

# *Verlorene Liebesmüh'*



Ein kurzes Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 2-3 Helden

**Regelwerk:** DSA 4.0 oder 4.1

**Ort und Zeit der Handlung:** Grangor, im Sommer eines beliebigen Jahres

**Komplexität (Meister/Helden):** mittel/einfach

**Erfahrung (Helden):** erfahren (ca. Stufe 5-7)

**Anforderungen (Helden):** Interaktion, Talenteinsatz, diplomatisches Geschick, detektivischer Spürsinn, Kampffertigkeiten

© René Schaal 2010

# Ein paar Worte an den Meister

Sie kennen es bestimmt – Ihre Helden haben mal wieder die Welt gerettet, einem bösen Schwarzmagier das Handwerk gelegt, eine Prinzessin aus den Fängen eines Drachen gerettet und zwei Kisten randvoll mit Edelsteinen nach Hause geschleppt. Bei all dem Heldentum bleibt jedoch ein Aspekt zumeist auf der Strecke – Die Romantik. In diesem Abenteuer müssen die Helden – Fernab von allen finsternen Druiden, Monstern und Schätzen – Einem unglücklichen Tollpatsch zur Liebe seines Lebens verhelfen. Das Abenteuer eignet sich bestens als „Intermezzo“ zwischen zwei größeren Abenteuern oder während einer Kampagne.

Auf einem sommerlichen Ball in Grangor lernen die Helden den jungen Esquirio Alrico ay Farsid kennen, der seit Wochen in die attraktive Signora Dhana von Kopp verliebt ist. Daß seine Eroberungsversuche bisher nicht gefruchtet haben wird bald offensichtlich – Der junge Alrico ist geradezu vom Pech verfolgt, tritt in jedes Fettnäpfchen und macht sich mit seiner schusseligen Art zum Gespött aller Ballgäste. Die Helden können gerade noch den Freitod des liebeskranken Esquirio verhindern. Jetzt ist die Kreativität der Helden gefragt – Wie könnte man Alricos Angebotete auf ihn aufmerksam machen und sie für ihn gewinnen? Was die Helden auch immer versuchen – Zunächst macht Alricos Tollpatschigkeit alle Versuche zunichte. Doch dann wird die Signora von Kriminellen entführt – Und mit Hilfe der Helden wächst Alrico schließlich über sich selbst hinaus. Mit etwas Glück im Unglück gelingt es ihm an Ende dann doch noch, seine Angebotete zu erobern.

Das vorliegende Abenteuer ist für 2-3 mäßig erfahrene Helden (ca. Stufe 5-7) gedacht und relativ kurz, läßt sich aber nach Wunsch auch beliebig ausdehnen. Es ist für den Meister und die Spieler von einfacher bis mittlerer Komplexität und erfordert von den Helden vor Allem Interaktion mit NSCs, Talenteinsatz, diplomatisches Geschick, Kreativität sowie ein wenig detektivischen Spürsinn und etwas Kampffertigkeiten. Ihre Helden sollten alle einigermaßen „salonfähig“ sein, d.h. über gewisse Etikette, soziale Anpassungsfähigkeit, einen ausreichend hohen Sozialstatus oder Beziehungen zum horasischen Adel verfügen. Aufgrund der Thematik ist das vorliegende Abenteuer natürlich auch für Rahja- und Travia-Geweihte geradezu prädestiniert.

Von ungehobelten, weltfremden oder sozio-phoben Helden sollten Sie ebenso absehen wie von wilden Exoten oder dem Horasreich feindlich gesinnten Charakteren (wie z. B. Thorwaler). Alternativmöglichkeiten für den Abenteuereinstieg bei unpässlicher Gruppenkonstellation finden Sie weiter unten.

Generell sollten Sie das vorliegende Abenteuer nicht als „geschriebenes Gesetz“ betrachten. Es steht Ihnen als Meister selbstverständlich frei, die Handlung an Ihren individuellen Geschmack und Ihre Gruppe anzupassen.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Orte, Personen, Ereignisse, etc. können eventuell offiziellen Publikationen widersprechen.

Sollten Sie dieses Abenteuer mit Ihrer Gruppe gespielt haben, würde mich über eine Resonanz – Positiv wie kritisch – Sehr freuen:

[rene\\_schaal@gmx.net](mailto:rene_schaal@gmx.net)

René Schaal, Mannheim, Sommer 2010



# Prolog: Der Ball

## Die Einladung

- Wenn in Ihrer Gruppe ein oder mehrere Helden mit entsprechend hohem Sozialstatus oder Beziehungen zum horasischen Adel dabei sind, wird ihnen in einem beliebigen Sommer eine Einladung zu einem Ball bei Baron Yerno del Castellani aus Grangor zugesandt. Laut Einladungsschreiben ist „Begleitung willkommen“, so daß auch nicht direkt eingeladene Helden trotzdem an dem Ball teilnehmen können. Für eine Übernachtungsmöglichkeit müssen die Helden allerdings in jedem Fall selbst sorgen.
- Ist Ihre Heldengruppe eher „phexisch“ orientiert könnten sie in Grangor den heißen Tipp bekommen, daß „in der Villa des stinkreichen Castellani so Einiges zu holen“ ist. Jetzt muß sich nur noch ein Fälscher finden lassen, der ein fingiertes Einladungsschreiben erstellt.
- Sollten Ihnen beide Varianten nicht zusagen, können Sie den Ball auch komplett weglassen und die Helden bei einem abendlichen Spaziergang durch Grangor auf den suizidgefährdeten Alrico treffen lassen (siehe unten).

## Grangor

- Das „aventurische Venedig“ liegt im nördlichen Horasreich am Meer der sieben Winde, direkt an der Phecadi-Mündung. Die wohlhabende, freie Handelstadt ist auf 4 Hauptinseln und mehr als 40 kleinere Inseln verteilt, die mit Brücken, Stegen, Dämmen und Kanalfähren verbunden sind.
- Stadtteile: Alt-Grangor, Grangorella, Kopp, Neuhaven, Sichel, Suderstadt, Süd-Grangor, Traviastrand
- Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Travia (zweimal), Tsa, Rondra, Peraine
- Weitere Sehenswürdigkeiten: Akademie der Erscheinungen, Kadettenanstalt, Kriegshafen, König-Khadan-Halle, Immanstadion, Güldenlandmuseum, zahlreiche Handelskontore und Banken
- Eine ausführliche Beschreibung Grangors finden Sie in den Spielhilfen „das Königreich am Yaquir“, „Fürsten, Händler, Intriganten“ oder „Reich des Horas“ sowie im Abenteuer-Band „die Geheimnisse von Grangor“.

## Baron Yernos Villa

Die prächtige, ausladende Villa des Barons liegt im Stadtteil Alt-Grangor, nördlich des Bürgerhauses direkt am Strand. Eine drei Schritt hohe Mauer umspannt das Anwesen, das neben der eigentlichen Villa auch ein Gesindehaus, einen Lustgarten mit Teehäuschen und einen Privatstrand umfasst.

## Auf dem Ball

Zwei Bewaffnete kontrollieren am Eingang die Einladungsschreiben der Gäste, die dann von Bediensteten in den Ballsaal geleitet werden. Ein Herold kündigt stets die Neuankömmlinge an.

Der beeindruckende Ballsaal im ersten Stock der Villa ist recht geräumig, der braungraue Marmorboden spiegelblank poliert. Die Wände zieren Gemälde, Wandteppiche, Spiegel und Silberleuchter, in der Mitte des Saals hängt ein edelsteinbesetzter Lüster. Samtbezogene Sofas und Stühle bieten Sitzgelegenheiten, ein reichhaltiges Büffet und verschiedene alkoholische Getränke sorgen für das leibliche Wohl, und eine Musikkapelle spielt auf zum Tanz. Eine breite, zweiflügelige Tür führt im hinteren Teil des Saals auf den Balkon hinaus, von dem man einen herrlichen Blick auf den Strand und das Meer hat.

Ihre Helden können es sich an diesem Abend mal so richtig gut gehen lassen, sich mit den Reichen, Wichtigen und Schönen von Grangor unterhalten – Und sich natürlich auch nach allen Regeln der Kunst amüsieren. Je nach Beschäftigung der Helden können Sie Proben auf beispielsweise Tanzen, Zechen, Etikette oder Betören verlangen. Vermitteln Sie die Atmosphäre eines rauschenden Festes an einem lauen Sommerabend in gleichsam malerischer und romantischer Umgebung. Ob die Helden dabei freundschaftliche, geschäftliche oder gar rahjagefällige Kontakte knüpfen können bleibt Ihrer meisterlichen Gnade überlassen.

Wenn Sie Ihre Rollenspielabende gerne mit passender Musik untermalen bietet sich für den Ball natürlich klassische Tanzmusik an. Beispielhaft seien die Menuette von Luigi Boccherini, Wolfgang Amadeus Mozart oder Joseph Haydn genannt.

Sind Ihre Helden mit "phexischen" Hintergedanken zum Ball gekommen sollten Sie es ihnen nicht zu einfach machen – Im ganzen Haus gibt es Bedienstete und Wachen, und außerhalb des Ballsaals werden kaum Gäste geduldet. Reichtümer gibt es in Baron Yernos Villa unterdessen mehr als genug. Was die Helden ungesehen erhaschen und aus der Villa schmuggeln können bleibt wiederum Ihrer meisterlichen Gnade überlassen.

## **Der Gastgeber und die Gäste**

### ***Baron Yerno del Castellani***

Der etwas kleinwüchsige und beleibte, aber stets sehr gepflegte und teuer gekleidete Gastgeber ist Mitte 40. Er ist ein Lebemann wie er im Buche steht, der sich für Geld, Kunst und kulinarische Köstlichkeiten ebenso interessiert wie für junge Frauen. Seine Gattin Arsella ist momentan "unpässlich" und nimmt deshalb nicht an dem Ball teil.

### ***Cavalliera Carlissa della Brigonetti***

Voller Stolz und Würde, doch gleichzeitig mit Witz und Charme präsentiert sich die stämmige, resolute Ritterin auf dem Ball. Trotz ihrer an die 40 Jahre sieht sie noch immer sehr attraktiv aus. Dies liegt nicht nur an ihrer äußerst weiblichen Figur und ihren wallenden dunkelblonden Locken – Auch ihre frech blickenden Rehaugen und ihr stets sympathisch lächelnder Schmollmund haben schon viele Männer in ihren Bann gezogen. Schade nur, daß die Cavalliera weniger den Herren als mehr dem eigenen Geschlecht zugeneigt ist ...

### ***Gransignore Lessandro ya Calleano***

Schon etwas angetrunken erscheint der junge Adlige auf dem Ball. Er ist ein wahrhafter Tunichtgut, der einfach in den Tag hineinlebt und sich um nichts und niemanden sorgt. Zwar ist er gut gekleidet und von gepflegtem Äußeren, doch mit seinen schlechten Manieren fällt er schon bald negativ auf.

### ***Capitano Ludolfo Tristoban***

Der stolze, hochdekorierte, etwa 50 Jahre alte Veteran der horasischen Kriegsflotte ist in voller Paradeuniform auf dem Ball erschienen. Der hochgewachsene Seebär mit Kaiser-Alrik-Bart beobachtet das Geschehen eher gelangweilt und mit starrem Blick. Sein Eis kann man nur brechen, wenn man ihn auf die richtigen Themen anspricht – Dazu gehören Seefahrt, Kriegskunst und Politik.

### ***Abelmir und Viviona Branntewein***

In ihrer göttergefälligen Bescheidenheit fügt sich das ehrwürdige Paar nur schwerlich in den rauschenden Ball ein. Die gutgelaunten, sympathischen Travia-Geweihten in ihren grellen, orangenen Roben suchen mehr tiefgründige Gespräche als billiges Amusement. Dabei weisen sie die Ballgäste bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf die Tugenden Travias hin.

### ***Magister Valpo Riccottini***

Mit seiner grauen, bunt bestickten Robe und dem Spitzbart ist der schlanke, gut 40 Jahre alte Valpo Riccottini unschwer als Magus der Akademie der Erscheinungen zu erkennen. Mit seiner bohrenden Neugier, seiner Vorliebe für magiephilosophische Diskurse und seinem etwas zynischen Humor ist er ein durchweg anstrengender Gesprächspartner.

### ***Thalion Kuyfhoff***

Als jüngster Spross der reichen Händlerfamilie Kuyfhoff hat Thalion viele Privilegien und wenig Pflichten. Der sorglose Jüngling ist in Begleitung seiner fast kindlich wirkenden Ehefrau Klevi, und das junge Paar macht keinerlei Hehl aus ihrer äußerst rahajgefälligen Zuneigung.

### ***Signora Dhana von Kopp und Esquirio Alrico ay Farsid***

Die beiden Protagonisten, die im Anhang "Dramatis personae" ausführlich beschrieben sind, sollten den Helden in besonderem Maße auffallen. Die junge Signora übertrifft auf dem Ball alle anderen Damen an Schönheit, und sie wird ständig von einer Traube von Männern umringt. Doch sämtliche Annäherungsversuche scheint sie charmant abzuweisen. Der Esquirio Alrico fällt dagegen eher negativ auf: Seine Mißgeschicke machen ihn schon bald zum Gespött des Balls. Erst stolpert er beim Betreten des Ballsaals über die Türschwelle, später wirft er eine Weinkaraffe um, und schließlich reißt er im Vorbeigehen noch ein Gemälde von der Wand herunter.

### ***Weitere Gäste***

Neben den hier aufgeführten Persönlichkeiten nehmen etwa 30 weitere Gäste (überwiegend Adelige und reiche Händler mit Begleitung) an dem Ball teil, die Sie nach Belieben ausgestalten können. Übliche Gesprächsthemen sind die aktuelle politische oder wirtschaftliche Lage in Grangor und im Horasreich, die unvermeidlichen Plänkeleien und Intrigen der Adelligen, sowie auch anspruchsvollere Themen wie Kunst, Philosophie oder Musik.

# Der tragische Ausklang des Abends

## Das Ende des Balls

Auch das rauschendste Fest neigt sich irgendwann dem Ende zu. Zu später Stunde, wenn sich alle genug verköstigt und amüsiert haben, verlassen nach und nach die Gäste den Ballsaal. Auch Ihre Helden sollten sich schließlich gezwungen sehen, die Villa des Barons zu verlassen und sich in Richtung ihres Gasthauses zu begeben.

## Der verzweifelte Esquirio

Unterwegs im nächtlichen Grangor, an einer der zahlreichen Brücken, können die Helden eine Gestalt auf dem Brückengeländer kauern sehen. Waren die Helden auf dem Ball können sie den jungen Alrico ay Farsid wiedererkennen, der mit tränenunterlaufenen Augen in das Wasser starrt und offenbar mit einem verzweifelten Sprung in die aufgewühlten Wellen hadert.

Nun ist es an den Helden, den Esquirio von seinem Freitod abzuhalten. Dabei können sich die Helden in erster Linie auf überzeugende Worte oder notfalls auch auf die Anwendung von Gewalt, Magie oder göttlichem Wirken stützen.

- Zunächst wird Alrico mürrisch versuchen, die unliebsamen Helden loszuwerden – Mit Sätzen wie “Laßt mich doch einfach in Ruhe!”, “Verschwindet endlich!” oder “Das alles geht Euch gar nichts an!”.

- Wenn die Helden nicht von Alricos Seite weichen wird er anfangen zu lamentieren: “Ach, mein Leben hat doch keinen Sinn mehr!”, “Ich halte den Druck einfach nicht mehr aus!” oder “Sie wird mich niemals erhören!”.

- Haken die Helden nach wird Alrico unter Tränen schließlich seine ganze Lebensgeschichte erzählen: Von seinem Fluch, seinem strengen Vater, dem Militärdienst, dem Adel in Grangor und zuletzt von seiner unglücklichen Liebe zu Dhana von Kopp. Er schließt mit den Worten: “Ohne Dhana kann ich nicht leben! Auf dem Ball habe ich mich wie der letzte Idiot aufgeführt, und sie hat mich nicht einmal eines Blickes gewürdigt!”.

- Einfache Aufbauversuche der Helden wie “Andere Mütter haben doch auch schöne Töchter!” sind bei dem verzweifelten und liebeskranken Alrico fruchtlos.

- Ein Ansatzpunkt wäre, daß die Helden Alrico nach Erfolgen in seinem Leben fragen – Zum Beispiel, wie er zu seinem Esquirio-Titel gekommen ist. Dann wird Alrico schließlich mit der Geschichte herausrücken, die sich vor 3 Jahren ereignet hat. Während eines Militäreinsatzes gegen die Novadi in der Dröler Mark war er eines Nachts auf Patrouille. In seiner Schusseligkeit zerstörte er dabei einen frisch errichteten Damm, und der Harotrud überflutete das Arsenal des horasischen Lagers. Doch Glück im Unglück: Ein Trupp novadischer Assassinen wurde gleichsam von den Fluten in den Tod gerissen. Für sein “besonnenes und heldenhaftes Eingreifen” wurde Alrico daraufhin mit dem Titel eines Esquirio geehrt. Das denkwürdige Beispiel zeigt, daß auch ein Tollpatsch wie Alrico Erfolg haben und es im Leben zu etwas bringen kann.

- Die Helden wollen sicher wissen, welche Eroberungsversuche denn Alrico ay Farsid bereits unternommen hat, um seine Angebetete Dhana von Kopp auf sich aufmerksam zu machen. Alrico erzählt von feurigen Liebesgedichten (die von Dhana offenbar ignoriert wurden, obwohl der junge Alrico poetisch durchaus begabt ist), von einem unglücklichen Minneversuch (bei dem Alrico von einem Nachtopf getroffen wurde während er unter Dhanas Balkon seine Leier stimmte) und der Teilnahme an einer Ruderregatta, die von Dhanas Vetter Curthan veranstaltet wurde (und bei der Alrico schon vorzeitig ausschied als sein Boot bei einem Zusammenstoß leckschlug und kenterte).

- Ob nun aus Mitleid, Pflichtgefühl, Schicksalsglaube oder finanziellen Interessen: Die Helden sollten Alrico schließlich ihre Hilfe bei seinen Liebesproblemen anbieten. Der nach dem Gespräch mit den Helden wieder etwas zuversichtlicher wirkende Esquirio wird die Hilfe dankend annehmen und (sofern von Helden-seite aus daran Interesse besteht) sogar eine pekuniäre (oder anderweitige) Belohnung in Aussicht stellen.

- Mit dankbaren Worten verabschiedet sich der junge Esquirio schließlich von den Helden. Am nächsten und den darauffolgenden Tagen können die Helden Alrico – Zumindest außerhalb der Dienstzeiten – In der Kaserne im Zentrum des Stadtteils Kopp oder dem nahen Wirtshaus “zwei Lilien” aufsuchen, um gemeinsam mit ihm Pläne zu schmieden.

# In rahjagefälliger Mission

In diesem Abschnitt ist in erster Linie Kreativität gefragt – Sowohl von Ihren Spielern als auch von Ihnen als Meister. Lassen Sie zunächst die Helden Vorschläge unterbreiten, wie man Alricos Liebesglück auf die Sprünge helfen kann. Im Folgenden finden Sie hierzu einige Auswahlmöglichkeiten. Wenn Ihren Spielern die Ideen ausgehen können Sie auch den jungen Esquirio entsprechende Vorschläge machen lassen. Die wachsende Verzweiflung ist Alrico dabei mehr als ansehbar.

Sind Ihre Spieler besonders kreativ müssen Sie als Meister möglicherweise improvisieren. Letztendlich sollte jedoch Alricos Pech vorerst jeden Plan zunichte machen.

## Der fingierte Überfall

Alrico weiß, daß Dhana gerne nachts im Stadtteil Kopp spazierengeht. Da sich hier zu Phexens Stunde auch gerne betrunkene Matrosen und anderes Gesindel herumtreiben ist ein Übergriff auf eine junge, attraktive Frau nicht unrealistisch. Der Plan: Die Helden sollen einen Überfall auf Dhana fingieren, und Alrico kann dann als heldenhafter Retter in der Not eingreifen.

Doch noch während sich die verkleideten Helden schließlich ihrem nächtlichen Ziel nähern hören sie Alricos Stimme aus einer der Seitengassen: "Zur Seite, Ihr ruchlosen Halunken und Hände weg von der jungen Dame! So wahr ich Alrico ay Farsid heiße: Ich werde euch eine Tracht Prügel verpassen wie Ihr sie noch nie bekommen habt!".

Dummerweise sind den Helden vier echte Schurken zuvorgekommen, und die Helden müssen nunmehr selbst als helfende Retter einspringen – Sonst wird Alrico grün und blau geprügelt werden und Dhana wohl noch viel Schlimmeres wiederfahren.

### **Schurke**

<b>IN:</b> 8+1W6	<b>PA:</b> 10	<b>LeP:</b> 31	<b>RS:</b> 0
<b>KO:</b> 13	<b>GS:</b> 8	<b>AuP:</b> 39	<b>MR:</b> 3
<b>Knüppel:</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 10	<b>TP:</b> 1W6+2
<b>Raufen:</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 13	<b>A-TP:</b> 1W6+1

**Kampf-Sonderfertigkeit.:** Ausweichen I, Niederwerfen, Wuchtschlag

**Manöver:** Auspendeln, Gerade, Knie, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt, Würgegriff

## Ein Turnier

Trotz Alricos Misere bei der Ruderregatta ist es eine naheliegende Idee, den jungen Esquirio bei einem Turnier Eindruck schinden zu lassen. Helden mit ausreichend hohen Werten in "Lehren" und besonderen Fähigkeiten möchten den Esquirio möglicherweise für ein Fechtturnier, einen Bogenwettbewerb oder ein Pferderennen vorbereiten. Klar daß dem glücklosen Alrico im entscheidenden Moment der Degegen aus der Hand fällt, die Bogensehne reißt oder das Pferd bockt.

## Ausgefallene Geschenke

Alrico scheint Dhana recht gut zu kennen. So weiß er zum Beispiel, daß sie eine Faible für Diamanten hat (welche Frau hat das nicht?). Nur leider reicht sein Geld (und hoffentlich auch das der Helden) nicht aus, um einen teuren Diamantring oder ein Collier zu kaufen - Eine willkommene Aufgabe für "phexische" Helden. Der Einbruch bei einem Diamantschleifer oder Juwelier in Alt-Grangor kann dabei schon fast zu einem eigenen Abenteuer werden. Doch selbst wenn der Einbruch gelingt: Dhanas Vater wird das Diebesgut bald in den Gemächern seiner Tochter entdecken, und dann können sich Alrico und die Helden nur schwerlich wieder aus der Affäre herausreden.

Damit auch eventuelle wildnisorientierte Charaktere in Ihrer Gruppe auf ihre Kosten kommen, könnte die verwöhnte Dhana sich für einen exotischen Vogel oder eine ausgefallene Orchideenart interessieren. Daß diese sich nicht einfach auf dem Wochenmarkt kaufen lassen ist klar – Die Helden werden sich selbst auf die Suche machen müssen, da Alrico aufgrund seines Militärdienstes die Kaserne nicht für längere Zeit und ohne triftigen Grund verlassen darf. Welche Umwägbarkeiten und Gefahren in der Wildnis auf die Helden lauern und ob die Suche Erfolg hat sei erneut ihrem meisterlichen Erfindungsreichtum überlassen. Schlußendlich führen aber auch diese Geschenke wieder zu Komplikationen: Die Helden haben unwissentlich im Jagdrevier des Barons von Veliris "gewildert", oder die wunderschöne, lieblich duftende Orchidee stellt sich als fleischfressende oder giftige Pflanze heraus.

## Alchimie und Magie

Angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, die die Alchimie und die arkanen Künste bieten, seien hier nur die naheliegendsten Ideen genannt.

- Stichwort Liebestrunke: Zunächst einmal dürfte es nicht einfach werden, in Grangor einen geeigneten Alchimisten zu finden – Nicht zuletzt deswegen, weil einige der Zutaten des Liebestrunkes im Horasreich schwer erhältlich sind oder sich in einer gesetzlichen "Grauzone" bewegen (dazu gehören Samthauch, schleicher Tod, Ilmenblatt und Premer Feuer). Selbst wenn die Helden an einen Liebestrunke herankommen – Dieser muß immer noch Dhana heimlich untergejubelt werden. Dann wird die junge Signora zwar rahjagefällig entflammen – Allerdings für die erstbeste Person, der sie nach Einnahme des Trankes begegnet. Daß es sich dabei natürlich nicht um Alrico handeln darf ist klar. Besonders gemein wäre es, wenn Dhana nach Einnahme des Trankes als Erstes einem Ihrer Helden begegnet, und diesem dann mehrere Tage in tiefer Verliebtheit nachläuft. Glücklicherweise hält die Wirkung des Trankes nicht ewig an. Wahre Liebe kann der Trunk im Übrigen nicht bewirken.

- Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, Alricos Attraktivität zumindest zeitweise zu steigern. Dazu gehören Charisma-Elixiere oder Mengbiller Bannbalöl, der "Attributo" oder eine raffinierte Illusion (zum Beispiel mittels "Auris Nasus Oculus"). Auch hier gilt: Wahre Liebe läßt sich dadurch nicht erreichen, die Wirkung ist nur kurzfristig, und die äußerliche Attraktivität ist (wie wir wissen) sowieso nicht Alricos Problem ...

- Umgekehrt könnten magisch begabte Helden versuchen Dhana zu verzaubern, beispielsweise mittels "großer Gier" oder "Imperavi". Die Zaubervirkung ist auch hier nur kurzfristig, und nach Ablauf der Wirkungsdauer wird sich leider kein nachhaltiger, verliebter Zustand bei Dhana einstellen.

- Vielleicht möchte ein Held sich mittels "Impersona" als Alrico ausgeben, und so Dhanas Herz (ohne tollpatschige Zwischenfälle) erobern. Der eifersüchtige Alrico wird auf einen solchen Vorschlag aber nur ungern eingehen. Außerdem gilt: Der Zauber belegt nur die Gesichtszüge mit einer Illusion (und läßt dagegen Körperform, Mimik oder Stimme unverändert). Dhana wird den Braten also wahrscheinlich schneller riechen als den Helden lieb ist. Dies kann wiederum zu unangenehmen Verwicklungen führen.

## Göttliche Unterstützung

Selbst die Rahja-Geweihtenschaft kennt leider keine Liturgie, um einem unglücklich verliebten zu seiner Angebeteten zu verhelfen. Ein Besuch im Grangorer Rahja-Tempel, inklusive Spende und Gespräch mit einem Geweihten, kann dennoch nicht schaden. Die schöne Göttin wird in jedem Fall schon bald (und im positivem Sinne) in Alricos Schicksal eingreifen ...



# Die Entführung

## Schlechte Nachrichten

Irgendwann werden Ihre Helden die Nase voll von den mißglückten Eroberungsversuchen haben, oder es werden ihnen die Ideen ausgehen. Eines Morgens also werden die Helden von dem niedergeschlagen wirkenden Alrico in ihrem Domizil aufgesucht.

Die Neuigkeiten sind in der Tat mehr als beunruhigend: Dhana wurde offensichtlich von einer berüchtigten thorwalischen Piratenbande, der "Blodskraja-Otta" entführt.

## Die Umstände der Entführung

- Dhana kehrte von ihrem letzten, nächtlichen Spaziergang nicht zurück. Zeugen haben sie noch um Mitternacht im Stadtteil Neuhaven gesehen, doch dann verliert sich die Spur.
- Heute früh hat Dhanas Vater Ucanio von Kopp einen Erpresserbrief von der Blodskraja-Otta vor seiner Haustür gefunden. Darin verlangen die Entführer, daß ihre seit einigen Tagen im Gefängnis sitzende Anführerin Anvga Sigrasdottir freigelassen wird – Im Austausch gegen Dhanas Leben und Freiheit. Die Entführer räumen drei Tage Bedenkzeit ein und wollen sich dann nochmals mit näheren Anweisungen melden.

## Pläne schmieden

- Für Alrico ist die Sache klar: Dhana muß um jeden Preis gerettet werden. Die Helden werden den jungen Esquiro noch nie so euphorisch und entschlossen erlebt haben. Ihm ist klar, daß dies für ihn die letzte Chance ist - Um sich zu beweisen und schlußendlich doch noch Dhanas Herz zu erobern.
- Dhanas Vater Ucanio ist ein resoluter und kühl berechnender Gardehauptmann, für den die Sache nicht ganz so einfach aussieht. Einerseits geht ihm zwar das Wohl seiner geliebten Tochter über alles, auf der anderen Seite möchte er ungern Anvga Sigrasdottir einfach freilassen – Schließlich hat es ihn mehrere Jahre seines Lebens gekostet, die raffinierte Piratenanführerin dingfest zu machen, und das auch nur durch eine wahren Glückstreffer bei einem Landgang der Piratin.

- Sich auf den Handel einzulassen wäre die einfachste Option. Doch Ucanio wehrt sich vehement dagegen, die Piratenanführerin einfach so freizulassen. Es ist fraglich, ob man den blutrünstigen Piraten vertrauen kann und sie ihren Teil der Abmachung erfüllen werden. Auch eine scheinbare Freilassung und Beschattung der gewieften Anvga halten Ucanio und Alrico für äußerst riskant.

- Ein groß angelegtes militärisches Manöver kommt nicht in Frage – Wenn die Piraten davon Wind bekommen wird man Dhana wahrscheinlich nicht mehr lebend zu Gesicht bekommen.
- Als Konsens bleibt schließlich ein von einer kleinen, unauffälligen Gruppe durchgeführter Befreiungsversuch. Unmüßig zu erwähnen, daß es sich bei dieser Gruppe um Ihre Helden und den jungen Alrico handelt ...

## Nachforschungen

- Anvga Sigrasdottir, eine stämmige Thorwalerin mittleren Alters mit wilden, rotblonden Locken, läßt sich nur schwerlich verhören. In den letzten Tagen hat sie sämtliche Spielarten der Folter gelangweilt über sich ergehen lassen, und ihr Wille ist noch längst nicht gebrochen. Mit Gewalt werden die Helden bei ihr also nicht weiterkommen. Einzig mit diplomatischer Raffinesse oder magischer bzw. karmaler Unterstützung kann man der Anführerin die eine oder andere wertvolle Information entlocken.
- Mit detektivischem Spürsinn und etwas Glück könnten die Helden dem Überbringer des Erpressungsschreiben auf die Spur kommen. Der Schiffsjunge Svantje aus Anvgas Mannschaft ist als Späher in Grangor zurückgeblieben und treibt sich in der Kaschemme "sieben Winde" am neuen Hafen herum. Nach einer wilden Verfolgungsjagd wird er sich den Helden schließlich kampflös ergeben, und er ist mit Informationen weitaus großzügiger als seine Anführerin.
- Schließlich bleibt noch die Möglichkeit, sich in einschlägigen Kreisen (Kriminelle, Bettler, Matrosen, etc.) umzuhören. Am Ende (und nach langer, mühevoller Recherche) sollten die Helden dann die alles entscheidende Information in Händen halten: Das Drachenschiff der Blodskraja-Otta liegt nahe der Insel Hegenwind vor Anker.



## Wider den Thorwalern

- Das kleine, felsige und unbewohnte Inselchen Hegenwind liegt etwa 20 Meilen westlich von Grangor und südlich der Windhag-Berge, etwa zwei Meilen vor der Küste.
- Sich der Insel tagsüber ungesehen zu nähern ist praktisch unmöglich, so daß nur ein nächtlicher Einsatz in Frage kommt. Dafür bekommen die Helden von Ucanio ein kleines Ruderboot gestellt sowie die übliche Grundausrüstung, wie sie in den Arsenalen der Grangorer Garde zu finden ist. Wenn Ihre Heldengruppe nicht besonders kampfkraftig ist läßt sich Ucanio auch noch überzeugen, zwei seiner Gardisten mitzuschicken. Orientieren Sie sich bei deren Kampfwerten an Alrico.
- Auf der der Küste abgewandten Seite in einer abgeschiedenen Bucht liegt das kleine, typisch thorwalische Drachenboot der Blodskraja-Otta, die "Tjelfsdrakker" etwa eine Viertelmeile vom Ufer entfernt vor Anker. Landseitig befindet sich ein kleines Zeltlager, in dessen Nähe ein Ruderboot angelandet ist.
- Der Tjelfsdrakker kann man sich nur auf zwei Wegen (und bevorzugt geräuschlos) nähern: Entweder von der Meerseite aus oder über den Landweg der Insel Hegenwind, wobei es zwischen den schroffen Felsen nur einen schmalen, steilen Durchgang zur Bucht gibt.
- Zur Besatzung der Tjelfsdrakker gehören 14 thorwalische Männer und Frauen, von denen immer ungefähr die Hälfte an Land, die andere Hälfte auf dem Schiff Dienst tut. Auch nachts halten immer mindestens zwei Personen Wache – Einmal auf dem Schiff selbst, und zum Anderen an dem Felsendurchgang der Insel.
- Dhana befindet sich auf dem Schiff. Dort ist sie an den Hauptmast gefesselt.
- Überlassen Sie es Ihren Helden, einen Schlachtplan zu entwerfen. Klar sollte sein, daß man die Wachen möglichst geräuschlos beseitigen und dann Dhana schnellstmöglich von hier fortbringen sollte – Ein offener Kampf dürfte für alle lebensgefährlich werden.

### **Thorwalischer Pirat**

<b>IN:</b> 12+1W6	<b>PA:</b> 13	<b>LeP:</b> 35	<b>RS:</b> 3
<b>KO:</b> 15	<b>GS:</b> 7	<b>AuP:</b> 42	<b>MR:</b> 2
<b>Skraja:</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 15	<b>TP:</b> 1W6+4
<b>Schneidzahn:</b>		<b>AT:</b> 19	<b>TP:</b> 1W6+4
<b>Raufen:</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 15	<b>A-TP:</b> 1W6+1

**Kampf-Sonderfertigkeit.:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

**Manöver:** Auspendeln, Block, Gerade, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten

- Die Helden sollten das Drachenboot ohne allzugroße Zwischenfälle erreichen. Doch dann macht Alricos Tollpatschigkeit wieder (fast) alles zunichte. Er wirft im Vorbeigehen ein Fäßchen mit Öl um und macht dadurch solch einen Krach, daß die übrigen Piraten auf dem Schiff aufwachen (wenn die Schiffsbesatzung nicht sowieso schon durch eine ungeschickte Aktion der Helden wach ist und der Kampf auf dem Deck bereits in vollem Gange ist).
- Durch das Getümmel wird auch die Landmannschaft aufgeweckt (falls sie von den Helden noch nicht unschädlich gemacht wurde) und wird schnellstmöglich versuchen, den Kameraden auf dem Schiff zur Hilfe zu eilen – Mit Hilfe des kleinen Ruderbootes oder notfalls auch schwimmend.
- In jedem Fall wird einer der Piraten auf dem Schiff sofort die Gunst der Stunde nutzen und der gefesselten Dhana seinen Skraja an den Hals legen. Die Helden und ihre Begleiter sollten der Aufforderung, die Waffen niederzulegen und sich zu ergeben möglichst schnell nachkommen – Denn die Thorwaler sind keineswegs zimperlich.
- Doch Glück im Unglück: Als einer der Piraten auf die Helden zuschreitet und gerade dabei ist deren Waffen einzusammeln rutscht Alrico auf der mittlerweile breiten Öllache aus – Er ist ebenso verduzt und überrascht wie die beiden Thorwaler, die gerade noch die Waffen der Helden eingesammelt und die Geisel Dhana bedroht haben. Der schreiende Alrico reißt die beiden Thorwaler von den Beinen und geht mit ihnen zusammen über die Reling.
- Jetzt ist es an den Helden, den Überraschungsmoment zu nutzen. Es gibt Einiges zu tun: Die verbleibenden Thorwaler auf dem Schiff müssen kampfunfähig gemacht werden, Dhana schnellstmöglich befreit und vor den Zugriffen des Feindes geschützt werden, und natürlich Alrico aus den Fluten gerettet werden. Dazu kommt, daß sich die beiden ins Wasser gestürzten Thorwaler (und auch die verbleibende Landmannschaft) schnell dem Schiff nähern.
- Die naheliegendste Fluchtmöglichkeit wäre, den Anker der Tjelfsdrakker zu lichten und mit Hilfe deren Segel oder Ruder das Weite zu suchen. Ein thorwalisches Drachenboot ist nicht einfach zu bedienen, so daß saftige Proben auf Seefahrt, Boote fahren oder Steueremann notwendig sind. Dem einen oder anderen Feind könnte es währenddessen gelingen, sich auf das Deck der Tjelfsdrakker zu schwingen und die Helden und ihre Freunde erneut zu bedrohen. Letztendlich sollte die Flucht aber gelingen.

# Ausklang

## Die Rückfahrt

Sobald die Helden außer Sichtweite von Hegenwind sind sollte der Rest der Fahrt zurück nach Grangor ohne Zwischenfälle ablaufen. Während der Rückfahrt ist Gelegenheit, die Verwundeten zu versorgen. Den seelischen Beistand für Dhana übernimmt Alrico nur allzu gern. Der Esquirio wirkt glücklich und erleichtert, und auch bei der jungen Signora scheinen sich erste Gefühle zu regen. Die Helden können bemerken, wie Dhana Alrico mit glasigem Blick anstarrt, bisweilen zärtlich dessen Hand streichelt, und schließlich Alrico sogar als "ihren persönlichen Helden" bezeichnet.

## Freude und Belohnung

- Dhanas Vater Ucanio von Kopp ist überglücklich über die Rettung seiner geliebten Tochter und fällt dieser sofort in die Arme. Bei den Helden und Alrico bewahrt er zwar die Etikette, sein fester Händedruck und das anerkennende Lächeln fallen aber dennoch überdurchschnittlich aus.
- Für jedes gefangene oder getötete Mitglied der Blodskraja-Otta bekommen die Helden das Kopfgeld von 10 Dukaten ausgezahlt, das die Helden natürlich unter sich aufteilen können. Darüberhinaus bietet Ucanio den Helden auch noch eine persönliche Belohnung an – Dies könnte eine Waffe, eine Rüstung, oder einfach das Schulden eines Gefallens sein. Bei schwer verletzten Helden wird Ucanio außerdem sofort nach einem Heiler rufen lassen.
- Alrico interessiert sich nicht für eine materielle Belohnung. Die Rettung (und Eroberung) seiner Geliebten sowie die Anerkennung ihres Vaters sind ihm Dank genug.
- Um die noch verbleibenden Mitglieder der Blodskraja-Otta, die vermutlich auf Hegenwind festsitzen, will sich Ucanio persönlich mit seinen Mannen kümmern.
- Zuguterletzt ist den Helden der ewige Dank Dhanas und natürlich des übergelücklichen Alrico sicher, ebenso wie die mit ihm ausgehandelte Belohnung. Die Helden können Grangor also mit dem guten Gefühl verlassen, einem jungen Liebespaar auf die Sprünge geholfen und ganz "nebenbei" auch noch einer Piratencrew das Handwerk gelegt zu haben.

## Und wenn sie nicht gestorben sind ...

Der junge Alrico wird schon in wenigen Monaten bei Dhanas Vater um deren Hand anhalten. Auch die Helden sind natürlich als Ehrengäste zur Hochzeit eingeladen. Alrico ist mittlerweile (dank der Beziehungen seines Schwiegervaters) bei der Grangorer Stadtgarde untergekommen. Das junge Paar wirkt überaus glücklich – Obwohl Alrico immer noch das eine oder andere Mißgeschick widerfährt. Doch darüber können er und seine frisch Vermählte mittlerweile lachen.

Wie es mit den Beiden weitergeht wissen wohl nur die Götter. Ob und wann die Helden in der Zukunft nochmals die Gelegenheit bekommen, Alrico und Dhana wiederzusehen, und ob diese dann von mehrfachem Kindersegen (oder einem tragischen Unfall) erzählen können bleibt Ihrer meisterlichen Fantasie überlassen.

Auch von Meisterseite aus gibt es Belohnungen für die Helden:

- Jeder Held hat sich für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers 150 AP verdient. Darüberhinaus können Sie bis zu 100 Extra-AP für gutes Rollenspiel, besondere Ideen oder auch einschneidende Erfahrungen vergeben.
- Außerdem kann jeder Spieler für seinen Helden bis zu 3 spezielle Erfahrungen aufschreiben, die auf häufig angewendete Talente verteilt werden sollten. Beispielhaft seien genannt: Hauptwaffentalent, Schleichen, Schwimmen, Etikette oder Boote fahren.
- Die Beziehungen zu Alrico (Wert: 9), Dhana (Wert: 6) und Ucanio von Kopp (Wert: 11) dürfen sich die Spieler ebenfalls auf ihren Heldenbögen notieren.
- Für Rahja- und Travia-Geweihte könnte man das Abenteuer als "kleine Karmalqueste" interpretieren, so daß sich diese Charaktere 1W6 permanente KaP gutschreiben dürfen.

# Anhang: Dramatis personae

## Esquiro Alrico ay Farsid

Als ältester Sohn wohlhabender Bürger aus dem Örtchen Farsid hat Alrico bislang kein einfaches Leben gehabt. Strenge Erziehung und die Jahre im Militärdienst haben ihn mehr zermürbt als gestärkt. Seine Tollpatschigkeit verfolgt ihn schon seit seiner frühen Kindheit wie ein Fluch. Überraschend ist, daß ihm dennoch vor 3 Jahren eine wahre (zugebenermaßen nicht ganz gewollte) "Heldentat" gelang, bei der er das Leben vieler Kameraden rettete. Diese hat ihm den Titel des Esquiro eingebracht. Doch damit fingen für Alrico die Probleme erst an: Nun mußte er sich zu allem Überfluß auch noch mit den Intigen und Etiketten des horasischen Adels arrangieren. Dabei sehnt er sich schon seit Langem nach einem bescheidenen, friedlichen und unkomplizierten Familienleben.

Die 25 Lebensjahre sieht man dem jungen Esquiro keineswegs an: Rotblonde Haare, dunkelbraune, schüchtern blickende Augen und weiche Gesichtszüge lassen Alrico fast kindlich wirken. Gleichzeitig kann man ihm aber eine gewisse Attraktivität und Ausstrahlung nicht absprechen, die von seiner Militäruniform unterstrichen wird.

Alrico ist ein depressiver Träumer und unverbesserlicher Romantiker, der sich nach Frieden und Sicherheit sehnt und mit dem Zwischenmenschlichen sichtlich Probleme hat. Es fehlt ihm an Selbstvertrauen und Durchsetzungsvermögen. Doch in seinem Herzen brodelt ein Vulkan, der nur darauf wartet auszubrechen. Denn an Schneid mangelt es Alrico definitiv nicht.

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Linkshänder, Pechmagnet, Tollpatsch

**Herausrag. Eigensch.:** MU 13

**Herausrag. Talente:** Etikette 9, Garethi 15, Heraldik 9, Kriegskunst 11, Kusliker Zeichen 13, Säbel 10, Schriftlicher Ausdruck 11

**Wichtige Sonderfertigg.:** Keine

<b>IN:</b> 10+1W6	<b>PA:</b> 14	<b>LeP:</b> 29	<b>RS:</b> 2
<b>KO:</b> 11	<b>GS:</b> 7	<b>AuP:</b> 28	<b>MR:</b> 4
<b>Säbel:</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 13	<b>TP:</b> 1W6+3
<b>Ringens:</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 11	<b>A-TP:</b> 1W6

**Kampf-Sonderfertigg.:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, def. Kampfstil, Finte, Formation, Meisterparade  
**Manöver:** Beinarbeit, Gerade, Schwinger

## Signora Dhana von Kopp

Die unnahbar wirkende, 20 Jahre alte Tochter des Grangorer Gardeführers Ucanio von Kopp ist eine wahre Schönheit mit schlankem Wuchs, langen dunklen Haaren und tiefblauen Augen. Dazu ist sie stets bestens und nach der neuesten Mode gekleidet.

Ihre scheinbare Naivität ist nur gespielt: In Wirklichkeit ist Dhana äußerst gebildet, raffiniert und selbstbewußt. Sie genießt es, im Mittelpunkt zu stehen und von den Männern umringt zu werden. Dennoch hat sie bislang sämtliche Heiratsangebote abgelehnt. Der Grund dafür ist, daß sie den Adel mit seinen Etiketten, Oberflächlichkeiten und Plänkeleien, den ganzen Tand und Wohlstand tief in ihrem Inneren verabscheut und sich stattdessen nach einem einfachen, bodenständigen und sensiblen Mann mit Ecken und Kanten sehnt, der sie wirklich liebt.

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Gutaussehend, Ortskenntnis: Grangor, Arroganz 6, Eitelkeit 9

**Herausrag. Eigensch.:** KL 14, CH 17

**Herausrag. Talente:** Betören 14, Etikette 13, Garethi 17, Hauswirtschaft 9, Heraldik 12, Kusliker Zeichen 14, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 10, Tanzen 11, Tulamidya (Sprache) 10

**Wichtige Sonderfertigg.:** Keine

