzenstatue zu geben. In seiner Version wurden sie damals von den Waldmenschen angegriffen und konnten sich nur mit Mühe und Not verteidigen und zurückziehen. Auch wird er keine Auskunft darüber geben, dass sich sein Reichtum auf dem geraubten Schatz gründet. Auf die ver-

mehrten Spinnen angesprochen vermutet er dahinter eine Art Fluch.

Aufmerksame Helden werden auch schnell feststellen, dass sich in der Villa kaum ein Spinnennetz findet (**Probe auf Sinnesschärfe**), egal, in welcher dunklen Ecke man auch sucht. Wenn man das Personal darauf anspricht, so erhält man von fast allen die gleiche Antwort: Vitario hasst Spinnen und wünscht, dass jeder dieser krabbelnden Achtbeiner sofort getötet wird und sich kein Netz in der Villa auffinden lassen soll.

Gespräche mit Claudius

Ein Gespräch mit Claudius Coronares wird für die Helden nicht wirklich hilfreich sein. Claudius hält das Ganze für Hirngespinnste und Verschwörungstheorien seines Vaters. In seinen Augen sollte dieser endlich die Geschäfte voll und ganz in seine Hände legen. Der Entführungsversuch ist etwas, was jedem in Mengbilla hätte passieren können, und sollte wohl der Erpressung von Geld dienen, immerhin ist das hier kein ungefährliches Pflaster, und die Spinnen könnten in seinen Augen durch Zufall ins Zimmer gelangt sein. Während des Gesprächs nimmt er sich selber auch sehr wichtig und wird dabei auch immer wieder einige, angeblich dringende, Papiere durchsehen und den Helden so viel Verachtung wie möglich entgegenbringen ohne sie jedoch direkt zu beleidigen. Erst wenn er merkt, dass sie nicht locker lassen, wird er sie mit Nachdruck vor die Türe seines Zimmers setzen.

Probe auf Menschenkenntnis

Q1: Claudius scheint ein ehrgeiziger Kaufmann zu sein, der aber anscheinend von seinem Vater noch sehr zurückgehalten wird.

Q2: Für seine Geschwister scheint er wenig übrig zu haben, besonders für Marcella die er als direkte Konkurrentin ansieht.

Q3: Im weiteren Verlauf des Gesprächs scheinen ihm die Fragen der Helden immer unangenehmer zu werden, ganz so als ob er etwas zu verbergen hätte.

Gespräche mit Marcella

Marcella Coronares ist durchaus bereitwilliger, den Spielern zu helfen, und steht gerne Rede und Antwort. Zwar glaubt auch sie, dass ihr Vater die Geschäfte endlich ab-



geben sollte, jedoch an sie und nicht an ihren hitzköpfigen Bruder Claudius. Sie kann sich jedoch vorstellen, dass der Entführungsversuch und die Spinnen im Zimmer ihres Vaters auf das Konto von Claudius gehen. Ihm traue sie solch eine plumpe Art der Einschüchterung durchaus zu.

Probe auf Menschenkenntnis -1

Q1: Marcella hält auch wenig von ihren Geschwistern, sieht Claudius aber als weniger gefährlich an, als dieser sich gibt.

Q2: Es kränkt sie vor allem, dass ihr Vater ihr weniger zutraut als Claudius und sie lieber als gute Partie verheiraten möchte, als ihr die Geschäfte zu übertragen.

Q3: Bei all ihrer Offenheit scheint auch Marcella etwas zu verbergen, da sie vor allem Fragen um die Nachfolge geschickt auszuweichen versucht.

Ein seltener Besucher: Enrisco Coronares

Später am Tag wird auch Enrisco Coronares der Villa einen Besuch abstatten, vor allem aber um sich frisch zu machen, etwas zu essen und etwas Bargeld abzustauben. Die Spieler können die Gelegenheit nutzen, um sich auch mit ihm zu unterhalten, allerdings weiß er angeblich nichts über die versuchte Entführung und die Spinnen.

Enrisco hat kein gesteigertes Interesse daran, jemals die Geschäfte zu übernehmen, in den Augen seines Vaters ist er eine Enttäuschung, aber dies ist etwas mit dem er gut zu leben vermag, solange das Geld fließt und er sich Feiern und Vergnügungen mit seinen Freunden hingeben kann. Sollen sich Marcella und Claudius ruhig um die Handelsgeschäfte streiten.

Enrisco wird sich alsbald auch wieder verabschieden da er noch eine Verabredung mit einer Dame hat und seine Zeit nicht mit Dingen verschwendet, die ihn nicht tangieren.

Probe auf Menschenkenntnis

Q1: Enrisco ist ein Dandy, Lebemann und Spieler, der Frauen schöne Augen macht und lieber dem süßen Nichtstun frönt, als einer Arbeit nachzugehen.

Q2: Seine Geschwister sind ihm relativ egal, solange sie seinem Lebensstil nicht im Weg stehen.

Q3: Auch wenn er es mit Desinteresse zu überspielen versucht, so scheint auch Enrisco etwas zu verbergen, was im Zusammenhang mit seinem Vater steht.



Kapitel III: In den Straßen Mengbillas

In der Villa Coronares

Tagsüber

Über den Tag hinweg wird es in der Villa zu keinerlei Vorkommnissen kommen, immerhin herrscht durch die Angestellten immer ein reger Betrieb, und Vitario empfängt nun vermehrt Geschäftspartner in seinen Räumlichkeiten. Daher werden sich alle potentiellen Parteien mit jedweden Aktionen zurückhalten, zumal sowohl Claudius als auch Marcella tagsüber ihrerseits ihren eigenen Geschäften nachgehen.

Ausflug in die Stadt

Obwohl Vitario Coronares seine Geschäfte nun vermehrt von seiner Villa aus abwickelt, gibt es doch die ein oder andere Gelegenheit bei der er Händler oder

gar den Hafen aufsuchen muss. Claudius bietet zwar an, dies zu übernehmen, sein Vater wird aber ablehnen, da er diese Sachen für zu wichtig erachtet. Hier kannst du als Spielleiter den Helden Hinweise auf die Spannungen zwischen Vater und Sohn geben. Natürlich müssen die Helden in diesem Fall Vitario zur Sicherheit begleiten, lass sie Proben auf Sinnesschärfe würfeln und erzeuge allgemein ein Gefühl der Unsicherheit.

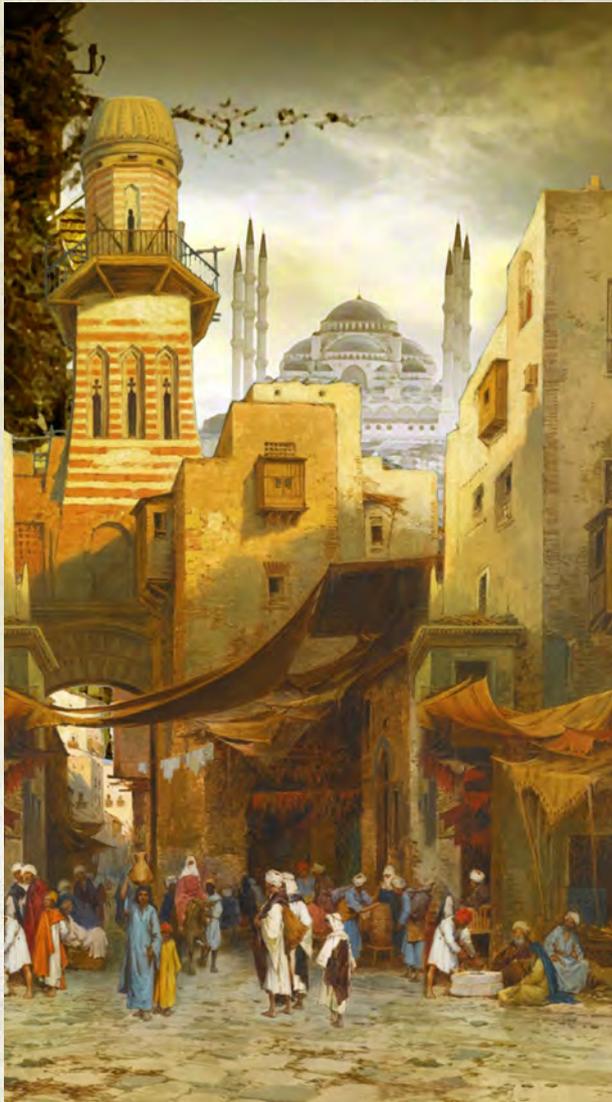


Hier bietet es sich auch an, dass der entlassene Kergaj Aljeff, wahrscheinlich mit einigen angeheuerten Gehilfen (Schurkenwerte auf Seite 33), versucht, die Helden zu demütigen, die er für seine Entlassung verantwortlich macht.

Nachforschungen in Mengbilla

Das Boronkloster (auch am zweiten Tag möglich)

Die pompöse „Halle des Schweigens“, auch Tempel der Nacht genannt, ist ein neuneckiger Monumentalbau



und steht im Zentrum des Rabenviertels. Zu erreichen ist der Tempel des Al'Anfaner Ritus über eine breite, steile Treppe vom Basaltplatz aus. Die allzeit präsente Schwarze Garde sorgt dafür, dass sich die Menschen stets ruhig und andächtig verhalten.

Errichtet aus schwarzem Basalt erhebt sich der Tempel des Totengottes über der Stadt, imposant ist das riesige Schwarze Tor aus Mahagoni, das aber nur für Hochgeweihte und Priester zum Götterdienst geöffnet wird. Einfache Gläubige betreten den Tempel durch eine der beiden Türen zur Linken und Rechten, die Alveraniarspforten genannt werden und mit Statuen von Golgari und Bishdaniel geschmückt werden. Durch sie erreicht man einen neuneckigen Innenhof, um den die Wohnräume der Geweihten und Gardisten angeordnet sind. Hier lebt und wohnt auch Drajan Coronares, Vitarios jüngstes Kind, das schon früh auf eine Laufbahn im Dienste des Raben eingeschworen wurde.

Natürlich können die Spieler mit Drajan Coronares sprechen und versuchen, ihm den ein oder anderen relevanten Hinweis zu entlocken. Allerdings verbringt Drajan seine Zeit recht abgeschirmt im Tempel und hat nur selten Kontakt zu seiner Familie.

Probe auf Menschenkenntnis

Q1: Mittlerweile scheint sich Drajan mit seiner Rolle als Borongeweihter abgefunden zu haben, auch wenn diese Entscheidung vor allem von seinem Vater ausging und machtpolitische Gründe hatte.

Q2: Zu seinen Geschwistern hat er relativ wenig Kontakt, da er aber auch in den direkten Geschäften keine große Rolle spielt, lassen sie ihn auch in Ruhe.

Q3: Mit den Geschehnissen der letzten Tage scheint er wirklich nichts zu tun zu haben, oder aber er ist ein Meister im Verschweigen.

Drajan ist der rote Hering in der Geschichte und kann als zusätzliche Ablenkung dienen, wenn du deine Spieler in dem Glauben lassen möchtest, der Borongeweihte würde etwas verschweigen. Hier könnte sich Rache für die Abschiebung ins Boronkloster aufdrängen.

Quad Rahjani

Das Vergnügungsviertel der Stadt liegt zwischen dem neuen und dem alten Tempel der Rahja. Erster erhebt sich als Kuppelbau auf dem Rahjahügel. Ihm zu Füßen liegen der Lustgarten des Levthans und zahlreiche Tavernen und Freudenhäuser. Hinter der Levthanbrücke wird ihre Anzahl schier eine Legion, besonders auf und um den berühmten Plaza der Lüste. Überschattet wird dies alles aber vom Hof der Laternen, der in den Mauern des ehemaligen Rahjatempels zu finden ist, und wo man gegen Geld fast alles an lustvollen Freuden bekommen kann.

Licht und Schatten: Enrisco

Enrisco Coronares, den die Spieler bereits kennenlernen durften, ist auch des öfteren in der Stadt anzutreffen, meistens allerdings erst nach Mittag, vorher schläft er irgendwo (entweder zuhause, in einem Hotel oder bei einer Bekannten) seinen Rausch aus, da er gerne bis tief in die Nacht feiert und es sich gutgehen lässt.

Wenn die Helden sich aktiv auf die Suche nach ihm machen, so werden sie ihn mit höchster Wahrscheinlichkeit in und um den Plaza der Lüste im Vergnügungsviertel Quad Rahjani finden, denn hier lässt sich recht einfach ein unvergesslicher Abend in Mengbilla verbringen. Enrisco selber kann man zur Zeit in Begleitung einer recht eleganten Dame, anscheinend seine neuste Eroberung, antreffen. Hierbei handelt es sich jedoch um die von Marcella angeheuerte Annabella de Comte.

Meistens wird er auch noch von einer handvoll engerer „Freunde“ begleitet, darunter auch der horasische Illusionsmagier Cyrano de Trabbacantes.

Wenn die Spieler weitere Nachforschungen über Enrisco anstellen, werden sie schnell feststellen, dass dieser in den einschlägigen Etablissements gut bekannt ist. Zum einen für seine Vergnügungssucht und den Um-

stand, dass er gerne mal ein paar Runden ausgibt, zum anderen aber auch, dass er anscheinend ein leidenschaftlicher Spieler ist, der bei dem ein oder anderen Kriminellen Schulden hat. Dies macht Enrisco natürlich verdächtig, da er im Falle des Todes seines Vaters einen Teil des Vermögens erben würde.

Falls die Spieler in diese Richtung weiter ermitteln, gibt es zwei beispielhafte Schurken, bei denen Enrisco Schulden hat und die natürlich liebend gerne so schnell wie möglich ihre Dukaten sehen würden.



Salpicon Montillado

Position/Profession: Geldverleiher, Kaufmann

Geschlecht: männlich

Alter: 45 Jahre

Aussehen/Verhalten: Der große, kräftige Südländer ist ein echter Mengbillaner der sich bis zum Boss einer Bande von Geldverleihern hochgearbeitet hat. Enrisco schuldet ihm eine nicht unbeträchtliche Summe, die dieser abzustottern versucht.

Visara von Tuzak

Position/Profession: Betreiberin einer Spielhölle

Geschlecht: weiblich

Alter: 31 Jahre

Aussehen/Verhalten: Enrisco hat bei der eleganten Maraskanerin im Boltanspiel Schulden gemacht. Sie betreibt eine schwimmende Spielhölle (Die glücklichen Zwillinge) auf einer Zedrakke im Hafen.

Licht und Schatten: Marcella (auch am zweiten Tag möglich)
Wenn die Helden weitere Nachforschungen über Marcella anstellen, werden sie recht schnell feststellen, dass diese sich hinter dem Rücken ihres Vaters mit einigen Händlern trifft, um eigene lukrative Geschäfte abzuschließen. Dabei versucht sie, vor allem in den Sklavenhandel einzusteigen, und hat mit Händlern aus Al'Anfa Kontakte geschlossen. Hiermit will sie vor allem ihren Vater imponieren und ihm zeigen, dass sie die bessere Wahl für die Nachfolge ist als Claudius, den sie ohnehin für einen Dummkopf hält.

Die gefangenen Entführer (auch am zweiten Tag möglich)

Natürlich können die Spieler auch auf die Idee kommen, sich nach den Entführern vom Vortag zu erkundigen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten (die du auch gerne mit einem W6 auswürfeln kannst):

1. Die diensthabenden Gardisten haben kein gesteigertes Interesse und verweigern jedwede Auskunft, oder aber sie wissen schlichtweg nicht, um welche Gefangenen es sich handelt.
2. Die Entführer wurden bereits als Sklaven verkauft und auf dem Weg in die Arena, eine Plantage, einen Steinbruch oder als Rudersklaven auf einer Galeere.
3. Die Gefangene wurden mit einem kleinen Trupp zu einem Gefangenenlager außerhalb der Stadt gebracht.
4. Die Entführer waren tatsächlich nur darauf aus, Lösegeld für Vitario Lorenzo zu erpressen, und wollten diesen darum entführen. Sie wurden, nach eigener Aussage, von niemandem angeheuert.
5. Sie wurden über einen unbekanntem Mittelsmann angeheuert, um den Händler zu entführen (Bei dem ursprünglichen Auftraggeber handelt es sich dann um Raban Gelderschmied).
6. Die Schurken sind nur bereit zu reden (such dir aus den obigen Möglichkeiten eine aus), falls die Helden sie aus dem Gefängnis herausholen.

Augen in den Gassen

Ab einem gewissen Punkt können sich die Helden des Eindrucks nicht erwehren, beobachtet zu werden (**Probe auf Sinnesschärfe**). Tatsächlich werden sie von ein paar Tagelöhnern beschattet, die Claudius Coronares angeheuert hat. Mit den Helden sieht er seinen und Enriscos Plan gefährdet, seinen Vater endlich loszuwerden.

Wenn die Helden es schaffen, einen ihrer Beobachter gefangen zu nehmen, werden sie eine vage Beschreibung Claudius' erhalten. Allerdings, wurden sie wirklich nur für das Beschatten bezahlt, und sollte man Claudius daraufhin zur Rede stellen, wird er behaupten, er wollte sichergehen, dass die Helden nicht in Wirklichkeit verdeckte Attentäter seien, die sich das Vertrauen seines Vaters nur erschleichen wollten. Immerhin kann man ja nie vorsichtig genug sein.

Ab diesen Zeitpunkt kannst du auch bereits Raban Gelderschmied ins Spiel bringen, da er die Gunst nutzen könnte, selber einer der Spione zu sein, die Claudius Bericht erstatten. Dies würde ihn in die Position bringen, sich unbemerkt an die Familie Coronares heranzuschleichen, zudem erhofft er sich durch die Helden weiteren Aufschluss darüber, was in der Villa bzw. in deren Umfeld passiert. Hierfür bietet er ihnen vielleicht sogar seine Dienste an, sie über weitere Aufträge seitens Claudius zu unterrichten.



Eine Tüte Spinnen bitte

Findige Spieler, die jetzt schon Zweifel daran haben, dass die Spinnen auf natürlichem Wege in Vitarios Zimmer gelangt sind, könnten Nachforschungen auf dem Basar anstellen. Natürlich ist es ein Leichtes, hier bei irgendeinem entsprechenden Händler Vogelspinnen zu erwerben. Allerdings haben Claudius und Enrisco diesen Kauf nicht persönlich vorgenommen, sondern einen Mittelsmann (eventuell auch Raban selber) eingespannt. Dieses Detail wird Raban dann aber wohlweislich verschweigen. Ansonsten ist es die sprichwörtliche Suche nach der Nadel im Heuhaufen, den Händler ausfindig zu machen, der die entsprechenden Spinnen an Claudius und Enrisco verkauft hat.

Entweder ist es den Helden schlicht unmöglich, den Verkäufer ausfindig zu machen, oder Claudius und Enrisco haben einfach ein paar Bettler angeheuert, ihnen für ein paar Heller Vogelspinnen zu besorgen. Was auf den umliegenden Plantagen auch problemlos möglich ist.



Kapitel IV: Gesichter in der Nacht

Außerhalb der Villa Coronares

Marcellas geheime Laster

Wenn die Helden intensivere Nachforschungen im Stadtteil Quad Rahjani anstellen, werden sie über kurz oder lang auch Marcella Coronares begegnen. Als geheimes Laster besucht sie abends gelegentlich die Bordelle der Stadt (z.B. den stilvollen „Hof der Laternen“, die „Orchidee“ oder sehr wahrscheinlich das „Haus der 1.000 Ruten“, um hier ihre dominante Leidenschaft mit Männern und Frauen auszuleben). Dies kann natürlich auch der Fall sein, wenn die Helden Marcella verdächtigen und sie verfolgen, denn dann werden sie unweigerlich auf ihr Geheimnis stoßen.

Hier können die Spieler später möglicherweise auch ein geheimes Treffen zwischen ihr und Annabella de Comte beobachten. Wenn du als Spielleiter diese Verbindung noch nicht direkt deutlich machen willst, kann Annabella in Verkleidung sein oder sich auch nur durch Zufall hier vergnügen. Schließlich sei sie nicht Enriscos Besitz, wie sie den Helden dann erklären wird, und streitet ab, dass sie weiß, wer Marcella überhaupt ist.

Enriscos „Freunde“

Möglich ist auch, dass die Spieler über Enrisco Coronares stolpern, der sich abends gerne im Vergnügungsviertel von Mengbilla herumtreibt. Allerdings wird er gerade unsanft aus der schwimmenden Spielhöhle von Visara von Tuzak (siehe Seite 19) geleitet. Anscheinend hatte er seine Schulden noch nicht bezahlt, und so wurde ihm ein weiterer Kredit verweigert. Wenn er der

Helden gewahr wird, beschwert er sich über das Etablissement und versucht, den Vorfall herunterzuspielen, bevor er sich aufmacht, mit seinen richtigen Freunden etwas zu trinken.

Götzendiener

Wenn die Spieler Raban Gelderschmied bereits begegnet sind, wird dieser abends noch einmal auf die Helden zukommen, um ihnen für einen kleinen Obolus eine interessante Information anzubieten, die ihren Auftraggeber betrifft.

Angeblich hat er bei einem Gespräch mit Claudius herausgehört, dass Vitario eine Götzenstatue eines Spinnendämons besitzt, die wohl für die Vorkommnisse der letzten Zeit verantwortlich ist. Angeblich fürchtet Vitario die Rache des Dämons, den er aus den Dschungeln geraubt hat, und hält ihn deshalb unter Verschluss.

Hiermit versucht Raban Gelderschmied, Vitario zu diskreditieren und die Helden dazu zu bewegen, die Motive ihres Auftraggebers zu hinterfragen. Er hofft, damit Vitarios Schutz durch die Spieler zu schwächen, damit entweder die beiden Stammeskrieger der Keke-Wanaq (optional) oder er selbst Vitario seiner gerechten Strafe zuführen kann.

Wenn die Spieler Vitario Lorenzo darauf ansprechen, wird dieser alles als Unsinn und Verleumdungen abtun und bei seiner Geschichte bleiben, dass er damals von wilden Mohas im Dschungel angegriffen wurde.

In und um die Villa Coronares

Verdächtige Besucher (optional)

Taranhu-Matua und Aneki-Inti werden in der Nacht der Villa einen Besuch abstatten und erste Erkundungen der Umgebung einholen. Dabei können sie von scharfsinnigen Helden (**Probe auf Sinnesschärfe -3**) entdeckt werden, allerdings nur als schemenhafte Gestalten, die sich daraufhin wieder in die Dunkelheit zurückziehen und unerkant entkommen können.

Der Biss der Spinne

In der Nacht wird es noch zu einem weiteren Zwischenfall kommen. Claudius und Enrisco haben wieder einige Spinnen in die Villa geschmuggelt, um ihren Vater den Fluch des Spinnengötzen vorzugaukeln. Da beide aber keine all zu große Ahnung haben, ist ihnen diesmal auch ein äußerst gefährliches Exemplar der meridianischen Regenspinne dazwischen gekommen, deren Gift für einen Menschen durchaus tödlich sein kann. Allerdings wird das Opfer nicht Vitario sein, sondern ein unglückliches Mitglied des Haushaltes, da die Spinne aus Vitarios Zimmer entwischt ist. Hier kannst du als Meister

entweder einen Hausdiener, eine Zofe oder sogar einen der Vorsteher (Koloman Beretas, Isora Faldor oder Rafin ibn Selo) nehmen.





Meridianische Regenspinne

MU 14 KL 9 (t) IN 15 CH 11

FF 15 GE 15 KO 10 KK 9 (k)

VW 4 SK 1 ZK 0

LeP 3 GS 3 INI 12+1W6

Biss: AT 12 TP 1W2-1(+Gift)*

RW kurz

Sonderregeln:

*) *Regenspinnengift*: Das Gift der meridianischen Regenspinne ist sehr gefährlich. Der Schaden ist jedoch nicht kumulativ.

RS/BE 0/0

Jagd: -2

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Kampfverhalten: Meridianische Regenspinnen sind nicht aggressiv, aber sie beißen zu, wenn sie sich bedroht fühlen. Seit dem Sternenfall jedoch

verhalten sich die Spinnen aggressiver und fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gerne zu und ziehen sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben ist.

Flucht: Meridianische Regenspinnen fliehen nicht.

Probe auf Tierkunde (Wildtiere)

Q1: Es handelt sich um eine kleine (0,05 bis 0,07 Schritt) Giftspinne in schillernd leuchtenden Farben.

Q2: Meridianische Regenspinnen kommen überall im gesamten Regengebirge vor, Städte meiden sie normalerweise. Allerdings gelangen sie oft in Obstkisten und ähnlichen Transportbehältnissen aus dem Dschungel in menschliche Behausungen.

Q3: Das Gift der meridianischen Regenspinne kann für Menschen tödlich sein, wenn nicht sofort Gegenmaßnahmen ergriffen werden.

Kapitel V: Langer Tag in Mengbilla

In der Villa Coronares

Geschäftliches

Nach den Ereignissen der letzten Nacht wird Vitario auf alle weiteren Ausflüge verzichten und mit Claudius alles Weitere von seinem Arbeitszimmer aus regeln. Sollten jetzt noch Termine außerhalb notwendig sein, wird er Claudius schicken.

Verdächtiges

Irgendwann im Laufe des Tages wird Enrisco noch einmal in der Villa vorbeischaun, um sich mit seinem Bru-

der Claudius über das weitere Vorgehen zu besprechen. Dabei sollten die Spieler, wenn überhaupt, nur Bruchstücke der Unterhaltung mitbekommen: Irgendetwas ist für die Nacht geplant. Am besten sollten sie aber erst am Ende des Gespräches die beiden Brüder ertappen, sodass sich der Verdacht einer Verschwörung aufdrängt, aber ohne jeden festen Beweis.

Enrisco wird sich dann auch recht bald wieder verabschieden und in die Stadt zurückkehren.

Was sonst noch zu tun ist in Mengbilla

Verfolgung Enriscos

Wenn sich die Helden entscheiden, sich an Enriscos Fersen zu heften, sollte dies recht problemlos möglich sein (**Probe auf Gassenwissen**). Dieser wird sich gegen Nachmittag mit seinen Freunden, darunter auch Annabella und Cyrano, für verschiedene Vergnügungen treffen (Besuch eines Theaters, Kartenspiele und Ähnliches). Alles in allem nichts Auffälliges, Cyrano ist zu diesem Zeitpunkt bereits angeheuert und für die Show am späteren Abend instruiert, sodass hier nichts mehr groß besprochen werden muss.

Unerledigte Dinge

Natürlich können die Helden auch Spuren nachgehen, die bereits in Kapitel II beschrieben wurden, so zum Beispiel Marcellas Geschäfte mit den Sklavenhändlern (Seite 12) oder das Schicksal der vereitelten Entführer (Seite 19). Insgesamt ist der zweite Tag noch einmal die Ruhe vor dem Sturm, kann aber auch dazu genutzt werden, eine unterschwellige Spannung aufzubauen.

Die Spieler können hinter jeder Ecke Gefahr vermuten, immerhin wissen sie noch nicht, wer die Gestalten in der letzten Nacht im Garten waren, und vielleicht haben sie auch noch nicht ganz durchschaut, was die einzelnen Parteien alles planen.

Kapitel VI: Im Netz der Spinnen

In der Villa Coronares

Nachts sind alle Spinnen grau

Mit Anbruch der Dunkelheit sieht dies allerdings schon ganz anders aus. Sowohl die beiden Stammeskrieger Taranhu-Matua und Aneki-Inti (*optional*) als auch der von Enrisco und Claudius Coronares angeheuerte Illusionsmagier Cyrano de Trabbacantes werden in dieser Nacht der Villa einen Besuch abstatten.

Cyrano de Trabbacantes wird von Enrisco und Claudius in die Villa geschmuggelt, wobei Enrisco Coronares sich recht schnell wieder für eine Verabredung in die Stadt verabschiedet und Cyrano sich selbst überlässt. Dieser soll bei einer passenden Gelegenheit Vitario mit einer Illusion in Angst und Schrecken versetzen. Da keiner der Beteiligten weiß, wie die Götzenstatue geschweige denn eine Spinnengottheit wirklich aussieht, kannst du hier deiner Fantasie freien Lauf lassen. Enrisco und Claudius wollen damit versuchen, ihren Vater endlich dazu zu bewegen, die Geschäfte abzugeben. Zudem sehen sie sich durch die Helden zu diesem Schritt getrieben, da diese Nachforschungen entscheidend schneller und energischer vorantreiben als Kergaj Aljeff.

Wenn die Helden sich für einen direkten Angriff auf den Spinnendämon entscheiden, werden sie recht schnell feststellen, dass es sich lediglich um eine Illusion handelt.

Sobald Cyrano merkt, dass die Spieler seine Illusion durchschaut haben und/oder auf ihn aufmerksam geworden sind, wird er versuchen, zu fliehen. Da er in keiner Weise über irgendwelche Kampffähigkeiten verfügt, wird er versuchen, mit Illusionen oder anderen Zaubern seine Flucht zu ermöglichen. Wenn die Helden es schaffen, ihn zu fassen zu kriegen, wird er auch recht schnell mit der Wahrheit herausrücken, dass er von Enrisco für die Illusion angeheuert wurde. Bereitwillig wird er auch verraten, wo dieser sich zur Zeit aufhält, nämlich zu einem Schäferstündchen im Hotel „Zum Abendrot“.

(*optional*) Die beiden Mohas aus dem Stamm der Keker-Wanaq werden in der Nacht ebenfalls der Villa einen Besuch abstatten, um nach der entwendeten Götzenstatue zu suchen. Durch die Illusion Cyranos und das Einschreiten der Helden werden sie aber in ihrem Vorhaben gestört, und es wird wahrscheinlich zum Kampf kommen. Sobald sie merken, dass es um Leben und Tod geht, werden sie natürlich versuchen, zu fliehen, um ihre Mission zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Sollten sie jedoch von den Helden gestellt werden, können diese die Wahrheit über Lorenzos Expedition zur Zeit des Kohmkrieges erfahren und sich sogar entscheiden, den Mohas zu helfen, die Statue wiederzuerlangen.



Der Spinnengötze

Wenn sich die Spieler dazu entscheiden, den beiden Mohas zu helfen, das geraubte Gut wieder zu beschaffen, gibt es mehrere mögliche Ansätze:

Vitario direkt nach der Statue zu fragen, wird nur dazu führen, dass er sich auch von den Spielern hintergangen fühlt und diese nicht nur aus seiner Villa schmeißen lässt, sondern auch noch die Stadtwache ruft. Zudem würde er in diesem Fall auch die Bürgerbriefe annullieren und die Helden somit zu Unfreien in Mengbilla machen.

Findige Helden könnten sich natürlich auch die Ereignisse der Nacht nutzen und die Götzenstatue dafür verantwortlich machen. Dann gäbe es die vage Möglichkeit, Vitario davon zu überzeugen, ihnen das Artefakt zur sicheren Verwahrung zu überlassen.

Am aussichtsreichsten wäre natürlich ein Einbruch in Vitarios Zimmer, um die Statue heimlich zu entwenden und sie ihren rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben.

Wenn sich die Helden dazu entscheiden, die Statue heimlich zu entwenden, um sie ihren rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben, so gibt es mehrere mögliche Verstecke: Zum einen natürlich in den Privaträumen Vitarios (entweder in einem Geheimfach oder klassisch unter den Dielen). Oder aber sie befindet sich im Arbeitszimmer in einem kleinen Safe, der natürlich auch gut versteckt ist.



Rache wird kalt serviert

Natürlich kann auch Raban Gelderschmied versuchen, sich aufgrund der nächtlichen Ereignisse Zugang zu Vitarios Gemächern zu verschaffen. Vor allem dann, wenn die Helden hinter anderen Spuren und Verdächtigen her jagen. So könnte es ihm sogar gelingen, Vitario zu überraschen und zu ermorden, oder aber die Helden können dies noch in letzter Sekunde verhindern.

In jedem Fall können die Helden hier noch einmal die Wahrheit über Vitario Lorenzos Expedition erfahren und sich entscheiden, ob sie ihn seiner gerechten Strafe überlassen oder Raban Gelderschmied den Gardisten übergeben.

Auch du, mein Sohn Claudius

Über Cyrano erfahren die Spieler natürlich, dass Enrisco nicht alleine für den Plan mit der Illusion verantwortlich war, sondern dies gemeinsam mit Claudius geplant hatte. Von diesem floss vor allem das Geld für Cyrano und die Beschaffung der Spinnen. Wenn die Spieler ihn damit allerdings direkt konfrontieren, wird er immer noch alles abstreiten und versuchen, sie aus der Villa zu werfen.

Allerdings bedarf es wenig, um seinen Vater zumindest misstrauisch zu machen, und auch nähere Nachforschungen in Claudius Umfeld fördern einige belastende Aussagen zutage.



Nachts in Mengbilla

Einer weniger: Enrisco

Wenn die Spieler es schaffen, den Aufenthaltsort von Enrisco Coronares ausfindig zu machen (durch Cyrano oder Claudius), so finden sie diesen tot im Bett des Hotelzimmers vor. Annabella de Comte hat ihren Auftrag bereits erledigt und ist entweder verschwunden oder gerade auf der Flucht. Je nachdem, wie knapp du als Meister die Szene gestalten willst. Neben seinen Habseligkeiten (anscheinend wurde nichts gestohlen) finden sich noch zwei Gläser Wein, die von findigen Helden natürlich auf etwaige Gifte untersucht werden können.

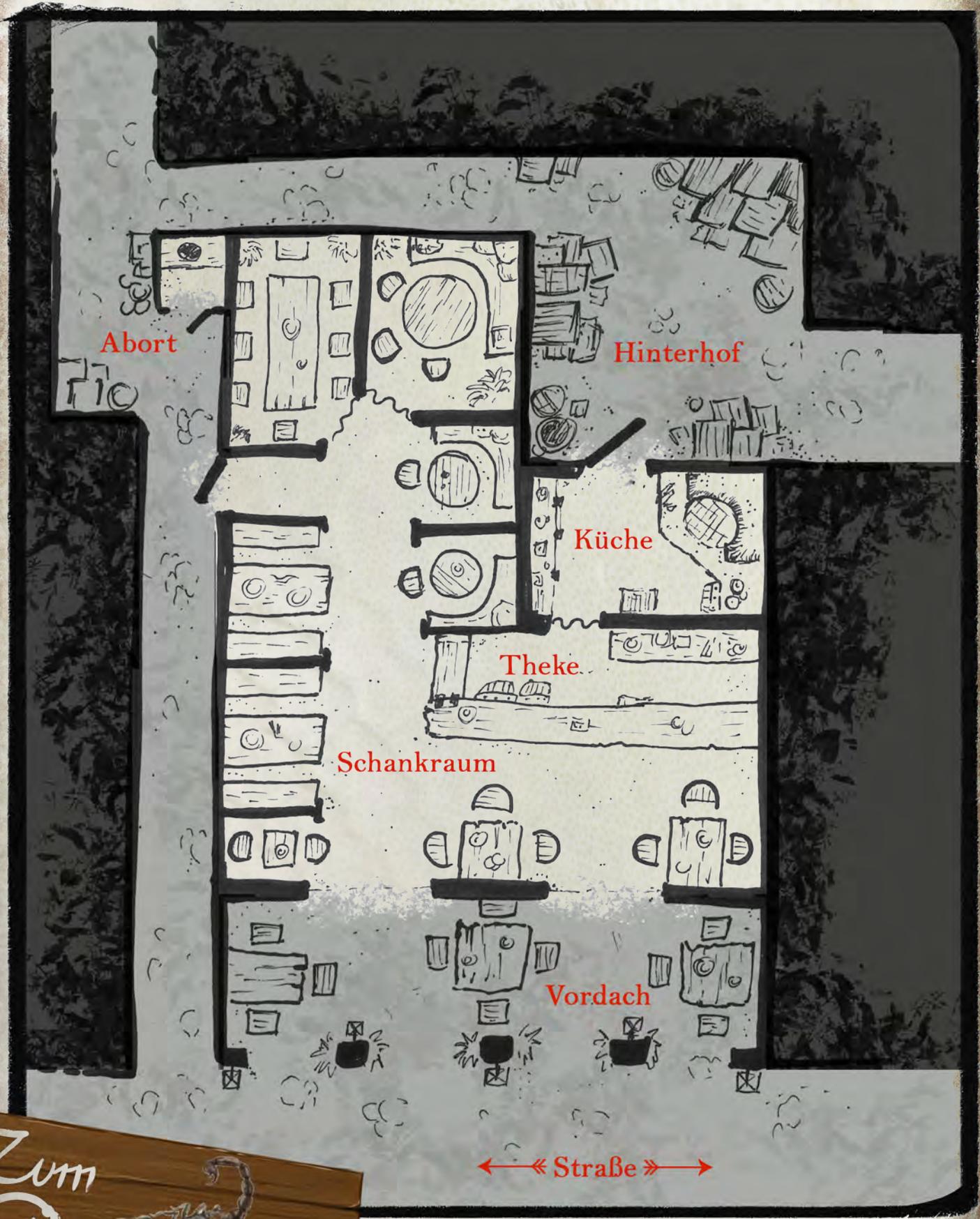
Probe auf Sinnesschärfe

Q1: Es finden sich keine offensichtlichen Spuren, anscheinend wurde Enrisco vergiftet.

Q2: Enrisco wurde wahrscheinlich durch ein Einnahmegift in seinem Wein getötet.

Q3: Es handelt sich um eine geruchloses und wahrscheinlich alchemistisch hergestelltes Gift.

Wenn sich die Spieler die Zeit für eine genauere Analyse nehmen oder vielleicht eine Probe für eine spätere genauere Untersuchung mitnehmen, können sie folgendes herausfinden:



Zum
Skorpionsstachel



Probe auf Heilkunde Gift oder Alchimie -2

- Q1:** Es handelt sich um eine Kombination aus unterschiedlichen Bestandteilen.
- Q2:** Die Hauptbestandteile sind tierische Gifte unterschiedlicher Herkunft.
- Q3:** Die unterschiedlichen Gifte stammen vor allem von Spinnen und Skorpionen und tragen die professionelle Handschrift eines mengbillaner Zauberalchimisten.

Annabella de Comte wird entweder versuchen, etwaige Verfolger abzuhängen, oder wenn sie glaubt, unbeobachtet zu sein, direkt die Schänke „Zum Skorpionstachel“ am Hafen ansteuern, um sich dort mit Marcella zu treffen. In der Kneipe kann sich auch noch eine Vertraute Annabellas, die thorwalsche Hünin Ygritte aufhalten und im Falle eines Kampfes gegen starke Gegner einschreiten. Dazu gibt es in der Schänke verteilt noch ein paar angeheuerte Ganoven, die ebenfalls als Gegner für die Helden dienen können (Werte der Ganoven auf Seite 33).

Ygritte

Erscheinung: Die Frau von etwa 34 Jahren, fast 2 Schritt groß und kräftig gebaut mit blond-roten Haaren, die zu Zöpfen geflochten sind, und mit einigen Tätowierungen auf dem Oberarm, ist sie fast schon das typische Erscheinungsbild einer raufenden und saufenden Thorwalerin.

Ygritte (optional)

MU 15 KL 10 IN 14 CH 11
FF 10 GE 12 KO 16 KK 18
LeP 37 AsP - KaP -
SK 2 ZK 2 AW 6
GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei

Waffenlos: AT 15 PA 10 TP 1W6 RW kurz

Kurzschwert: AT 14 PA 12 TP 1W+2 RW kurz

Streitaxt: AT 16 PA 13 TP 1W6+4 RW mittel

Thorwalerschild: TP 1W+6

RS/BE 6/3 (Leichte Platte: gegen Dolche und Fechtwaffen RS 7/Angriffe von hinten RS 1)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Kampfrinkerin III, Schmerzen unterdrücken, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Beschützer, Hammerfaust Stil, Hammerschlag, Kampfflexe II, Schildstoß, Schwinger, Wuchtschlag III

Vorteile/Nachteile: Eisern, Schnell wieder auf den Beinen, Zäher Hund / Persönlichkeitschwäche Vorurteile, Schlechte Eigenschaft: Aberglaube,

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: Sie versucht, sich nach Kräften zu wehren, bis sie Schmerz III erreicht.

Schmerz +1: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Wenn du als Meister den Kampf noch etwas anspruchsvoller gestalten möchtest, können auch der Wirt und ein paar angetrunken Gäste in den Kampf eingreifen. Ersterer wird vor allem versuchen, alle Beteiligten aus seinem Laden zu vertreiben, um den Schaden so gering wie nur möglich zu halten. Letztere werden vor allem prügelnd jeden angreifen, der gerade in der Nähe ist, immerhin lässt man sich eine zünftige Kneipenschlägerei nur selten entgehen.

Wirt (Faizal ibn Rashim)

MU 11 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 10 KO 11 KK 11

LeP 27 SK 0 ZK 0 AW 5

GS 8 INI 11+W6

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Knüppel: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (Waffenlos, Knüppel)

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50% der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Kneipenschläger

MU 13 KL 9 IN 10 CH 9

FF 10 GE 10 KO 10 KK 12

LeP 25 SK -1 ZK 0 AW 5

GS 8 INI 7+W6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kneipen-Geschossabwehr, Kneipen-Kopfstoß

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50% der Lebenspunkte

Schmerz +1: 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Marcella wird versuchen, zu fliehen, bzw. wenn sie in die Enge getrieben wird, sich so gut wie möglich zu verteidigen, aber nicht um jeden Preis. Wenn ihr die Flucht gelingt, wird sie vermutlich mithilfe einiger Kontakte in der Gilde der Sklavenhändler versuchen, die Stadt zu verlassen, höchstwahrscheinlich mit Ziel Al'Anfa. Denkbar ist auch, dass sie dabei den Helden Rache schwört, die sie um Erbe und Ansehen gebracht haben. Auch An-

nabella de Comte wird ihr Leben so teuer wie möglich verkaufen, allerdings auch immer nach einer Möglichkeit zur Flucht Ausschau halten. Da sie als Attentäterin angeheuert wurde, wird ihr Schicksal bei Gefangennahme das Gefängnis sein. Allerdings ist es gut möglich, dass sie mit Verbindungen oder Verweis auf ihre Fähigkeiten bald schon wieder auf freiem Fuß sein wird.

Ein Ende mit Schrecken

Wenn die Helden letztendlich Lorenzo Coronares die Ergebnisse ihrer Arbeit präsentieren, wird auch die Belohnung je nach Ausgang ausfallen. Sollten sie das Komplott von Claudius und Enrisco aufgedeckt und zudem auch noch Marcellas Plan vereitelt haben sowie Raban Gelderschmied davon abgehalten haben, Rache an Lorenzo zu nehmen, wird dieser sie reichlich entlohnen (zusätzlich zu dem täglichen Dukaten für jeden Spieler etwa 10 Dukaten oder einen besonderen Gegenstand oder eine Waffe). Jeder Held erhält zudem **15 AP**, plus **3 AP** für jedes Komplott, das erfolgreich aufgedeckt oder

vereitelt wurde (Claudius & Enrisco, Marcella, Raban Gelderschmied – **max. 9 AP**). Gelingt es denn Helden zudem auch noch, den Spinnengötzen an die Mohas auszuliefern, so dürfen sie sich noch einmal **5 AP** gutschreiben.

Wenn Lorenzo Coronares allerdings einem der Pläne zum Opfer fallen sollte, werden den Helden nicht nur die Belohnungen entgehen, sondern auch nur **8 AP** erhalten.



Dramatis Personae

Vitario Lorenzo Coronares



MU 14 KL 16 IN 15 CH 14
 FF 12 GE 10 KO 10 KK 9
 LeP 25 AsP - KaP -
 SK 3 ZK 0 AW 5
 GS 8 INI 12+1W6

Sozialstatus: frei/Bürger
 Mengbillas

Dolch: AT 10 PA 7 TP TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gildenrecht, Selbstbewusstes Auftreten, Verhandlungsgeschick, Weg des Händlers, Werte Schätzen

Vorteile/Nachteile: Einkommen III /Angst vor Spinnen 2, Schlechte Eigenschaft: Aberglaube

Kampfverhalten: Wenn möglich, flieht er, ansonsten attackiert er den nächsten Gegner.

Flucht: individuell; spätestens nach einer Stufe Schmerz

Schmerz +1: 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Claudius Coronares



MU 15 KL 12 IN 11 CH 11
 FF 14 GE 11 KO 13 KK 12
 LeP 31 AsP - KaP -
 SK 1 ZK 1 AW 6
 GS 8 INI 13+1W6

Sozialstatus: frei/Bürger
 Mengbillas

Dolch: AT 10 PA 7 TP TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gildenrecht, Selbstbewusstes Auftreten, Stechender Blick, Weg des Händlers, Werte Schätzen

Vorteile/Nachteile: Einkommen II, Kontakt: Stadtwache, Persönlichkeitsschwäche: Arroganz

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50% der Lebenspunkte

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

Erscheinung/Auftreten: Er ist ein Mann von etwa 61 Jahren, dem man seine südländische Herkunft durchaus ansieht und auch dass er in jüngeren Jahren ein eher aufregendes Leben geführt hat. Mittlerweile sind sein Haar und Bart aber ergraut, und er hat sich ganz auf das Händlerdasein konzentriert, trotzdem haftet seinem Blick oftmals etwas gehetztes an. So als ob er hinter jeder Ecke einen Feind vermutet.

Hintergrund: Der Patriarch der Familie Coronares ist gebürtiger Al'Anfaner, der im Kohmkrieg mit einem Expeditionskorps nahe der Spinnenberge auf ein Heiligtum der Keke-Wanaq stieß. Durch Plünderung kam er zu einem gewissen Reichtum, entwendete aber auch die Götzenstatue, was ihm den Zorn der Keke-Wanaq einbrachte. Später ließ er sich in Mengbilla nieder und hoffte, so der Rache der Waldmenschen zu entgehen.

Funktion im Abenteuer: Der Auftraggeber der Helden, der sich von diesen Schutz gegen seine unbekanntenen Feinde verspricht. wird dabei aber versuchen, die wahren Hintergründe zu vertuschen, und immer nur soviel preisgeben, wie es gerade notwendig ist.

Erscheinung/Auftreten: Er ist 33 Jahre alt, stämmig und von kraftvoller Statur. In seiner Jugend war er ein Hitzkopf und Raufbold, der aber bald Gefallen an dem Geschäftsleben gefunden hatte und mit seiner burschikosen Art versuchte, seine Gegner und Partner zu überrumpeln.

Hintergrund: Der älteste Sohn ist ein ehrgeiziger aber manchmal auch impulsiver Kaufmann und Händler, der glaubt, ihm alleine stünde das Erbe zu, und der schon bald die Geschäfte weiterführen sollte. Da er schon seit geraumer Zeit die rechte Hand seines Vaters ist, dieser ihm aber nie die volle Kontrolle über die Geschäfte überlässt, schreckt er auch vor eindeutig kriminellen Machenschaften nicht zurück, um seine Stellung zu sichern.

Funktion im Abenteuer: Er hofft, als alleiniger Erbe die Geschäfte seines Vaters fortführen zu können. Dafür hat er sich mit seinem jüngeren Bruder Enrisco zusammen getan, um seinen Vater zum Rücktritt zu bewegen oder im Notfall auch zu beseitigen.

Enrisco Coronares



MU 13 KL 13 IN 15 CH 16
FF 15 GE 12 KO 11 KK 11
LeP 27 AsP - KaP -
SK 2 ZK 1 AW 6
GS 8 INI 13+1W6

Schip 3

Sozialstatus: frei/Bürger
Mengbillas

Dolch: AT 10 PA 7 TP TP 1W6+1 RW kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Abschleppspezialist,
Falschspielen, Innuendo-Experte, Selbstbe-
wusstes Auftreten, Verführungskunst

Vorteile/Nachteile: Einkommen II, Guter
Geschmack, Persönlichkeitsschwäche: Ver-
wöhnt, Schlechte Eigenschaft: Spielsucht,
Schlechte Eigenschaft: Verschwendungssucht

Kampfverhalten: attackiert den schwächsten
Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach einer Stufe
Schmerz

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder
weniger

Erscheinung/Auftreten: Er ist 29 Jahre alt, aber immer noch ein Taugenichts und Lebemann. Drahtig und mit dunkelblonden Haaren ist Enrisco immer frisch rasiert, und auch ansonsten geht er mit der neusten Mode.

Hintergrund: Der zweite Sohn ist ein Spieler und Frauenheld, der lieber dem süßen Nichtstun frönt und mit dem Familienvermögen seinen Lebensstil finanzieren möchte.

Funktion im Abenteuer: Zusammen mit Claudius will er seinen Vater dazu bringen, endlich die volle Kontrolle über das familiäre Geschäft an Claudius zu übergeben. Er selber begnügt sich mit dem Geld, um seinen Lebensstil weiterhin finanzieren zu können und auch um einige seiner Spielschulden zurück zu zahlen.

Marcella Coronares



MU 13 KL 16 IN 15 CH 16
FF 13 GE 10 KO 10 KK 10
LeP 25 AsP - KaP -
SK 2 ZK 0 AW 5
GS 7 INI 12+1W6

Sozialstatus: frei/Bürger
Mengbillas

Dolch: AT 10 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Neunschwänzige Peitsche: AT 12 PA 5 TP 1w3+1

RW mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Fächersprache, Gilde-
recht, Mal hart, mal zart, Rechnungswesen,
Selbstbewusstes Auftreten, Verhandlungsge-
schick, Versierte Sadistin, Werte Schätzen

Vorteile/Nachteile: Einkommen II, Kontakt:
Unterweltkönig, Vorliebe I (Fesselspiele) /
Persönlichkeitsschwäche: Neid, Fixierung:
Fesselungen, Fixierung: Sadismus

Kampfverhalten: attackiert den schwächsten
Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von
50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder
weniger

Erscheinung/Auftreten: 28 Jahre alt, schlank und mit kurzen schwarzen Haaren ist sie die typische Femme fatale, der jedes Mittel recht ist, um ihre Ziele zu erreichen. Ihren Geschwistern, besonders Claudius und Enrisco, bringt sie bestenfalls Verachtung gegenüber, und ihrem Vater versucht sie, mit eigenen Geschäften zu imponieren und ihn so dazu zu bewegen, ihr die Leitung zu übertragen.

Hintergrund: Sie ist die einzige Tochter des Hauses. Während Vitario hofft, sie als gute Partie verheiratet zu können, wähnt sie sich selber als geeignetere Nachfolgerin, um die Geschäfte ihres Vaters fortzuführen. Sie würde zudem lieber in den lukrativen Skalvenhandel einsteigen und besucht, als geheimes Laster, gerne die verruchten Bordelle der Stadt, wo sie sich mit Frauen und Männern vergnügt und ihre dominante Ader ausspielt. Sie ahnt zwar, dass ihre Brüder etwas planen, weiß aber noch nicht genau was. Dies versucht sie, über Annabella de Comte herauszufinden.

Funktion im Abenteuer: Auftraggeberin von Annabella, Faruk und Ygritte und damit indirekt eine Gegenspielerin der Helden und ihrer Brüder

Drajan Coronares



MU 12 KL 14 IN 16 CH 13
FF 12 GE 12 KO 11 KK 10
LeP 27 AsP - KaP 32
SK 2 ZK 2 AW 6
GS 8 INI 12+1W6
Sozialstatus: frei/Bürger
Mengbillas
Dolch: AT 10 PA 7 TP TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Furcht nehmen, Zahlenmystik

Vorteile/Nachteile: Pragmatiker, Unscheinbar, Vertrauenerweckend / Verpflichtungen: Boronskirche

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Der 24 Jahre alte, pragmatische Borongeweihter ist dünn und besitzt die für seinen Berufsstand typische Blässe.

Hintergrund: Er ist der jüngste der vier Geschwister und angehender Borongeweihter. Die klerikale Laufbahn hatte sein Vater schon recht früh für ihn festgelegt. Mittlerweile hat er sich mit seiner Berufung abgefunden.

Funktion im Abenteuer: Er ist der rote Hering für die Helden, da er tatsächlich gar nichts mit den Mächenschaften seiner Geschwister zu tun hat und sich lieber aus den internen Machtkämpfen seiner Familie heraushält.

Annabella de Comte „Die Meuchlerkönigin“



MU 14 KL 14 IN 13 CH 17
FF 15 GE 15 KO 11 KK 10
LeP 27 AsP - KaP -
SK 2 ZK 1 AW 8
GS 8 INI 15+1W6
Sozialstatus: frei
Mengbilar: AT 16 PA 10
TP 1W6+1 RW kurz

Stockdegen: AT 15 PA 12 TP 1W+2 RW mittel

Wurfmesser: FK 14 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/5/10
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anatomie (Menschen), Fächersprache, Hofzeremoniell, Meisterin der Tarnung, Verführungskunst, Finte III, Hand Borons Stil, Schnellziehen, Versteckte Klinge,

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Gutaussehend I, Wohlklang / Niedrige Zähigkeit

Kampfverhalten: Sie attackiert den nächsten Gegner, vorrangig aber den gefährlichsten, um ihn schnellstmöglich auszuschalten.

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Die elegante Al'Anfanerin von etwa 28 Jahren, mit schwarzen Haaren und einem (falschen) Schönheitsfleck auf der linken Wange gibt sich oft als Adelige, Mätresse oder ähnlich leichte Eroberung aus, um ihren, meist männlichen, Opfern nahe zu kommen. Als besonderes Laster hat sie über die Jahre Gefallen an Menschenfleisch gefunden.

Hintergrund: Die Meuchlerin aus dem Süden, die ihre Dienste für den richtigen Preis jedem anbietet, der es sich leisten kann, ist eine Kannibalin, die schon mehr als ein Opfer spurlos hat verschwinden lassen.

Funktion im Abenteuer: Sie wurde von Marcella angeheuert und soll herausfinden, was Enrisco und Claudius planen, und diese wenn möglich beseitigen.

Raban Gelderschmied



MU 14 KL 14 IN 15 CH 11
FF 14 GE 11 KO 11 KK 10
LeP 27 AsP - KaP -
SK 2 ZK 0 AW 6
GS 8 INI 13+1W6
Sozialstatus: frei
Dolch: AT 10 PA 7 TP 1W6+1
RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gestählter Wille, Meister der Improvisation, Schmerzen unterdrücken

Vorteile/Nachteile: Kontakt: Bettler / Arm, Schlechte Eigenschaft: Rachsucht, Verstümmelt: Einäugig

Kampfverhalten: ttackiert aus dem Hinterhalt den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Er ist 57 Jahre alt und durch die jahrelange Gefangenschaft gezeichnet. Einäugig und hinkend ist er meist als Vagabund oder Bettler unterwegs. Seine südländische Herkunft sieht man ihm auf den ersten Blick nicht wirklich an.

Hintergrund: Er ist der letzte Überlebende der Kohm-kriegsexpedition in die Spinnenberge, wurde von den Keke-Wanaq gefangengenommen, konnte aber fliehen. Nach seiner Flucht landete er aber erst einmal in einem al'anfaner Gefängnis. Seit er wieder frei ist, sucht er nach Vitario Coronares, den er für seine verlorenen Jahre verantwortlich macht, um Rache zu nehmen.

Funktion im Abenteuer: Von Rache getrieben versucht er entweder, jeden in Vitarios Nähe für seine Zwecke zu instrumentalisieren, um Vitario zu schaden, oder aber diesen selber zu töten.

Taranhu-Matua (optional)



MU 15 KL 11 IN 12 CH 12
FF 13 GE 15 KO 16 KK 17
LeP 37 AsP - KaP -
SK 1 ZK 3 AW 10
GS 7 INI 14+1W6
Sozialstatus: frei/Ke-
ke-Wanaq
Waffenlos: AT 15 PA 10

TP 1W6 RW kurz

Katar: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Speer: AT 15 PA 9 TP 1W6+3 RW lang

Blasrohr: FK 14 LZ 2 TP 1W6 RW 2/20/40

RS/BE 3/1 (Keke-Chitinrüstung)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Freiklettern, Geländekunde (Dschungelkundig), Auf Distanz halten I (Speer), Finte II (Waffenlos, Katar, Speer), Hruruzat, Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag II (Waffenlos, Speer)

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Giftresistenz II, Hart im Nehmen, Richtungssinn, Zäher Hund / Körperliche Auffälligkeit, Schlechte Eigenschaft: Aberglaube

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 75 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Der große kräftige Moha von etwa 27 Jahren hat, wie alle Mitglieder seines Stammes, den Vorderschädel rasiert und mit Spinnenmalereien verziert. Zur Tarnung wird er dies aber mit einem Kopftuch zu verstecken versuchen. Wie bei allen Keke-Wanaq geht etwas Makaberes von ihm aus, dabei kann er Bekannten freundlich gegenüber treten, wenn er überzeugt ist, dass sie ihm helfen werden.

Hintergrund: Der kräftige Stammeskrieger der Keke-Wanaq wurde zusammen mit Aneki-Inti ausgeschiedt, die geraubte Statuette nach Jahren zurückzubringen.

Funktion im Abenteuer: Er ist Gegner oder Verbündeter der Helden, je nachdem, ob sie sich entscheiden, ihm zu helfen, die Statue wieder zu bekommen, oder ihrem ursprünglichen Auftraggeber beistehen.

Ankeki-Inti (optional)



MU 14 KL 16 IN 13 CH 9
 FF 16 GE 15 KO 11 KK 13
 LeP 27 AsP KaP -
 SK 2 ZK 1 AW 8
 GS 8 INI 15+1W6
Sozialstatus: frei/Ke-
 ke-Wanaq
Waffenlos: AT 13 PA 9 TP 1W6

RW kurz

Krallenklauen: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Blasrohr: FK 15 LZ 2 TP 1W6 RW 2/20/40

RS/BE 1/0 (Bastrüstung/Teile)

Aktionen: 1

Zauber: Hexengalle, Insektenbann, Spinnenlauf, Spinnenruf

Animistenkräfte: Großer Sprung, Patronruf, Schneller Angriff, Tierverwandlung

Sonderfertigkeiten: Freiklettern, Geländekunde (Dschungelkundig), Gift Melken (Landtiere), Hinterhaltsspezialist, Beidhändiger Kampf II, Doppelantritt, Finte I, Präziser Schuß I (Blasrohr), Wirbelangriff I

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Flink, Giftresistenz II, Richtungssinn / Körperliche Auffälligkeit, Schlechte Eigenschaft: Aberglaube, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Die gelenkige und flinke Animistin von etwa 26 Jahren hat, wie auch Taranhu-Matu ihren Vorderschädel rasiert und mit Spinnensymbolen bemalt. Ihre Ohrläppchen sind ebenfalls stammestypisch durch Opale und Edelhölzer langgezogen. Wenn sie in der Stadt unterwegs ist, versucht sie, diese Merkmale so gut es geht mit Tüchern und Kleidung zu verbergen. Bei der nächtlichen Konfrontation wird sie aber eine hölzerne Spinnenmaske tragen, um noch unheimlicher zu wirken.

Hintergrund: Die Animistin vom Stamm der Ke-ke-Wanaq, mit dem Tiergeist der Spinne, wird zusammen mit Taranhu-Matua ausgesendet, das heilige Artefakt ihres Stammes wiederzubeschaffen und den Dieb nach all den Jahren endlich seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Funktion im Abenteuer: Sie ist Gegnerin oder Verbündete der Helden, je nachdem, ob sie sich entscheiden, ihr zu helfen, die Statue wieder zu bekommen, oder ihrem ursprünglichen Auftraggeber beistehen.

Cyrano de Trabbacantes



MU 12 KL 16 IN 15 CH 14
 FF 16 GE 11 KO 10 KK 10
 LeP 25 AsP 36 KaP -
 SK 2 ZK 0 AW 6
 GS 8 INI 12+1W6
Sozialstatus: frei/Bürger
 Mengbillas
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Zauber: Auris Illusionis, Banbaladin, Chamaelioni, Flim Flam, Hintergrundmusik, Impersona, Oculus Illusionis, Projectimago, Reflectimago

Sonderfertigkeiten: Fernzaubern, Kalligraphie, Parallelzauberei

Vorteile/Nachteile: Wohlklang, Verweicht

Kampfverhalten: Flucht, Ablenkung durch Illusionen

Flucht: sofort

Schmerz +1: 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Erscheinung/Auftreten: Der 27jährige, horasische Illusionsmagier mit gestutztem Spitzbart und gepflegten Haaren ist ein verweichtlicher Magier, der seine Kunst nur zu Unterhaltungszwecken einsetzt und Konfrontationen lieber aus dem Weg geht.

Hintergrund: Er ist Abgänger der Akademie der Erscheinungen zu Grangor und ein Freund aus Enrisco Coronares Entourage.

Funktion im Abenteuer: Er soll im Auftrag Enriscos dessen Vater mit einigen Illusionen zusetzen.

Kergaj Aljeff



MU 15 KL 11 IN 12 CH 12

FF 13 GE 12 KO 13 KK 15

LeP 31 AsP - KaP -

SK 1 ZK 2 AW 6

GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei/Bürger

Mengbillas

Dolch: AT 10 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Drohgebärden, Eiserner Wille, Haltegriff, Schwitzkasten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Eisern, Hart im Nehmen, Persönlichkeitsschwäche: Streitsucht, Schlechte Eigenschaft: Jähzorn

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 75 % der Lebenspunkte

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

Erscheinung/Auftreten: Er ist ein muskulöser, glatzköpfiger Norbarde von fast 2 m Körpergröße. Narben von Bärenatzen verlaufen über seinen Schädel und verleihen ihm ein gefährliches Aussehen. Sein Schnurrbart ist immer gepflegt, eine Tatsache auf die er sehr stolz ist.

Hintergrund: Norbardischer Söldner und Leibwächter, der von Vitario angeheuert wurde, ihn zu beschützen, und den Auftrag in Aussicht auf einfach verdientes Geld annahm.

Funktion im Abenteuer: Er ist Vitarios Leibwächter, wird aber von diesem entlassen, als Vitario die Helden zu seinem Schutz engagiert. Er agiert fortan als Gegner der Helden und versucht bei jeder sich bietenden Gelegenheit, ihnen Steine in den Weg zu legen, entweder als ernstzunehmender Gegner oder als Comic Relief.





Ganove (einfach)

MU 12 KL 10 IN 11 CH 9
 FF 13 GE 10 KO 12 KK 13
 LeP 25 AsP - KaP -
 SK 1 ZK 1 AW 6
 GS 8 INI 12+W6
Waffenlos: AT 12 PA 7
 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 11 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (Waffenlos, Säbel)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft: Goldgier

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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



Ganove (durchschnittlich)

MU 14 KL 11 IN 11 CH 9
 FF 13 GE 12 KO 14 KK 14
 LeP 30 AsP - KaP -
 SK 1 ZK 1 AW 7
 GS 8 INI 13+W6
Waffenlos: AT 13 PA 7 TP
 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

Brabakbengel: AT 10 PA 5 TP 1W6+5 RW mittel

Sklaventod: AT 13 PA 11 TP 1W6+4 RW mittel

Balestrina: FK 13 LZ 2 TP 1W6+4 RW 10/35/60
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (Waffenlos, Brabakbengel, Sklaventod)

Vorteile/Nachteile: Hart im Nehmen, Persönlichkeitsschwäche: Unheimlich, Schlechte Eigenschaft: Goldgier

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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



Mengbillaner Gardist

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11
 FF 12 GE 13 KO 13 KK 13
 LeP 30 AsP - KaP -
 SK 1 ZK 2 AW 6
 GS 6 INI 11+W6
Waffenlos: AT 12 PA 6
 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Hellebarde (2H): AT 12 PA 6 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE (Schuppenrüstung) 5/1

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Säbel Hellebarde), Wuchtschlag (Waffenlos, Säbel, Hellebarde), Zu Fall bringen (Hellebarde)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche: Arroganz, Schlechte Eigenschaft: Goldgier

Kampfverhalten: attackiert den nächsten Gegner

Flucht: individuell; spätestens nach Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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

Gifte und Elixiere

Die folgenden Gifte und Elixiere können im Verlauf des Abenteurers von unterschiedlichen Personen eingesetzt werden. Der wahrscheinlichste Verwender ist bei dem Gift jeweils vermerkt. Suche dir als Spielleiter die Gifte und Elixiere heraus, die dir am passendsten gegen deine Gruppe erscheinen.

Arachnae (Taranhu-Matua, Aneki-Inti)

Arachnae ist ein aus dem Verdauungssekret der Höhlenspinne gewonnenes Gift. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Arachnae ist die Wirkung nicht kumulativ, sondern es zählen die höheren Abzüge. Wenn bei einer mehrfachen Vergiftung die niedrigeren Abzüge eine längere Wirkungsdauer aufweisen, so kommen diese erst nach dem Ablauf der Wirkungsdauer der höheren Abzüge zum Tragen, jedoch nur mit der verbleibenden Dauer in Minuten.

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: -2 AT, -2 FK, -2 VW / -1 AT, -1 FK, -1 VW

Beginn: 2 KR

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Arax (Annabella de Comte)

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen Paralyse / 1 Stufe Paralyse

Beginn: 10 Minuten

Dauer: 1 Tag / 12 Stunden

Betäubungsgift (Annabella de Comte, Ygritte, Marcella Coronares)

Rezepttyp: Physische Wirkung

Rezeptbeschreibung: Betäubungsgift ist ein Waffengift, das bei seinem Opfer Müdigkeit und Trägheit verursacht. Die Wirkung des Betäubungsgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen Betäubung erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungsdauer davon betroffen sein.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: 2 Stufen Betäubung, 2 Stufen Paralyse / 1 Stufe Betäubung, 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Gelbschwanzskorpiongift (Annabella de Comte)

Das Gift des Gelbschwanzskorpions schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung kann nur einmal am Tag eintreten.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 3 x 1W6 SP / 3 x 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: Der Schaden entsteht in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich.

Höhleenspinnengift (Taranhu-Matua, Aneki-Inti)

Die Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: eine Stufe Paralyse / keine Auswirkungen

Beginn: 3 KR

Dauer: 24 Stunden / -

Königsskorpiongift (Annabella de Comte)

Die Wirkung ist kumulativ, allerdings kann man dadurch nicht mehr als 2 Stufen Paralyse erhalten.

Stufe: 3

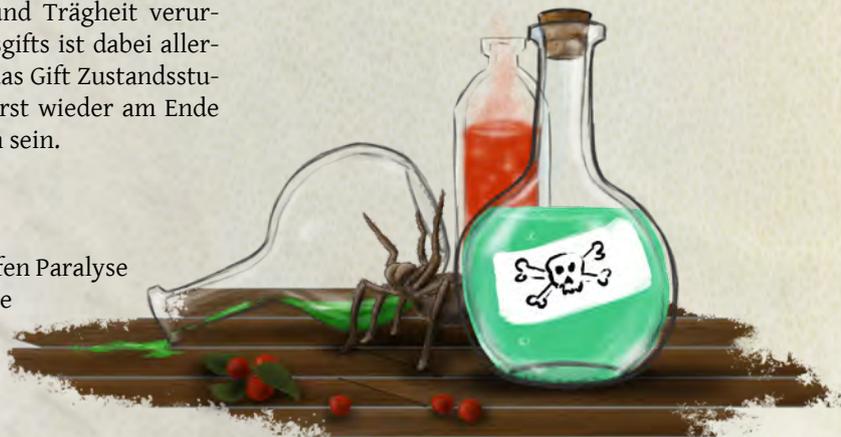
Art: Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: eine Stufe Paralyse / keine Auswirkungen

Beginn: sofort

Dauer: 2 Stunden / -



Kukris (Annabella de Comte)

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6-1 SP pro KR, Juckreiz (1 Stufe Verwirrung), Krämpfe (1 Stufe Schmerz) / 1W3-1 SP; Krämpfe (1 Stufe Schmerz)

Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 (Krämpfe)

Dauer: bis zum Tod / 50 KR

Regenspinnengift (Meridianische Regenspinne)

Das Gift der meridianischen Regenspinne ist sehr gefährlich. Der Schaden ist jedoch nicht kumulativ.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 5W6 SP +2 Paralyse / 3W6 SP + 1 Paralyse

Beginn: sofort; die SP treten nicht sofort schlagartig auf, sondern der Held verliert jede KR 4 LeP

Dauer: 1 Stunde

Vogelspinnengift (Vogelspinne, Taranhu-Matua, Aneki-Inti)

Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich. Der Schaden ist kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Wurara (Taranhu-Matua, Aneki-Inti)

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

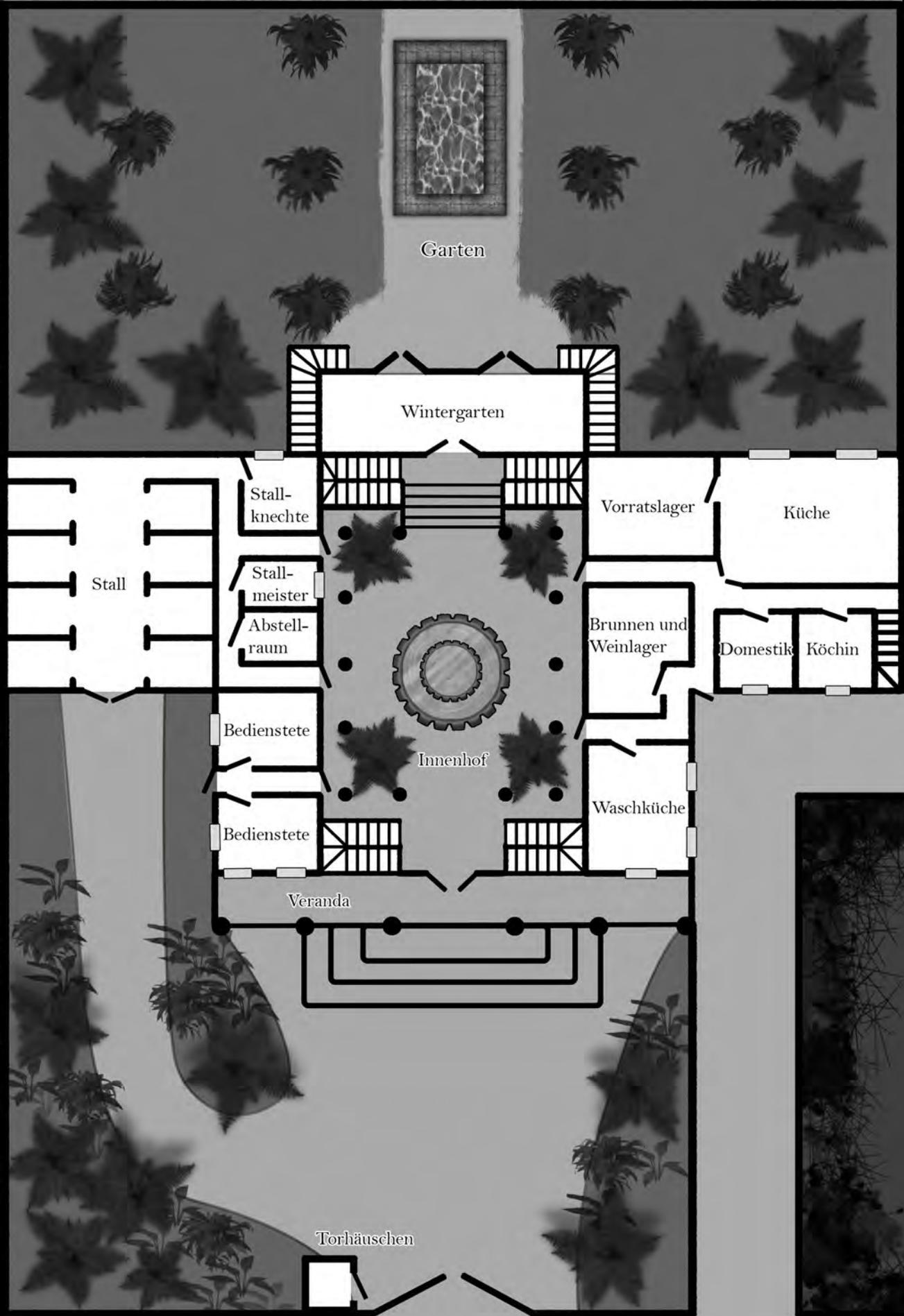
Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP/Stunde, Sinnestäuschungen (2 Stufen Verwirrung) / 1W3 SP/Stunde, leichte Sinnestäuschungen (1 Stufe Verwirrung)

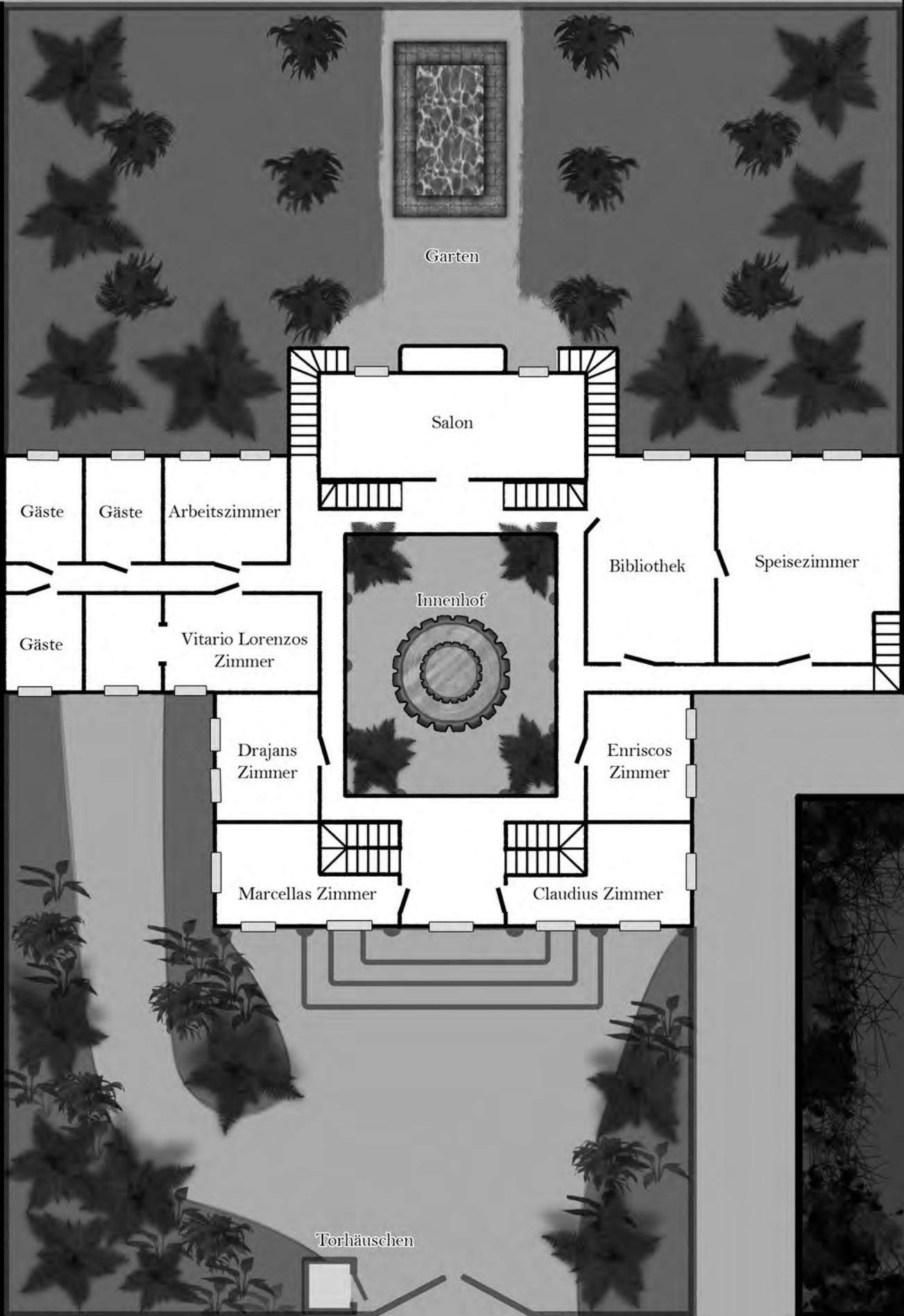
Beginn: 3 Kampfrunden

Dauer 4 Stunden / 2 Stunden





Villa Coronares: Erdgeschoß



Villa Coronares: 1 Stock

Abort

Hinterhof

Küche

Theke

Schankraum

Vordach

« Straße »

Zum
Skorpionstachel



Ort und Zeit

Mengbilla
1040 BF

ANFORDERUNGEN

Wissenstalente
Kampftalente
Gesellschaftstalente



DIE RACHE DES SPINNENGÖTZEN

Von einem Kaufmann in Mengbilla als Leibwächter angeheuert, müssen die Helden herausfinden wer oder was diesem nach dem Leben trachtet.

Handelt es sich wirklich um die Rache eines uralten Götzen aus den Spinnenbergen oder steckt etwas ganz anderes hinter den seltsamen Vorkommnissen.

FANPRODUKT