

Rosenduft und Rahjaspiel

-Eine Spielhilfe für den Besuch eines Rahjatempels

Eine Spielhilfe für „Das Schwarze Auge“
Von Dominic Hladek

Inhalt
Einleitung
Rosengärten und Tempel der Lust
Schleiertanz und Ritualbad
Rahjaspiel im Rollenspiel
Das Metatalent „Rahjaspiel“
Abenteuerideen
Poesie und Liebesleid
Die Auktion
Verschleierte Erinnerungen

Einleitung

Meister: „Ihr betretet das Südviertel der Stadt. Neben zahlreichen Baudenkmälern und Parkanlagen wird es von einem großen Gebäude aus rosanem Marmor dominiert, ganz offensichtlich einem Tempel der schönen Göttin, Rahja.“

Spieler: „Wunderbar. Thimorn wendet sich an seine Kameraden: ‚Unsere Reise war lang und die Wege staubig. Ich denke, was ich jetzt brauche, ist ein erholsamer Aufenthalt im Rahjatempel. Wenn ihr wollt, folgt mir, ansonsten könnt ihr euch ja schon mal um das Ausliefern des Artefaktes bei Magister Hesindian kümmern. Ich jedenfalls habe vorher anderes zu erledigen.‘ Mit diesen Worten klopft Thimorn seinen Mitstreitern auf die Schulter und begibt sich in den Tempel.“

Meister: „In Ordnung. Also während Du... äh... ein paar wundervolle Stunden im Tempel verbringst (sag mir noch, wie viel Dukaten Du spenden möchtest), begeben ihr anderen euch zu Magister Hesindian. Sein Haus liegt am Rande der Sta...“

Spieler: „Was? Das war alles? Können wir das vielleicht etwas ausführlicher behandeln?“

Meister: „Puh... also, oje, muss das sein?“

Szenen wie diese kennen sicherlich viele Spielgruppen. Sobald das Thema körperliche Liebe angesprochen wird, wird gerne abgeblendet. Generell ist das nicht falsch, denn in den meisten Fällen ist sie für das Abenteuer irrelevant. Außerdem muss jede Spielgruppe hier ihren eigenen auf ihren Spielstil, ihren Umgang mit

diesem Thema und ihrem Alter entsprechenden Weg finden, wie sie damit umgeht. Diese Spielhilfe aber richtet sich an solche Spielgruppen, die den Besuch in einem Tempel des Rahjakultes als das in ihr Spiel einbinden möchten, das er in der aventurischen Welt auch ist, nämlich in keinster Weise eine womöglich noch verwerfliche Alternative für den Gang in einschlägige Etablissements, sondern vielmehr eine spirituelle Erfahrung bei einer Religionsgemeinschaft, die die Ekstase, die Liebe, aber auch die schönen Künste und die Pflege von Geist und Körper so sehr in Ehren hält, dass sie sie zu ihrem heiligen Ziel erhoben hat und an Gläubige weitergeben möchte.

Rosengärten und Tempel der Lust

-Die Tempel der Rahja

Im Alltag kennt wohl jeder Aventurier ab einem gewissen Alter die rahjanischen Freuden und verehrt mehr oder weniger bewusst die schöne Göttin. Sei es bei der Schaffung schöner Kunstwerke, beim Genuss von Wein, beim Feiern von Festen, beim Ritt auf einem edlen und schnellen Pferd, beim Anblick eines „rahjaglichen“ Menschen oder wenn Liebe und Lust in ihm aufkeimt.

Der Rahjaglaube ist in Aventurien im Alltagsglauben also weit verbreitet, andernfalls wäre der Kontinent recht bald ohne jegliche Feste und zudem noch entvölkert...

Jedoch gibt es praktisch nur in größeren Städten tatsächlich eigene Tempel der Rahja, und das auch nicht in allen Gebieten Aventuriens. Besonders häufig findet man Rahjatempel in den Städten des Horasreichs, in den zivilisierten Gebieten des Mittelreichs wie z.B. Almada, in Aranien und Tulamidien. Aber auch weiter im Norden wie im Svelltbund verfügen größere Städte meist über einen Rahjatempel. Der Haupttempel steht in Belhanka.

Bei der architektonischen Form von Aventurischen Rahjatemplern dominieren vor allem zwei Bauweisen: Der ovale Stil und der phallische; beide natürlich übernommen aus der für den Liebesakt nötigen menschlichen Anatomie. Meist sind sie in rosanem Marmor oder zumindest hellen Farben gehalten und oft von schönen Parks oder Gärten umgeben. Mehr Detailinformationen zu einzelnen Rahjatemplern finden Sie in den einzelnen Stadtbeschreibungen.

Wie Sie aber die Stimmung, die in und um diese Oasen der Ruhe und Entspannung inmitten belebter Städte herrscht, an Ihre Spieler weitergeben, erfahren Sie im Folgenden.

Schon beim Betreten des Areals erfährt der Gläubige Ruhe und Rückzug von den alltäglichen Pflichten und Problemen. Diesen ersten Eindruck sollte auch jeder Held vermittelt bekommen, der zum Besuch eines solchen Tempels ansetzt. Beginnen Sie Ihre Beschreibung deshalb mit den Eindrücken der Gärten um die Tempel herum.

Diese laden bereits zum Verweilen oder Spaziergehen ein, sind mit wunderbaren Rosen in allen Farben, zierenden Rebstöcken und oft exotischen Blumen und Pflanzen geschmückt. Sie verfügen weiterhin über zahlreiche ruhige Ecken, Bänke, Pavillons und viele zu entdeckende Details. Auf symbiotische Art in das Grün

des Parks integriert findet man oft Kunstwerke wie Statuen und Statuetten von verschiedensten Rahjadarstellungen, Pferden und kleinen rahjanischen Szenen. Solch ein Rahjapark ist des Abends ein beliebter Treffpunkt für Verliebte oder aber am Tag ein guter Ort, um sich bei einem entspannenden Spaziergang in der Öffentlichkeit zu zeigen oder auch in Geschäftliches zu besprechen. Meistens sind die Gärten und Parks öffentliche Orte, zu denen jeder Zugang hat. Die Helden können hier verschiedenste **kleine Begegnungen** machen:

- Ein Liebespaar, je nach Tageszeit händchenhaltend spazierend, sich innig auf einer Parkbank küssend oder gar mitten im Rahjaspiel (=Liebesspiel) – bei letzterer meist nächtlicher Entdeckung ist es üblich, das Paar ungestört zu lassen.
- Zwei Händler, vertieft in ein leises Geschäftsgespräch. Womöglich können die Helden eine wichtige Information mithören, woraus sich ein Abenteuer entwickelt.
- Ein Dichter, der hier nach Inspiration für seine neuesten Verse sucht (s. auch Szenariovorschlag „Poesie und Liebesleid“).
- Eine Gruppe Reisender oder Pilger, die die wunderschönen Gärten staunend betrachten. Diese haben vielleicht wichtige Informationen über die Reiseroute, die die Helden demnächst wählen wollen.
- Ein etwas älterer, aber trotz allem charismatischer Rahjageweihter, der die Reben und Blumen sorgfältig zurechtschneidet und einem Gespräch nicht abgeneigt ist. Er kann den Helden viel über den Rahjaglauben und die Winzerei berichten.
- Eine junge Adlige, die in Begleitung einer Dienerin durch den Park flaniert.
- Ein Maler, der eine Statue in einer Laube abmalt oder eine Aktmalerei einer vor ihm liegenden Schönheit anfertigt.
- Eine Rahjageweihete in Begleitung eines charmanten in eine eng sitzende Rüstung gekleideten Mannes, eines Kavalliers Rahjas. Sie reden heiter miteinander.

Im Inneren der Tempel zieht sich der Eindruck von göttlicher Entspannung und Zerstreuung vom Alltagsleben noch intensiver fort. Beschreiben Sie bei Besuchen Ihrer Helden im Rahjatempel zunächst die vielen wundervollen Kunstwerke. Hier einige Beispiele:

- Ein Decken-Fresko mit himmlischen Liebesszenen zwischen verschiedenen Göttern wie z.B. Phex und Rahja, Rondra und Efferd oder anderen Gottheiten, die gemeinsam einen Halbgott oder Alveranier gezeugt haben.
- Eine Statue der schönen Göttin, oft liegend (symbolisiert die Leidenschaft), deren Konturen in perfekter Schönheit und Harmonie jeden Besucher bezaubern.
- Eine tanzende Rahjastatue, versehen mit mehr oder weniger bedeckenden Schleiern, die für die Freude steht.
- Eine Rahjastatue in Ketten, die den Rausch und die Selbstaufgabe darin symbolisiert.

- Ein Springbrunnen mit rahjaischen Motiven und Rosenblüten, die im Wasser treiben.
- Eine wilde, aber dennoch harmonische Wandmalerei, die verschiedene Muster zeigt. Offenbar ist sie in einem Rausch entstanden.
- Mehrere Gemälde von Pferden sowie Stilleben von Trauben, Blumen und Früchten.
- Eine Säulenhalle mit Reliefs aus sich ineinander verschlingenden Körpern.
- Rosenreliefs oder Stuck in Rosenform an Wänden und Decke.
- Ein Spiegel mit einem Holzrahmen (ebenfalls mit Rosenreliefs versehen) aus Ebenholz, in dem jeder Betrachter auf wundersame Weise verschönert wirkt.

Selbstverständlich sind viele Werke erotischen Inhalts, aber niemals auf irgendeine Art und Weise „billig“ oder verwerflich. Vielmehr ist es oft der Reiz des Verborgenen, der die Fantasie des Betrachters anregt. Heller Stein und helle Farben dominieren dabei meist diese Kunstwerke. Neben weißem und rosanem Marmor schmücken je nach Reichtum oft auch Blattgold und Halbedelsteine wie Rosenquarz das Innere eines Tempels. Außerdem wird man zahlreiche luftige Vorhänge, mit Seide bezogene bequeme Möbel voller feiner Stickereien und viele bunte Blumen als schmückenden Zierrat vorfinden.

Die Tempel duften selbstverständlich auch dezent nach frischen Blumen, kostbaren Parfüms, etherischen Badeölen oder Räucherstäbchen und Duftkerzen. Oft gibt es darüber hinaus sanfte musikalische Untermalung. Eine singende oder Harfe spielende Geweihte, ein im Rhythmus trommelnder Geweihter oder Tänzerinnen sind häufig in der Haupthalle des Tempels zu finden.

Wenn Sie am Spieltisch einen längeren Aufenthalt im Tempel ausspielen wollen, können Sie die Atmosphäre eines Rahjatempels mit entsprechenden Düften (von Raumspray über Parfüms bis hin zu Duftkerzen oder Räucherstäbchen) untermalen.

Helles, sanft rötliches Licht (z.B. die Lampe mit einem entsprechenden Tuch verhängen) trägt ebenso zur Stimmung bei. Alternativ wäre auch Kerzenlicht von vielen Kerzen und Teelichtern ein einfaches Mittel zur Schaffung der Atmosphäre.

Weiche Sitzkissen, orientalische Möbel und viele Tücher oder Vorhänge im Raum, mit denen man auch sehr gut allzu moderne Möbelstücke wie den Fernseher oder die Stereoanlage abdecken kann, sind ebenfalls zu empfehlen. Überall verteilte Rosenblätter, leise, entweder sphärische Musik oder klassische Harfenmusik bzw. etwas „wildere“ rhythmische Trommelmusik kann dazu sehr passend sein. Schalen mit Obst -vornehmlich Trauben-oder Süßigkeiten passen ebenfalls sehr zum Ambiente. Übrigens sind mündliche Beschreibungen der Geweihten in den meisten Fällen besser als das Vorzeigen von Zeichnungen oder Fotos als Handouts, denn so kann sich jeder seine eigene Vorstellung machen und wird nicht etwa abgeschreckt, weil eines der Handouts z.B. eine Geweihte zeigt, die so gar nicht der Typ des Spielers ist.

Schleiertanz und Ritualbad

-Die verschiedenen Dienste in den Tempeln der Rahja

Jeder Rahjatempel verfügt über rituelle Bäder, denn wer hierher kommt, sucht Entspannung und in gewisser Form auch „Reinigung“ vom schweren Leben. Außerdem wird erwartet, dass man die heilige Tempelhalle gesäubert betritt.

Das erste, was einen eintretenden Helden nach der Vorhalle, die für Geldopfer (oder gerne auch Konfekt, Schnittblumen und ähnliche der Rahja nahe Gaben) und Gebet vorbehalten ist, meist erwartet, ist ein wohltuendes Bad mit duftenden Zusätzen. Je nach Größe und Reichtum des Tempels variiert die Art und Größe der Baderäume:

Von großen, marmornen und mit Reliefs versehenen hellen Gewölben mit einem schaumigen Becken für mehrere Personen bis zu einfachen Badezubern, deren Inhalt mit wohlriechenden Ingredienzien befüllt wurde, finden sich verschiedenste Formen von Bädern. Bevor man solch ein Bad betritt, wendet sich dem Besucher ein Rahjageweihter zu, der das Entkleiden und gegebenenfalls eine erste Wäsche mit weichen Schwämmen übernimmt, denn es gehört sich nicht, das Bad selbst völlig verschmutzt zu betreten. Auch beim eigentlichen Baden sind es die Geweihten, die die Körper der Gäste mit Schwämmen waschen und mit feinen Seifen und Ölen einreiben. Diese Bäder sind meist der erste Schritt für weitere Entspannungen und oft ist schon der Aufenthalt unter den weichen bzw. starken Händen der Geweihten ein Vergnügen für sich.

In manchen größeren Tempeln sind die Bäder noch erweitert um ein Dampfbad, in dem man sich bei heißen Temperaturen schwitzend von den Problemen des Alltags erholen kann.

Auch wohltuende Massagen sind in einigen Rahjatemplern üblich. Auf bequemen Bänken kneten die in Anatomie geschulten Geweihten die Körper der Besucher und salben sie mit Ölen oder exotischeren Mitteln ein. Je nach Region gibt es in den Tempeln zahlreiche Mittel, die die Haut verschönern und entspannen sollen, darunter auch Mittel, die von bestimmten Schlammarten bis zu Schokolade reichen können.

Manche Tempel, v.a. im Horasreich, bieten auch häufig Kosmetik an: Wohltuende Gesichtsmasken zur Verschönerung der Haut, das Auftragen von Lippenfarben aus Beeren, Wangenrot oder Lidschatten per Kohlestift, das Besprühen mit Parfüms (all das aus eigener Herstellung), oder auch das Zupfen von überflüssigem Haar und Rasuren des Bartes, der Beine oder des Intimbereichs werden hier vorgenommen.

Die Geweihten haben dabei ein sehr gutes Auge für Details. Übertrieben pompöse Gesichtsbemalung wird man hier selten erhalten, vielmehr unterstreichen die Geweihten die natürliche Schönheit der Besucher. Einige Gäste des Rahjatempels kommen tatsächlich gerne vor Festen oder gesellschaftlichen Anlässen nur zu ihrer Schönheitspflege in den Tempel, besonders Frauen der hohen Gesellschaft. Zudem verfügen viele Rahjatempel über angeschlossene Parfümerien, deren Produkte gegen eine Spende auch verkauft werden.

In der Haupthalle des Tempels ist oft ein Buffet von leichten Speisen (vor allem solche, die als Rahjaikum bekannt sind), dem meist hauseigenen Wein und aromatischen Tees und Säften für die Besucher aufgebaut. Sehr beliebt ist es vor allem im Tulamidenland, sich auf die bequemen Diwane niederzulassen und sich von den Geweihten mit Trauben und Obst bedienen zu lassen.



Diana Rahfoth
CC BY-NC 3.0

Viele Rahjatempel zeigen in der Tempelhalle auch Tanzvorführungen und Musik, besonders die Schleiertänze der tulamidischen Tempel sind hierfür äußerst bekannt. Die dargebotenen Tänze sind oft atemberaubend schön und werden von Tänzern und Tänzerinnen mit

formvollendeten Körpern und großem Talent ausgeführt. Die Geweihten werden auch dazu ermutigt, sich in den schönen Künsten zu üben. So ist es nicht verwunderlich, dass viele schöne Kunstwerke von den Geweihten selbst erstellt wurden. Außerdem wird sich des Öfteren in den Tempeln ein Geweilter befinden, der die Haupthalle mit Gesang oder Musik erfüllt. Generell sind dabei eher sanft klingende Instrumente wie Harfen beliebt, der belebende Rhythmus von Instrumenten wie Handtrommeln wird aber je nach Region ebenfalls sehr geschätzt.

Zuletzt mag sicherlich für viele der Höhepunkt des Tempelbesuchs das Rahjaspiel sein. So sind die übrigen Freuden für den Besucher zwar schon für sich ein Genuss, letztendlich aber auch ein langes, angenehmes Vorspiel, bei dem man die richtige Stimmung für das Rahjaspiel und womöglich auch schon den richtigen Partner findet.

Die Geweihten werden sich niemandem aufdrängen. Vielmehr entwickeln sie schon im Lauf ihres Noviziats ein Gespür dafür, welche Wünsche ein Gast hat. Sie sind außerdem geschickt darin, die Besucher in die richtige Stimmung zu bringen, falls er es nicht schon ist. Rahjageweihte werden dabei stets behutsam und selbstlos vorgehen, und halten sich immer vor Augen, dass sie Anhänger eines tief empfundenen Glaubens sind, den sie an andere weitergeben möchten. Wenn sich Ihre Helden z.B. nach der Waschung im Tempelraum aufhalten, werden sie viele freundliche und schöne Geweihte sehen, die ihnen mit einem offenen Lächeln entgegenkommen. Oft ergibt sich auch bereits während des Waschens ein Paar, das sich dann später gemeinsam den rahjaischen Freuden hingibt. Die Göttin sieht es äußerst gerne, wenn durch jene ganz spezielle göttliche Magie sich zwei Menschen anziehend finden und „wie von selbst“ zueinander finden, um gemeinsam die Ekstase zu erleben.

In einem Rahjatempel werden auch die schüchternsten in dem Tempo, das ihnen liegt, genau diese magische Anziehung erleben, denn niemand wird in einem Haus der Göttin verlassen oder einsam bleiben. Wenn sich ein Paar gefunden hat, ver-

lässt es dann bald gemeinsam die Tempelhalle und begibt sich in einen der durch Türen oder Vorhänge abgetrennten Räume mit einer weichen Schlafstatt. Neben weiteren Kunstwerken ist solch ein Raum meist ausgestattet mit bequemen Kissen und Decken. Es befinden sich auch immer einige Hilfsmittel wie anregende Öle, Rahjaika oder bestimmte Spielzeuge in diesen Räumen. Generell lehnt die Göttin keine rahjaische Spielart ab, außer jemand leidet darunter. Gewalt oder Erniedrigung ist ihr deshalb zuwider. Alles, was die Liebenden aber im Einklang miteinander tun, stößt dagegen auf ihr Gefallen. So ist es im Rahjatempel kein Tabu, wenn sich beispielsweise gleichgeschlechtliche Paare finden oder Gruppen von mehr als zwei Personen am Rahjaspiel teilnehmen. Auch ist jegliche Stellung und jegliches Hilfsmittel „erlaubt“, wenn die Liebenden es wünschen (bekannt sind in Aventurien phallusförmige Stäbe, weiche Handfesseln, Augenbinden und ähnliches). Das Rahjasutra ist sogar ein reichlich bebildertes Buch mit einer ganzen Reihe von ungewöhnlichen Positionen des Liebesspiels, aber selbst dieses ist noch lange nicht komplett, würden viele Geweihte schmunzelnd sagen.

Nach dem eigentlichen Akt haben die Paare genügend Zeit, sich auszuruhen und nach dem göttlichen Erlebnis der Ekstase beieinander zu liegen. Jegliches Drängen oder Eile mag in Perricumer Hafengebieten üblich sein, nicht jedoch in einem Tempel der Rahja.

Rahjaspiel im Rollenspiel

-Zur Ausgestaltung von rahjanischen Szenen am Spieltisch

Wie schon anfangs erwähnt, muss jede Gruppe ihren eigenen Weg finden, mit dem Ausspielen und Ausgestalten der körperlichen Liebe im Rollenspiel umzugehen. Da sich diese Spielhilfe an Gruppen richtet, die dieses Thema nicht generell ausblenden wollen, seien hier ein paar Worte dazu gesagt, wie man das Vorspiel und den eigentlichen Akt der Liebe speziell in einem Haus der Rahja ausgestalten und beschreiben kann.

Zunächst einmal sollten Sie sich immer vor Augen halten, dass ein Rahjatempel eben kein Bordell ist, bei dem der Kunde zahlt und es dann sogleich nach seinen wie auch immer gearteten Wünschen zur Sache geht. In einem Rahjatempel ist der Weg das Ziel und die Gemeinsamkeit der Beteiligten ist Voraussetzung. Die Entstehung von Leidenschaft und das Aufkeimen von Lust sind hier das Salz in der Suppe.

Regelmäßige Besucher wissen das und genießen es, sich verwöhnen zu lassen und sich Zeit zu lassen, bevor sie zum göttlichen Höhepunkt, dem eigentlichen Akt der Liebe kommen. Rahjatempel sind nicht obszön und billig wie eine Hafentaverne (nun, in den Augen einiger Praios- und vor allem Traviageweihten sind sie das womöglich), sondern sie verstehen sich selbst als heilige Orte und nehmen nur jene als Gläubige auf, die dasselbe Verständnis des Rahjaglaubens haben. Dies sollten Sie den Spielern immer vor Augen halten.

Wie auch die vielen Kunstwerke in den Tempeln eher dadurch glänzen und anregend wirken, dass sie gewisse Dinge nur andeuten und nicht offen zeigen, sollten Sie als Spielleiter bei der Beschreibung des Aufenthaltes Ihrer Helden im Tempel

ebenfalls möglichst „verdeckt“ bleiben. Nicht aus Scham oder Schüchternheit, sondern vielmehr weil der Rahjakult zwar natürlich äußerst offen mit Sexualität umgeht, aber sie nicht primitiv zur Schau stellt. Verwenden Sie deshalb keine direkten, womöglich obszönen Begriffe, sondern sprechen Sie langsam, poetisch und in den zahlreichen Metaphern, die die Menschheit sich gerade in diesem Bereich ausgedacht hat -und die noch durch aventurische Begriffe erweitert wurden: Rahjaspiel, Rahja opfern, Rahjahügel... all diese Begriffe sind angebracht und gut geeignet für Ihre Beschreibungen, viele Begriffe aus dem Alltagsgebrauch dagegen sind es nicht.

Werden Sie also niemals derbe, sondern behalten Sie immer die heilige Göttlichkeit des Rahjaspiels im Hinterkopf. „Starke Hände, die bei der rituellen Wäsche mit einem weichen Schwamm am Körper entlang unter den Schaum gleiten und sanft den Rahjahügel umspielen“ sind einer weitaus derberen Beschreibung derselben Szene immer zu bevorzugen. Ebenso sind das „Eintauchen in die weiche Rahjafrucht“ oder das „Ertasten der Hügel, die genauso sanft und verheißungsvoll sind wie die Wein Hügel Almadás im Sommer“ anregende und passende Beschreibungen für das, was in einem Rahjatempel vor sich gehen könnte. Bleiben Sie also diskret und sprechen Sie in andeutenden Bildern.

Ein sicherlich oft vorkommendes Problem ist es für den Meister, in solchen Szenen seine womöglich bestehende Schüchternheit zurückzustellen. Dies ist natürlich nicht einfach, denn sobald man den Akt beschreibt, lässt man wohl automatisch eigene Erfahrungen, Vorstellungen oder Wünsche mit einfließen und offenbart diese somit indirekt den anderen Spielern am Tisch; nicht für jeden ist das angenehm oder einfach. Behalten Sie deshalb als Sicherheit immer im Auge, dass Sie selber hier die

Grenzen festlegen und natürlich jederzeit den Vorhang des Schweigens über das restliche Geschehen fallen lassen können. Das Ausschmücken eines Besuchs im Rahjatempel muss trotz aller Offenheit nicht immer bis zur letzten Minute ausgespielt werden, sondern kann nach einigen rollenspielerisch ansprechenden Szenen durchaus an geeigneter Stelle unterbrochen oder abgebrochen werden, so wie auch Filme oder Bücher oft mit einer Andeutung dessen, was geschehen wird, zur nächsten Szene danach überblenden. Solche Stilmittel sind durchaus erlaubt, wenn der Besuch an sich angemessen lang ausgespielt wurde.

Ebenso können Sie die Erzählung ab einem gewissen Punkt weiter in die Hand des Spielers legen, schließlich wird beim Rahjaspiel in einem Tempel ja auf die Vorstellungen aller Beteiligten eingegangen, auch die des Helden. Sollte er seinerseits zu derbe werden, mäßigen Sie gegebenenfalls seine Beschreibungen ein wenig durch die Reaktion des Rahjadieners, der mit ihm im Liebesakt vereint ist, so dass auch der Held das Rahjaopfer nicht zu einem obszönen Erlebnis verkommen lässt. Bremsen Sie ihn also wenn nötig durch die freundliche und liebevolle, aber ihn etwas mäßigende Reaktion oder ein gehauchtes mit einem Lächeln ausgesprochenes „nicht so schnell“ des Geweihten und nehmen Sie die Beschreibung weiter in die Hand.

Zuletzt können Sie – wie so ziemlich jede Begebenheit im Rollenspiel – auch geeignete Talentproben zur Ausgestaltung der Szene anwenden, um über mögliche Beschreibungen zu entscheiden. Neben Betören, Galanterie, Tanzen und ähnlichen körperlichen oder Gesellschaftstalenten können Sie auch folgendes Metatalent verwenden:

Abenteuerideen

Poesie und Liebesleid

Die Helden treffen im Park eines Rahjatempels auf den Künstler Rahjano di Monterac, der auffällig vor sich hinredend nach den richtigen Worten für ein Liebesgedicht sucht. Er wirkt verzweifelt und es scheint ihm an den richtigen Worten zu fehlen. Nach eventueller Hilfe der Helden (Selten genutzte Talente wie Schriftlicher Ausdruck oder auch Galanterie könnten hier zusammen mit dem Rollenspiel der Helden zum Einsatz kommen) und auf seine Situation angesprochen wird der Adelsspross berichtet, dass der hiesige Rahjatempel einen Wettbewerb ausgeschrieben hat, bei dem das schönste Liebesgedicht mit einem Kuss der bald zu Besuch weilenden Geliebten der Göttin (oberste Rahjageweihete) prämiert wird. Zudem heißt es, dass dem Sieger Rahja selbst und damit das Liebesglück hold sein wird. Und da der Dichter um die Gunst einer jungen Adligen namens Rondrana buhlt, diese aber zahlreiche Verehrer hat, wünscht er sich einen Sieg, um ihre Aufmerksamkeit zu erringen. Gerade belesene und gebildete Helden können hier einmal auftrumpfen und dem jungen Mann beim Schreiben zur Hand gehen. Man freundet sich an und verabredet sich mehrmals mit dem Dichter zur Ausarbeitung seines Werkes. Als schöne Idee könnten Sie als Basis ein (irdisches) Liebesgedicht heranziehen und es die Helden bei den Treffen mit Rahjano erweitern lassen. Wenn die Helden den Dichter dann des Öfteren begleiten oder im Rahjapark treffen, werden sie auch irgendwann die Angebetete zu sehen bekommen. Da diese aber noch nicht einmal weiß, dass er existiert, gilt es, bis zum Wettbewerb noch einige Tage Rahjas Boten zu spielen und Rondrana anonymerweise (der Dichter ist sehr schüchtern und leider auch nicht der Schönste) Botschaften in Form von kleinen Gedichten zu überbringen. Dabei müssen sie evtl. unerlaubterweise in die Villa der Adligen eindringen sowie grobe und nur auf eine schnelle Liebschaft aus seiende Nebenbuhler abwimmeln, vergraulen oder bloßstellen, und womöglich direkt an Rondranas Balkon und maskiert die Worte des schüchternen Dichters vor seiner Geliebten vortragen. Mit der Zeit wird diese immer neugieriger und will ihren so scheuen Liebhaber kennenlernen. Der Dichter will sie dann bei der Prämierung des Siegers bezaubern, an der auch die hohe Gesellschaft einschließlich seiner Angebeteten teilnimmt. Beim Vorlesen seines Gedichtes soll sie ihn an seinen Worten erkennen. Tatsächlich siegt er am Ende und wünscht sich als Belohnung statt eines Kusses der Geliebten der Göttin einen Kuss seiner im Publikum sitzenden Geliebten Rondrana, was die Geweihte mit einem Lächeln gerne zulässt. Im Ausklang der Feierlichkeiten findet die Geliebte der Göttin dann noch heraus, welche Rolle die Helden gespielt haben, und so wird als Belohnung, die

Das Metatalent „Rahjaspiel“

Manchmal mag es in oder außerhalb eines Rahjatempels interessant oder nützlich sein zu wissen, wie „gut“, also vielmehr wie innig, leidenschaftlich, lang und lustvoll ein Rahjaspiel andauert und wie gut es ein Held beherrscht. Es umfasst das Können, die Technik und das Durchhaltevermögen beim Liebesakt. Wenn Sie es wollen, können Sie deshalb optional das hier vorgestellte Metatalent „Rahjaspiel“ verwenden.

Rahjaspiel (CH/FF/KO) (Metatalent)

(Betören TaW + Selbstbeherrschung TaW + Körperbeherrschung TaW)/ 3

mehr wert ist als jedes Gold, der meistverdiente Held in diesem Abenteuer den Siegerkuss von ihr erhalten. Dieser mag durchaus als ein göttliches Mirakel gelten und z.B. bleibende Effekte auf den Helden haben (permanent CH +1, Betören +1 bzw. beim nächsten Mal je um eine Stufe leichter steigerbar oder ähnliches).

Die Auktion

Im örtlichen Rahjatempel der Stadt ist es eine heilige Tradition, dass immer jemand aus der hohen Gesellschaft die Ehre haben darf, die Novizinnen anlässlich ihrer Weihe feierlich zu deflorieren. Um ein solches Ereignis herum werden dem Tempel horrenden Spenden geboten und es ist das Gesprächsthema im Adel und Patriziat der Stadt, wie schön und rahjagleich die junge Geweihte diesmal ist; in diesem Jahr ist die junge Geweihte Rahjalina die wohl von Rahja gesegnetste Frau seit Jahrzehnten; über entsprechend hohe Spendensummen wird deshalb gemunkelt.

Die Helden kriegen z.B. bei einem nächtlichen Liebesabenteuer im Rahjapark durch Zufall (oder göttliche Fügung?) mit, dass die Geweihte sich jemand bestimmten (ein Bekannter der Helden oder gar ein Held selbst?) als ihren Ersten Liebhaber wünscht, zu dem sie in feuriger Liebe entbrannt ist, doch sie glaubt nicht, dass er die horrenden Summen aufbringen kann. Stattdessen wird wohl viel eher ein unangenehmer, aufgeblasener Adliger namens Tulmon d'Arkonna die Höchstsumme bieten, der bereits im Vorfeld lauthals damit prahlt. Es sollte (mit Rahjas subtiler Hilfe) die Aufgabe der Helden sein, dem eigentlichen Schwarm der Novizin seine Chance zu bieten, indem sie es ihm ermöglichen, hoch genug zu bieten. Hierzu ist – womöglich durch einen Einstieg in die Stadtvilla des Konkurrenten – rauszufinden, welches Gebot dieser abgegeben hat und das entsprechende Geld aufzutreiben.

Finden sie dabei womöglich Beweise, dass der unangenehme Adlige sein Geld auf unrechtmäßige Weise verdient und können die Helden dies aufdecken oder ihn mit diesem Wissen zwingen, sein Gebot platzen lassen? Eine entsprechende Auszahlung oder Belohnung könnte dann dem Geliebten der Novizin angeboten werden, so dass sein Gebot das der übrigen überbieten kann.

Verschleierte Erinnerungen

Beim Besuch eines Rahjatempels (z.B. in Begleitung eines Handelspartners, um den erfolgreichen letzten Auftrag zu feiern) bekommen die Helden einen exo-

tischen Schleiertanz vorgeführt. Je mehr Schleier sie fallen sehen, desto mehr werden sie in den Bann der Tänzerin gezogen. Ein unbeschreiblicher Rosenduft und einige aus dem Nichts zu fallen scheinende Rosenblätter deuten sogar auf ein göttliches Wunder hin. Hintergrund ist, dass entweder einer der NSCs in der Tempelhalle (z.B. der Handelspartner, einer der Geweihten, ein anderer Gläubiger) oder sogar einer der Helden noch immer die Trauer über das Ende einer vergangenen Liebschaft in sich trägt und Rahja selbst nun helfen möchte. In einer rauschhaften Vision sehen alle Helden die Szenen dieser Liebe plötzlich vor sich. Sie können sich wie in einem Traum bewusst bewegen (verwenden Sie die Regeln zur Realitätsdichte, wenn gewünscht) und dadurch etwas über die Hintergründe und Umstände des Endes dieser Liebe herausfinden. Sie durchwandern dabei evtl. in kurzer Zeit mehrere zeitlich auseinander liegende Szenen und können im Zusammenhang entdecken, dass die Manipulation einer weiteren Person die Beziehung damals zerstört hat: Ein missgünstiger Nebenbuhler, ein intriganter Verwandter mit anderen Hochzeitsplänen für den/die Betroffene(n) oder sogar ein dämonisches Eingreifen?

Nach dem Erwachen aus dieser Vision scheint keine Zeit vergangen zu sein, alle Helden erinnern sich jedoch an das Gesehene. Womöglich können sie die Wahrheit noch ans Licht bringen und die eigentlich füreinander bestimmten Liebenden wieder zusammenführen. Aber dazu muss der/die ehemalige Geliebte erst einmal aufgespürt und besucht werden. Und wenn sie dort sind, welche Situation bietet sich ihnen dort? Ist derjenige womöglich glücklich verheiratet und hat Kinder? Oder ist er doch eher unglücklich und der Verzweiflung nah, kann seiner Situation aber nicht entkommen?