Meister der Intrige

-Eine Spielhilfe zur Unterstützung von Intrigen am Spieltisch-

Version 1.1
25.09.2010

Mail: alexspohr@yahoo.de

Text: Zoe Dechert, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr

Lektorat: Falk Swoboda

Illustrationen: Claudia Dill, Diana Rahfoth, Verena Schneider, Louisa Würden

Danksagung: Besonderen Dank gilt den lieben Unterstützern dieser Spielhilfe, die mit Anmerkungen, Verbesserungen und Bildern ausgeholfen haben.

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.
Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Diese Spielhilfe ist inoffiziell. Sie kann gerne für nichtkommerzielle Verwendung benutzt werden

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS ..... **- 2 -**

VORWORT ..... **- 2 -**

DIE GRUNDLAGEN DER INTRIGE ..... **- 3 -**

METHODEN UND TALENTEINSATZ ..... **- 5 -**

KLASSISCHE INTRIGEN ..... **- 6 -**

ERLÄUTERUNG ..... **- 7 -**

RÄNKESPIELE IN AL'ANFA ..... **- 8 -**

KARIANNA SALMORANES ..... - 9 -
XIMENA ..... - 13 -
RUSHWAN ABITOS ..... - 16 -
MARBONIA DENARES-ZORNBRECHT ..... - 18 -
ADARIO KUGRES ..... - 21 -
NOSTROMO PALIGAN ..... - 23 -
JESABELLA FLORIOS ..... - 26 -
FLAMINIO KARINOR ..... - 28 -

Vorwort

Es gibt Abenteuerideen, die man nur schwer improvisieren kann. Bei einem Wildnisabenteuer kann man recht schnell einen logischen Verlauf entwickeln, spontan entscheiden, welches Problem man der Heldengruppe in den Weg stellt.
Bei einem Abenteuer, in dem es um einen komplexeren Zusammenhang geht, wird dies jedoch schwieriger bis unmöglich. Intrigenabenteuer sind ein solcher Fall, denn sie verlangen meist nicht nur Improvisationsgeschick ab, sondern auch eine gründliche Vorbereitung. Eine Intrige ist meist kein Zufallsprodukt und genau wie bei einem Intriganten selbst erfordert die Darstellung des Intrigenspiels meist vom Spielleiter weitaus mehr Vorbereitung als eben jenes erwähnte Wildnisabenteuer.
Die Motivation der Akteure muss berücksichtigt, die Logik ihrer Pläne durchleuchtet, ihre Handlungsoptionen geklärt werden. Alles Punkte, die manchem Spielleiter Schwierigkeiten bereiten können.
Ja, selbst wenn man eine Intrige vorbereitet, muss man sowieso noch oft improvisieren. Kein Plan – auch nicht die Meisterintrige eines Granden – übersteht den Erstkontakt mit den Spielern.

Diese Spielhilfe soll allen Spielleitern, die ihren Spielern die eine oder andere Intrige vorsetzen wollen, ein wenig unter die Arme greifen. Sie finden hier kurz einige allgemeine Informationen und Hilfen zum Thema Intrigen und nachfolgend ganz konkrete Ideen und Szenarien, immer dargestellt durch die Einführung eines Intriganten.
Dabei werden einige Meister der Intrige vorgestellt, die Ihnen ganz zur freien Verfügung stehen.

Als relativ wichtig hat sich nämlich eine genaue Beschreibung der Intriganten erwiesen, um deren Motivation und Mittel nachvollziehen zu können. Aus diesem Grund hat diese Spielhilfe hier auch ihren Schwerpunkt. Ein guter Intrigant ist nicht einfach nur ein Intrigant, weil er Lust an der Kabale hat (wobei dies - zugegebenermaßen - auch vorkommen kann), sondern er hat Gründe für sein Handeln, nachvollziehbare Pläne und bestimmte Mittel, die er anwendet.

Die Idee entstand über die Überlegung, ob die alanfanischen Granden nicht langsam zu alt werden und kein neuer Intrigantennachwuchs eingeführt wird. Auch in diesem Hinblick soll die Spielhilfe weiterhelfen. Die meisten der vorgestellten Intriganten gehören eben jener jungen Generation an, die noch nicht so viel Erfolg hatte, dass man über sie schon etwas gehört hat, aber die durchaus Potenzial haben einst die Alteingesessenen zu verdrängen.

Meinen besonderen Dank gebührt allen Freiwilligen, die Zeit und Mühe in die Texte gesteckt haben oder liebvoll meine Überlegungen zum Aussehen der Intriganten eingefangen und zu Papier gebracht haben. Und auch den regen Diskussionsteilnehmern in den Foren mit ihren zahlreichen guten Ideen.

Alex Spohr

Die Grundlagen der Intrige

Bevor wir uns im Detail mit beispielhaften Intriganten und ihren Machenschaften auseinandersetzen wollen, hier zunächst eine kleine Übersicht zu allgemeinen Hinweisen zur Umsetzung von Intrigen am Spieltisch.

Zur Begrifflichkeit der Intrige

Wikipediadefinition:
Intrige (auch **Kabale)**, bezeichnet eine Handlungsstrategie, mit der einzelne oder Gruppen von Menschen versuchen, anderen Schaden zuzufügen oder sie gegeneinander aufzuhetzen. Der Sinn und Zweck der Intrige kann der persönlichen emotionalen Befriedigung (Schadenfreude, Sadismus u.ä.) oder des persönlichen bzw. der gruppeneigenen Vorteile dienen.

Komplexität

Nicht jede Intrige ist eine weitreichende Verschwörung, die den Sturz eines mächtigen Königs zum Ziel hat. Auch auf wesentlich kleinerer Ebene finden Intrigen statt. So kann es gut sein, dass eine Bäuerin ein Paar entzweien will, weil sie hinter dem Mann ihrer Konkurrentin her ist. Oder aber ein Komponist aus dem Horasreich missgönnt einem anderen sein Talent und will ihn aus dem Weg räumen.
Bedenken Sie, dass eine Intrige nicht immer auf höchster Ebene spielen muss, manchmal ist es gar einfacher, eine „Dorfintrige" am Spieltisch einzubauen als verschwörerische Kabale am Adelshof.
Fangen Sie klein an. Nicht alle Intrigen müssen dutzende Wendungen und Überraschungen haben. Vor allem die weniger erfolgreichen Intriganten (eben auch jene, deren Pläne Helden auch mal leichter durchkreuzen können), haben meist eine eher weniger komplexe Intrige gesponnen.
Dabei kommt es vor allem auch darauf an, was der Intrigant will, wie seine Methoden und genauen Pläne sind. Manchmal reicht es einfach schon, wenn man bestimmte Ziele mit möglichst wenig Aufwand erreichen will, sich nicht in ein Geflecht von Ränken zu verstricken.

Meisterintriganten

Ein Intrigant hat eine Motivation, einen Plan B und auch mindestens ein Ass im Ärmel. Er geht keine unnötigen Risiken ein, versucht eher im Hintergrund zu bleiben und benutzt zur Verwirklichung seiner Ziele andere Leute, die für ihn auch bei Misserfolg die Schuld tragen. Außerdem ist er in der Lage auch mehrere Intrigen gleichzeitig laufen zu lassen.
Er kann meist über einen längeren Zeitraum planen (z.B. bereitet er eine kleine Intrige vor, um eine größere erst starten zu können).

Möchtegernintriganten

Es gilt ebenfalls zu bedenken, dass auf einen wirklich gefährlichen und erfolgreichen Meister der Intrige ein halbes Dutzend von Leuten kommt, deren Intrigenspiel scheitert – mit mehr oder weniger starken Konsequenzen.
Nicht jeder, der sich am Intrigenspiel versucht, ist dafür geboren. Möchtegernintriganten, die auch die Helden recht schnell überwinden können, deren Pläne aufgedeckt werden und die ihre verdiente Strafe erhalten, gibt es überall.
Hier gilt es in besonderem Maße zu bedenken, dass im Spiel die Helden meist versuchen werden, den Drahtzieher dingfest zu machen und seine Machenschaften zu vereiteln. Bei unangreifbaren Intrigenmeistern, die sich keine Fehler erlauben, ist es eigentlich unglaubwürdig, wenn die Helden sie aufhalten. Meist ist es sinnvoller, die Gruppe gegen angreifbare Intriganten antreten zu lassen. Das muss nicht unbedingt bedeuten, dass deren Pläne schlecht sind oder sie keinen Einfluss haben. Sie machen aber Fehler und man kann sie am Ende des Abenteuers vielleicht gar stürzen.

Motive

Es gibt bestimmte Muster die immer wieder auftauchen. Die Motive der Intriganten spielen dabei eine nicht unwesentliche Rolle. Als Motiv kann Gier (nach Gold, einem Artefakt usw.), Neid (auf Macht, Position, etwas, was der „Andere" hat), aber z.B. auch Liebe (für jemanden, den man mag, eine Intrige aufbauen), Sadismus (der Spaß, jemanden leiden zu sehen) oder einfach politisches Machtbestreben gelten.

Anknüpfungspunkte

Es gibt mehr als nur einen Weg, wie eine Intrige sich in das Spiel einbauen lässt. Als ein zentraler Bestandteil des Abenteuers ist es wichtig, dass die Helden an den Ereignissen der Intrige beteiligt werden. Eine Intrige als zentraler Abenteuerbestandteil, wo es für Helden nichts zu tun gibt, ist nicht sonderlich spannend.
Der einfachste Anknüpfungspunkt ist sicherlich derjenige, dass die Helden von einem Auftraggeber direkt oder indirekt angeworben werden und ihren Teil zur Erfüllung der Kabale beitragen. So könnten sie beispielsweise einen Einbruch durchführen, um einen Gegenstand zu stehlen, der ihrem Auftraggeber als Druckmittel gegen jemand anderen dient, oder sie müssen einen gefälschten Beweis hinterlassen, um jemand in Schwierigkeiten zu bringen

Helden als Intriganten

Helden, die selber als Intriganten auftreten, sind eher selten, allerdings kann auch dieses seinen Reiz haben. Dabei steht man jedoch meist vor dem Problem, dass man als Spieler recht kurzfristig (während des Spielabends) seine Pläne schmieden muss. Manchmal kann man auch dies zwischen den Spielsitzungen tun, was Vorteile bei der Vorbereitung hat.
Hier ist darauf zu achten, dass dennoch die ganze Gruppe auch eingebunden wird (vielleicht braucht man die Fähigkeiten oder Verbindungen der einzelnen Helden).
Eine Möglichkeit wäre zudem, zwei Gruppen in die Abenteuer zu führen. Einmal stellen die Helden verschiedene Intriganten dar, die beispielsweise dem selbenHaus, der selben Familie oder dem selben Zirkel angehören und zwar teilweise gegeneinander agieren, aber grundlegend auch Anknüpfungspunkte zu gemeinsamen Intrigen haben. Die Zweithelden stellen dann die mobile Gruppe dar, die von der Intrigengruppe angeworben werden kann, um Aufträge durchzuführen und eher regulärere Abenteuer zu erleben.
Die Zweiteilung kann dann sowohl das Intrigenspiel bedienen, als auch die Arbeit, welche die Intriganten nicht selbst durchführen, um „sich die Hände schmutzig zu machen".

Vorbereitung aus Spielleitersicht?

Intrigen lassen sich nur schwerlich improvisieren. Das kann zwar gut gehen, aber meist verlangt eine logisch inszenierte Intrige auch Vorgedanken. Deshalb ist meist eine Vorbereitung aus Spielleitersicht unerlässlich (anders als ein Kampf oder ein Wildnisabenteuer, dass einfacher zu improvisieren ist).

Meist reicht es aus, wenn Sie einen Masterplan für den Intriganten entwerfen. Seine Motivation und Ressourcen sind wichtig und wie er vorgehen würde, wenn er nicht gestört wird. Für den Fall, dass genau dies eintritt müssen Sie alternative Pläne überlegen (sofern er dazu in der Lage ist). Hier kommen Sie ggf. nicht ohne Improvisation aus – oder der Intrigant scheitert eben an jener Stelle.

Regeltechnisches

Bei einem Spiel mit Intrigen gibt es einige Regeln, die hier besondere Beachtung verdienen. Zum einen bestimmte Vor- und Nachteile:
Nutzen sie den Vorteil *Verbindungen*, um wirklich dem Intrigant das Leben leichter zu machen. Seine Kontakte sollten ihm stets Nutzen bringen können, er hat immerhin GP dafür gezahlt. Und bei einer eher ortsgebundenen Intrige eignet sich dieser Vorteil ausgezeichnet, um diesen auch einzusetzen.
Gleiches gilt für die *Soziale Anpassungsfähigkeit*. Dieser Vorteil kann eine immense Erleichterung für einen Intriganten darstellen, so dass er sich in den meisten sozialen Schichten ohne große Probleme bewegen kann.
Guter und Schlechter Ruf hat ebenfalls direkte Auswirkungen auf Proben, wie Betören und Überreden.
Ein *Feind*, in etwa das Gegenteil zu Verbindungen, kann ein sehr interessanter Nachteil sein, der Grund genug ist sich überhaupt erst mit Intrigen auseinanderzusetzen.
Das *Aussehen* des Helden kann ebenfalls sich positiv als auch negativ auf seine Fähigkeiten auswirken, andere zu manipulieren.
Allgemein sind Gesellschaftliche Talente sehr wichtig für das Intrigenspiel. Insbesondere *Staatskunst* und *Menschenkenntnis*, aber auch *Betören, Etikette, Überreden* und *Überzeugen* finden sicherlich öfters Anwendung. Dabei können Sie unterschiedliche Würfelproben verwenden. Manchmal machen Vergleichende Proben mehr Sinn, manchmal ist es aber auch sinnvoller, TaP* anzusammeln (einige konkrete Beispiele finden Sieweiter unten).

Geeignete Settings

Auch wenn man sicherlich Intrigen in all ihren Formen fast überall erleben kann wo Menschen (oder andere kulturschaffende Völker) zusammenleben, so gibt es dennoch einige Orte, die sich für ein Intrigenspiel besser eignen als andere.

Intrigen finden meist in Städten statt (auch wenn es sicherlich auch Dorfintrigen gibt). In der Wildnis ist die Thematik fast nicht umzusetzen. Allerdings kann eine Intrige natürlich auch ein Opfer (oder gar den Täter) dorthin führen.
Auf Dere gibt es einige Örtlichkeiten die sich besonders anbieten hier Intrigenspiele zu planen und durchzuführen
—Südaventurien: Gerade Al'Anfa mit seinen Granden, die in ihrer Dekadenz dem Intrigenspiel frönen, bietet sich als Setting an. Aber auch die Gilden Mengbillas oder die Audienza Brabaks ist ein Hort der Machenschaften.
—Das Horasreich: Das Horasreich mit seinen zahlreichen großen Städten, sicherlich das urbanste Land Aventuriens, bietet sich wegen seiner Geheimgesellschaften und Logen als Schauplatz an. Die Patrizier mögen hier während des Maskenballs von Grangor einen Mord planen, oder den Umsturz eines lästigen Edelmanns. Zahlreiche Interessen der Politik, Kirchen und des Handels treffen hier aufeinander.
—Die Tulamidenlande: In Fasar herrschen die Erhabenen und um an der Macht zu bleiben, sind sie geradezu gezwungen, ihre Asse im Ärmel gegeneinander auszuspielen. Aber auch die Intrigen der Yakubanim oder der Mada Basari passen sehr gut zum Thema.
—Das Mittelreich: Man kann in jeder Stadt Intrigen ansiedeln, aber Gareth ist im Mittelreich wegen ihrer Größe und ihrer Struktur sicherlich die beste Örtlichkeit. Aber auch in Havena, Punin oder Elenvina wird viel Politik betrieben, so dass man hier auf Intrigen stoßen kann.
—Myranor: Das Güldenland ist prädestiniert, wegen des antiken Flairs seiner Städte, der Optimaten und deren Interessen ganze Häuser in Intrigen zu verstricken.

(Die Spielhilfe will sich insbesondere Regionen dieser annehmen, angefangen mit Al'Anfa, ergänzt und aktualisiert in weiteren Versionen um die anderen Settings.)

Literatur zur Theorie der Intrige

Heinz-Günter Deiters: *Die Kunst der Intrige*. 1966.
Gustav Adolf Pourroy: *Das Prinzip Intrige - Über die gesellschaftliche Funktion eines Übels*. 1986.
Eva Gesine Baur: *Venedig - Stadt der Frauen: Liebe, Macht und Intrige in der Serenissima*. 2005.
Peter von Matt: *Die Intrige. Theorie und Praxis der Hinterlist*. 2006

Methoden und Talenteinsatz

Hier finden Sie nun eine kleine Auswahl für den Einsatz bestimmter Methoden, die immer wieder von Intriganten angewandt werden. Auch Spielerintriganten können so regeltechnisch ihre eigenen Intrigen umsetzen.

Verführung

(Betören)

Nicht selten kommt es vor, dass ein Intrigant seine Schönheit und seinen Körper einsetzen will, um jemanden zu verführen, sei es um ihm Informationen zu entlocken, ihn gewogen zu stimmen und anschließend auf seine Seite zu ziehen oder einfach zu erpressen.

Hierfür können Sie zunächst eine Vergleichende Probe zwischen Betören und Menschenkenntnis würfeln lassen, die nach den normalen Regeln modifiziert ist (alternativ kann Menschenkenntnis auch durch Betören oder Selbstbeherrschung ersetzt werden – kommt sehr auf die Situation an). Insbesondere Vorteile des Aussehens der Verführerin, Moralkodices oder Prinzipien können die Probe modifizieren oder die Höhe der TaP*-Ansammlung ändern.

Sobald genug TaP* angesammelt sind, kommt es zum gewünschten Effekt. Senkt das Opfer der Verführung die TaP* auf 0 oder darunter, ist der Verführungsversuch dauerhaft gescheitert.

Der Spielleiter legt fest, in welchem Intervall die Proben stattfinden, sie können von Minuten bis hin zu Stunden oder gar Tagen reichen.

Ziel	TaP*
Frauenheld verführen	1
Durchschnittsperson verführen	5
Sittsame Person verführen	10
Noch sittsamere Aufpasserin verführen	15
Lowangen Dualistin verführen	20
Tempelvorsteher eines Traviatempels	25
Geheimnisse entlocken	max+10
Zu bestimmten Handlungen motivieren	max+15

Informationen

(Gassenwissen)

Einige Intriganten müssen auch auf der Straße einer Stadt tätig werden, sei es um Informationen zu sammeln oder Kontaktleute zu finden.

Dazu kann das Talent Gassenwissen dienen. Hierbei reicht es meist aus, wenn eine bestimmte Menge an TaP* angesammelt wird

Manipulation

(Staatskunst, Überzeugen oder Hauswirtschaft)

Nicht selten versuchen Intriganten mittels eher unterschwelligen Mitteln (z.B. dem Streuen einiger Gerüchte auf einem Fest), jemanden zu manipulieren. Auch ein Gespräch unter vier Augen, um jemanden von etwas Bestimmtem zu überzeugen, fällt in diesen Bereich. Auch hier kann man wieder mit TaP* arbeiten, wobei entweder auf Staatskunst (Intrige) oder Überzeugen oder Hauswirtschaft (wenn man mit einer Feier jemanden gewogen stimmen will) gegen Menschenkenntnis gewürfelt wird.

Ziel	TaP*
Jemanden gewogen stimmen	1
Manipulative Gerüchte streuen	5
Jemanden auf seine Seite ziehen	10
Jemanden anstacheln	15

Einschüchterung

(Überreden oder Staatskunst)

Nicht selten versucht man auch sein Gegenüber einfach dadurch zu etwas zu bewegen, indem man ihm Angst macht. Das kann von leeren Drohungen über unterschwellige Einschüchterungen bis hin zu echter Gewalt reichen.

Ziel	TaP*
Eindruck schinden (ohne Auswirkungen)	1
Einschüchtern	5
Jemanden von einem Ziel abbringen	10
Jemanden abhängig machen	15

Hier nun ein Beispiel im Bezug auf Verführungskünste:
Ximena möchte einen armen unschuldigen Helden verführen, damit er für sie einen Einbruch begeht. Der Meister legt fest, dass der Held eine gegenüber Verführungskünsten recht durchschnittliche Person ist, Ximena also 6 TaP benötigt. Zudem will sie etwas sehr Gefährliches von ihm, was die TaP* Zahl sogar um 6 Punkte auf 12 TaP* erhöht.*
Sie besitzt einen Betören-Talentwert von 13 mit einer Spezialisierung auf Rahjakünste von 15. Also setzt sie ihren Körper und ihr Verführungsgeschick ein und würfelt eine Probe. Der Held hat Menschenkenntnis 6. Bei der Probe misslingt Ximenas Opfer die Probe vollständig, sie hingegen behält exakt 12 Punkte übrig. Also wird er ihr sofort verfallen. Hätte Ximena einen Punkt weniger übrig, hätte im nächsten Intervall weitergewürfelt werden müssen, bis entweder die 12 TaP erreicht wären oder das Opfer die TaP* auf 0 gesenkt hätte (was eher unwahrscheinlich gewesen wäre).*

Klassische Intrigen

An dieser Stelle finden Sie nun einige universelle Intrigenbeispiele, die Sie getrost fast überall einsetzen können, auch immer gerne in zahlreichen Varianten. Zudem sind Beispiele aus der Literatur aufgeführt, an denen Sie sich orientieren können.

Die unmoralische Verführung

Zwei Intriganten schließen eine Art Wette ab und versuchen jeweils mit ihren Methoden eine unschuldige Person zu verführen. Dies kann eine Bettgeschichte sein, aber auch durchaus eine andere Handlung wie etwa eine unmoralische Tat. Dabei könnten die Helden sowohl für eine der beiden Intriganten arbeiten, als auch später dem Opfer beistehen.
(Beispiel: Gefährliche Liebschaften / Eiskalte Engel)

Geld und Gier

Um die eigene Position oder das Vermögen zu verbessern, verbünden sich mehrere Intriganten um eine unbequeme Person zu stürzen. Entweder wollen sie sie töten, ins Exil schicken oder einsperren. Das Opfer der Intrige könnte später dahinter kommen und mit Hilfe der Helden seine Peiniger bestrafen.
(Beispiel: Der Graf von Monte Christo)

Politischer Mord

Sehr klassisch ist auch der politische Mord, der wie ein natürliches Sterben aussieht. Ungeschickter Weise kommt jedoch jemand dem Täter auf die Spur und der Mörder ist gezwungen, über Umwege weitere Morde zu begehen.
(Beispiel: Das Lied von Eis und Feuer)

Die Erpressung

Jemand arrangiert eine verbotene Liebesnacht und lässt die Verführerin einen Beweis dieser Liebesnacht stehlen, so dass dieser Gegenstand in den Händen des Intriganten zu einem Druckmittel wird. Der Bestohlene muss somit den Wünschen des Intriganten Folge leisten. Die Helden hingegen könnten versuchen, das Beutestück wiederzubeschaffen.
(Beispiel: Die Drei Musketiere [Intrige Lady De Winter /Kardinal Richelieu])

Entführung

Ein Intrigant plant einen Umsturz, jedoch hat er bemerkt, dass er verfolgt und/oder ausspioniert wird. Da er sich in Gefahr befindet, versucht er die Mitwisser in einen Hinterhalt zu locken und sie als Sklaven in ein weit entferntes Land zu verkaufen. Die Helden könnten Freunde der Opfer oder gar die Opfer selbst sein.
(Beispiel: Kushiel – Das Zeichen)

Erläuterung

Erscheinung: Hier finden sie eine kurze Beschreibung der Person, insbesondere Auffälligkeiten, die bei einer ersten Begegnung ins Auge springen.
Hintergrund: Der Hintergrund fasst sowohl die Geschichte der Meisterperson, als auch ihre allgemeinen Wünsche, Ziele und Verhaltensweisen zusammen. Es handelt sich hierbei um die zentrale Beschreibung der Figur.
Funktion: Eine Erläuterung, wie man den Intriganten am besten einsetzt, z.B. als Auftraggeber, Feind, Verbündeter, oder welche Rollen er übernehmen kann.
Zitate: Hier finden Sie einige typische Zitate aus dem Mund der Figur.
Ziele: An dieser Stelle werden kurz die wichtigsten Ziele der Person festgehalten. Es sind die zentralen Punkte, um die sich die Intrigen drehen werden.
Verbündete: Eine Auflistung der Freunde und Verbündeten der Meisterperson. Diese Liste ist nicht abschließend, umfasst aber die wichtigsten Figuren
Feinde: Eine Auflistung der Feinde und Widersacher der Meisterperson. Diese Liste ist nicht abschließend, umfasst aber die wichtigsten Figuren
Geheimnisse und Besonderheiten: Sofern der Intrigant Geheimnisse hat, die als Druckmittel oder Angriffspunkt erwähnenswert sind, sind diese hier aufgeführt.
Methoden und Konfliktverhalten. Unter diesem Abschnitt wird erläutert, welche Art von Intrigen die Meisterperson normalerweise anwendet. Das könnten z.B. Verführungskünste, Erpressungen oder auch Falschinformationen sein.
Stärken und Vorteile/Schwächen und Nachteile: Eine kurze Auflistung zentraler Stärken/Schwächen der Figur im Intrigenspiel.
Darstellung: Tipps zur Darstellung der Figur am Spieltisch, Wie sollten Sie reden, welche Gesten und Mimik ist sind wichtig.
Was andere über XXX sagen und denken: Eine kurze Auflistung wichtiger Personen und was ihre Aussagen über den Intrigenmeister sind.
Was ihr die Zukunft bringt: Wie sich die Figur in der nächsten Zeit entwickeln wird, ob sie scheitern oder erfolgreich sein wird
Intrigen: Konkrete Beispiele einiger Intrigen rund um die ausgewählte Meisterperson.
Wertekasten: Hier finden Sie alle Werte der Meisterperson, inklusive einer Angabe über Rasse/Kultur/Profession, Stufe und Seelentier.
Die Kategorien **Finanzkraft** und **Beziehungen** sind in einer Siebener-Skala dargestellt, die Angaben in der Kurzcharakteristik geben jeweils mögliche Spannweiten an, wenn Ihnen die angegeben Werte nicht zusagen sollten.

Alle Meisterpersonen haben eine Stufe zugeteilt bekommen (siehe ***Basisregelwerk*** Seite 203). Jede Stufe entspricht 1.000 AP, die zur Steigerung der Meisterperson aufgewendet wurden.
Die Stufe gibt zudem die Zahl der Steigerungen von Eigenschaftspunkten an (ausgehend von einer Basisverteilung von 100 GP-Punkten auf die Eigenschaften). Wenn also eine Person Stufe 5 ist, dann hat sie 110+5 Punkte auf die Eigenschaften verteilt bekommen.
Die GP-Basis zu Erstellung aller Personen betrug 110 GP. Nicht alle Werte sind aufgeführt, nur die wichtigen und bedeutenden (bei der Steigerung wurde die SKT benutzt und die NSC komplett erstellt, jedoch auf SE oder höhere Kosten durch Selbststudium verzichtet).

Anmerkung zu den Werten:
Verstehen Sie die Werte der Personen nicht als eine strenge Vorgabe. Sie sind nach der Vorstellung des Autors entstanden und sollen denjenigen helfen, die Werte benötigen. Wenn Sie die Werte nicht brauchen, weil Sie sowieso diese an ihre Spielrunde anpassen, orientieren sie sich eher an der Beschreibung und der Einteilung der Kategorien und ignorieren Sie die Zahlen.

Spannweite

Beschreibung	**TaW/ZfW/etc**
(Ungelernt)	nicht vorhanden – 2
Unerfahren	3-5
Erfahren	6-8
Durchschnittlich	9-11
Kompetent	12-14
Meisterlich	15-17
Brillant	18-20
Vollendet	21+

Siebener-Skala

Beschreibung	**Beziehungen**	**Finanzkraft**
Minimal	Höchstens 3-4 Helfer von niedrigem Stand	5 K (keine Reserven)
Gering	Ein Vertreter aus der Mittelschicht schuldet Gefallen	2 H (30 S)
Hinlänglich	Ein Vertreter aus der Oberschicht schuldet Gefallen	1 S (500 S)
Ansehnlich	Mehrere Vertreter der Oberschicht schulden Gefallen	5 S (5000 S)
Groß	Kontakte bis zu den höchsten Kreisen	50 S (50000)
Sehr Groß	Jemand an der Spitze der Herrschaft schuldet Gefallen	5000 S (500000)
Immens	Fast jede Bitte wird gewährt	Für Spielzwecke unerschöpflich

Ränkespiele in Al'Anfa

„Ich bin ein einfacher Händler. Natürlich, ich versuche auch Vorteile bei meinen Geschäften zu erringen. Aber eine Intrige gegen meine Konkurrenten? Ich bitte euch, ich bin ein einfacher Fana, kein Silberberger!"
-Don Melilo Murenas, alanfanischer Sklavenhändler-

„In Al'Anfa ist das Spiel um die Macht allgegenwärtig. Die Kirche des Boron, die Granden auf dem Silberberg, der Patriarch, die Fanahändler, ja selbst die Sklaven, die Ehrgeiz haben. Sie wollen alle ihr Stückchen abhaben von der Macht und deshalb spielen sie dieses Spiel."
-Sorino Bonareth, Dukatengardist-

Die Pestbeule des Südens ist seit jeher ein Spielball der Mächtigen und Reichen. Die Granden sind seit langer Zeit die Herrscher der Stadt und kontrollieren sowohl den Handel und Politik, aber auch die Kirchen und weitere Bereiche des alltäglichen Lebens.
Die Grandenfamilien haben machtvolle und etablierte Oberhäupter, die sehr erfahren in dem Spiel um die Macht sind. Doch in den letzten Jahren sind viele der Granden gealtert und eine neue Generation der Intriganten versucht sich zu behaupten, auch wenn es noch sehr schwierig für sie ist. Einige der jungen Granden (und manch ein Fana) machen sich Hoffnung darauf, dass in naher Zukunft ihre Namen genauso ehrfürchtig genannt werden wie die von *Nareb Emano Zornbrecht* oder ihr Vermögen so groß ist wie das von *Salix Kugres*.
Sie finden hier nun eine Auswahl von mehr oder weniger fähigen Intriganten, die sich an dem Spiel um die Macht in Al'Anfa beteiligen werden.

Für den Gebrauch dieses Teils der Spielhilfe sind die Kenntnisse der Regionalbeschreibung **In den Dschungel Meridianas** unverzichtbar. Bei der Beschreibung wird oftmals auf dort erwähnte Meisterpersonen eingegangen.

Karianna Salmoranes

Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen, Geisterbeschwörerin und Alchimistin

Erscheinung

Karianna besitzt trotz der Hitze Südaventuriens einen hellen Teint und ausdrucksvolle Augen, die sie meist mit Schminke noch stärker betont. Ihr Haar trägt sie fast jeden Tag ein wenig anders, bei der Arbeit in ihrer Hexenküche meist zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, zu Feierlichkeiten in den Villen der Granden auch manchmal zu kunstvollen Kreationen hochgesteckt oder offen.

Sie trägt meist schwarze Gewandung und besitzt ein großes Sortiment unterschiedlichster Kleider, Hosen und Röcke. In Al'Anfa gilt die schlanke Spinnenhexe trotz ihrer eher unnahbaren Art als eine geheimnisvolle Schönheit, die versucht, ihre Vorzüge durchaus zur Geltung zu bringen. So trägt sie oft Schminke, mal dezent, mal auch etwas extravaganter, stets jedoch recht stilsicher.

Auffällig an ihr sind eine Tätowierung auf ihrer linken Gesichtshälfte in Ornamentform und ein Lippenring.

Hintergrund

Vermutlich hätte Karianna die Schneiderei ihrer Eltern gemeinsam mit ihrer jüngeren Schwester *Valeria* übernommen, wäre sie nicht einer jener seltenen Auserwählten, die über die Gabe Madas verfügen. So kam es, dass sie während ihrer Jugend von der Spinnenhexe *Terifia* entdeckt wurde.

Zwar wollten ihre Eltern sie nicht hergeben, doch die Hexe vergiftete diese heimlich und entführte die beiden Mädchen. Ihre Schwester verkaufte sie in die Sklaverei, Karianna jedoch bildete sie selbst aus.

So wurde aus dem Mädchen eine fähige Zauberin, die sich ausgezeichnet auf die Beschwörung von Geistern und die Alchimie verstand. Karianna war jedoch auch ein Anziehungspunkt für die Geister der Stadt, eine Art Medium, welches ungewollt von den Verstorbenen aufgesucht wurde. Und so geschah es, dass der ruhelose Geist ihrer Mutter Besitz von ihr ergriff und sie dadurch erfuhr, was ihre Lehrmeisterin ihr in Wirklichkeit angetan hatte. Sie beschloss Rache zu nehmen und vergiftete Terifia, so wie diese einst ihre Eltern ermordete.

Nachdem ihre Eltern durch den Tod ihrer Mörderin endlich Ruhe gefunden hatten, beschloss Karianna, Terifias Eigentum an sich zu nehmen und übernahm deren Hexenküche.

Auch wenn die meisten Fanas sich von der hübschen, aber stets dunkelgekleideten Hexe fern halten, ist sie auf dem Silberberg ein gern gesehener Gast (allerdings, nur solange sie nicht zu lange bleibt). Sie versteht sich nämlich darauf, Schönheitsmittel und verjüngende Tinkturen herzustellen, und dafür gibt es unter den Granden mehr als nur einen Interessierten.

Politische Absichten hat Karianna jedoch nicht, ihr geht es vor allem um ihre eigenen Pläne, die keineswegs schon so fest geformt sind, als dass sie sich nicht noch ändern könnten. Wenn eine Spinne fertig ist mit einem Beutezug, sucht sie sich einen anderen Ort, um ihr Netz zu stricken.

Funktion

Karianna kann sowohl als Auftraggeberin, Verbündete oder auch als Feindin fungieren.

Helden könnten sie selbst als Alchimistin oder Geisterbeschwörerin aufsuchen, aber sie könnte selbst auch die Hilfe von Abenteurern brauchen, um Zutaten oder Wissen für ihre Experimente oder Forschungen zu sammeln oder Informationen über ihre Schwester zu finden. Allerdings ist sie jemand, der Unschuldigen nichts zu Leide tut und sich ihre Rache nur für wirkliche Feinde aufhebt, ein Merkmal, das für ihr Seelentier wohl recht unüblich erscheint.

Zitate

(zu einem Neugierigen, der sich für eine der Flüssigkeiten in ihrer Hexenküche interessiert): „*Wenn ihr davon auch nur einen Schluck trinken würdet, würdet ihr innerhalb der nächsten Herzschläge auf schmerzlichste Art und Weise sterben. Glaubt mir.*"

(zu jemandem, der eine Spinne entdeckt hat und sich vor ihr ekelt): „*Menschen haben eine natürliche Angst vor dem Unbekannten. Deshalb fürchten sie auch Spinnen. Sie wissen nichts über deren Wesen.*"

(zu jemanden, der eine passende zynische Bemerkung gemacht hat): „*Ich mag euch irgendwie.*"

Ziele

—**Verbesserung ihrer Beziehungen:** Karianna versucht in der nächsten Zeit ihre Beziehungen zu reichen Fanas und den Grandenhäusern zu verbessern und mit ihren Tinkturen Gero Klippstein das Geschäft streitig zu machen.

—**Spinnenmysterien:** Alle Geheimnisse über Spinnen und deren Mysterien, sei es das Tal von Kun-Kau-Peh (wo eine riesige Spinnengöttin leben soll), die Legenden der Keke-Wanaq, die telepathischen Smaragdspinnen oder ihr eigenes, intelligentes Vertrautentier, sind für sie so interessant, dass sie Nachforschungen betreibt. Wohin diese sie führen, bleibt offen.

—**Ewige Jugend:** Da sie weiß, dass Eigeborene existieren und diese nach einer bestimmten Zeit nicht mehr altern, versucht sie mehr darüber oder andere Möglichkeiten der Ewigen Jugend herauszufinden. Karianna ist nicht so eitel, dass sie dieses Geheimnis ausschließlich für sich selbst will, es ist einfach ihrer Neugier geschuldet mehr über die Mysterien der Eigeborenen, Satuaria und Levthan und der Unsterblichkeit herauszufinden. Dabei rückt möglicherweise auch das Geheimnis von *Rahjadan Bonareth* für sie in ihr Interesse.

Verbündete

—**Sannah Wilmaan:** Karianna und Sannah sind von ihrer Art her sehr ähnlich. Beide sind eher ruhig und besonnen und planen

in aller Stille ihre Intrigen. Sannah betrachtet Karianna als eine echte Verbündete und sogar als eine Freundin (was auf Gegenseitigkeit beruht). Karianna besucht Sannah des Öfteren, um sich alte Manuskripte und Folianten auszuleihen, im Gegenzug erhält die Grandessa magische Tinkturen umsonst.
—**Shantalla Karinor:** Die hübsche Grandessa wird Gefallen an der jungen Karianna finden, da ihre Mittelchen preisgünstig sind und sie in der Tat eine große Wirkung zeigen. Shantalla findet zudem die Hexe sehr attraktiv, diese lässt sich jedoch auf kein Verhältnis mit einer Kundin ein.
—**Amato Ugolinez-Paligan**: Karianna findet den jungen Granden ausgesprochen interessant und seine Art anziehend, aber beide haben sich bislang kaum gesehen, sondern es waren eher flüchtige Begegnungen. Allerdings kann es sein, dass beide sich gut verstehen werden, sollten sie mehr miteinander zu tun haben als bisher.

Feinde

—**Rahjadan Bonareth:** Der ewigjunge Grande ist zu Beginn kein Feind von Karianna, aber ihre Forschungen nach der Ewigen Jugend führen sie gefährlich nahe an sein eigenes Geheimnis heran, so dass er sie als potenzielle Bedrohung wahrnimmt und möglicherweise Schritte gegen sie unternimmt. Das kann von einer gezielten Ablenkung, bis zu einem direkten Mordanschlag reichen.
—**Gero Klippstein:** Der Schönheitsmacher wird Karianna als Konkurrentin betrachten, als ausgesprochen gefährliche Konkurrentin. Aus diesem Grund wird er versuchen, ihren Ruf zu zerstören. Gero wird versuchen, Gerüchte über sie und ihre schwarze Magie zu verbreiten oder gar ihre Tinkturen zu sabotieren und so auch ihren Kunden Schaden zuzufügen.

Geheimnisse und Besonderheiten

—**Sylvina:** Karianna ist vor einem Jahr mit einer Expedition in den Dschungel südlich von Al'Anfa gereist. Sie hatte vor, einige seltene Zutaten für ihre Küche zu besorgen, fand jedoch etwas ganz anderes: ihr Vertrautentier, eine kleine schwarze Spinne, welche sie Sylvina nannte. Das Tier besitzt ein eigenes Bewusstsein und eine Intelligenz, die vergleichbar mit einem Menschen ist. Die Spinne ist ein Nachfahre von Spinnenvölkern, die einst in einem anderen Zeitalter über diesen Teil Aventuriens herrschten. Noch kann sie nur auf dem üblichen Weg mit Karianna kommunizieren, aber sie lenkt geschickt die Schritte der Hexe in die richtige Richtung. Man könnte gar sagen, die Spinne manipuliert die Hexe, auch wenn sie keine schlechten Absichten mit „ihrem Mensch" hat.
—**Valeria:** Tatsächlich lebt ihre Schwester Valeria noch. Sie befindet sich als Leibsklavin im Besitz der Familie Shoy'Rina in Mirham. Dort arbeitet sie als einfache Sklavin und hat fast schon jede Hoffnung aufgegeben und sich in ihr Schicksal gefügt.

Methoden und Konfliktverhalten

Meist ist Karianna damit beschäftigt, ihre Tinkturen oder sonstigen Dienste gegen kleine Gefälligkeiten bei den Granden einzutauschen. Sie braucht Zugang zu Büchern und Texten, damit sie ihre Forschungen weiter vorantreiben kann. Manchmal setzt sie auch ihr Äußeres ein und versucht so ihr Gegenüber zu Dingen zu bewegen, die normalerweise nicht möglich wären.
Ihre Magie setzt sie eher sehr dezent ein. Die GROßE GIER und der ZAUBERZWANG sind meist zu auffällig, ein SENSIBAR und SATUARIAS HERRLICHKEIT schon eher ein Mittel, um sein Gegenüber besser einschätzen zu können bzw. Eindruck zu schinden. LEVTHANS FEUER wird nur in den seltensten Momenten eine Rolle spielen. Und auch nur dann, wenn Karianna das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden will.

Stärken und Vorteile

Karianna ist sehr lernfähig, und auch wenn sie zu Beginn noch Fehler macht, werden es immer weniger werden. Zudem besitzt sie unverschämt viel Glück und einen (Spinnen-)Sinn für akute Gefahren. So schafft sie es meist jeglicher gefährlicher Lage zu entgehen.
Bei der Manipulation von Menschen kann sie auf ihr Äußeres, aber auch eine geschickte Argumentation und ihre Magie vertrauen.

Schwächen und Nachteile

Noch ist Karianna eine unerfahrene Intrigenmeisterin und verfängt sich manchmal in ihre eigenen Netze oder stolpert über Fallstricke. Sie kann jedoch meist sich herauswinden, da sie nicht nur über das notwendige Glück, sondern auch über einen wachen Verstand verfügt. Sie plant lieber Intrigen, auf spontane Änderungen ihrer Pläne muss sie noch reagieren lernen.

Darstellung

Um Karianna darzustellen sollten Sie es vermeiden viel zu sprechen. Die Spinnenhexe redet mit Fremden gerade nur so viel wie nötig. Je besser sie jemanden kennt, umso mehr wird sie sich öffnen.

Was andere über Karianna sagen und denken

Shantalla Karinor*: „Ich kenne niemanden seit dem alten Klippstein, der es schafft, eine so wunderbare Bademilch herzustellen wie sie. Das hübsche Kind ist leider etwas schüchtern und ein wenig zu sehr dem Herrn Boron zugetan. Aber Wir werden es sicherlich noch schaffen, sie auch ein wenig für die Freuden Rahjas zu begeistern."*
Gero Klippstein: *„Ein Dämon in Menschengestalt ist sie! Ich sage euch, sie mischt ihren giftigen Speichel in ihre Tinkturen und versucht so ihre Kundin an sich zu binden. Wer dieser Quacksalberin vertraut, wird bald eine Haut wie brabakisches Pergament haben."*
Amato-Ugolinez-Paligan: „*Ich habe sie schon einmal gesehen. Das was ich gesehen habe, hat mich fasziniert."*
Ein Fana: *„Sie ist eine hübsche Frau mit einem großen Talent. Aber ich würde nie freiwillig zu ihr gehen. Sie ist mir unheimlich und ich habe Gerüchte gehört, dass sie ihre Eltern vergiftet haben soll …"*

Was ihr die Zukunft bringt

Noch ist Karianna eher eine unwichtige Mitspielerin um die Macht in der Stadt und sie ist auch nicht an Herrschaft interessiert. Aber sie wird langsam, aber sicher zu einer wichtigen Instanz werden, da sie überall hin gute Beziehungen pflegen wird, sei es auf dem Silberberg oder im Rest der Stadt. Ihre angeborene Schönheit und ihr Glück helfen ihr zusätzlich, die meisten ihrer Pläne nicht scheitern zu lassen und Intrigen gegen sie unbeschadet zu überstehen. Sie wird sich etablieren und auf Dauer eine der geheimnisvollsten Persönlichkeiten der Stadt werden.

R/K/P: Mittelländerin / Südaventurien (Al'Anfa) / Hexe (Schwarze Witwe)
Stufe: 3
Seelentier: kleine schwarze Spinne unbekannter Art
Alter: 20 Jahre **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: erfahrene Spinnenhexe und Intrigantin, durchschnittliche Alchimistin
Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 14, CH 14, FF 13, GE 12, KO 11, KK 9, SO 7
LeP 26, AuP 29, AsP 35, MR 6
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 5, Glück, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wesen der Nacht (3), Feste Gewohnheit (Erdgebunden), Medium, Schlechte Regeneration, Unfähigkeit für Körperliche Talente, Arroganz 9, Neugier 9, Rachsucht 9
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Ritualkenntnis (Hexen) 5, Flüche: *Pech an den Hals wünschen, Pestilenz, Ängste mehren,* Vertrautenbindung, Hexensalbe
Talente: Blasrohr 7, Dolche 6, Raufen 2, Fliegen 4, Schleichen 3, Selbstbeherrschung 4, Sich verstecken 4, Sinnenschärfe 3, Betören 6, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 7, Sich verkleiden 5, Überreden 6, Überzeugen 3, Magiekunde 6, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 5, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 12, Sprachen kennen: Mohisch 6, Sprachen kennen: Rabensprache 4, Sprachen kennen: Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 6, Alchimie (Gifte) 10 (12), Heilkunde Gift 8, Kochen (Tränke) 8 (10)
Zauber: ABVENENUM 7, ARACHNEA 5, BEHERRSCHUNG BRECHEN 6, BLICK IN DIE GEDANKEN 7, EINFLUSS BANNEN 6, GEISTERBANN 6, GEISTERRUF 6, GROßE GIER 8, HARMLOSE GESTALT 3, HEXENGALLE 5, HEXENKNOTEN 5, HEXENSPEICHEL 4, KLARUM PURUM 10, KRABBELNDER SCHRECKEN 6, LEVTHANS FEUER 3, SATUARIAS HERRLICHKEIT 5, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 3, SENSIBAR 5, SPINNENLAUF 10, ZAUBERZWANG 7
Beziehungen: hinlänglich (zu einigen Kunden auf dem Silberberg und reichen Fanas, insbesondere die Häuser Karinor, Wilmaan und Paligan)
Finanzkraft: hinlänglich (Erbe ihrer Lehrmeisterin + langsam steigende Verdienste durch ihre Tinkturen)

Intrigen und Szenarioideen

- Gero Klippstein plant seine unliebsame Konkurrentin auszuschalten und beauftragt einen Streuner, in Kariannas Haus zu schleichen und eine Pflegesalbe, die für Shantalla Karinor gedacht ist, zu verderben. Durch einen Zufall bemerken die Helden den Einbruch und können den Streuner davon abhalten. Die Spinnenhexe dankt den Helden und beauftragt sie zugleich im Gegenzug bei Klippstein einzubrechen und dessen Bademilch für eine sadistische Grandin zu vergiften, so dass diese einen schlimmen Hautausschlag bekommt und Klippstein eine Schmach erleidet.
- Naria Wilmaan, eine unbedeutende Angehörige ihrer Familie, hat sich in Amato verliebt. Sie ist so eifersüchtig, dass sie glaubt, dass Karianna ihn bei einer ihrer wenigen Begegnungen mit ihm verführen will. Also will sie Rache ausüben und wirbt die Helden über Mittelsmänner an, um Karianna zu schaden. Die Helden sollen ein Buch aus Sannahs Bibliothek stehlen und es Karianna unterschmuggeln, um so die Freundinnen zu entzweien.
- Karianna verdächtigt seit längerer Zeit Rahjadan Bonareth, das Geheimnis der Ewigen Jugend zu kennen, und will sich in seiner Villa umschauen. Dazu wirbt sie die Helden an, die sie als Diener begleiten sollen. Während sie ihm die Vorteile von Salben und Tinkturen erklärt, ist es die Aufgabe der Helden, sich umzuschauen. Ob sie das Geheimnis finden, ist fraglich, allerdings wird das Herumgeschnüffel der Helden vermutlich den Argwohn Rahjadans wecken, so dass er weitere Schritte gegen sie und Karianna unternehmen wird.
- Gerüchte sind Karianna zu Ohren gekommen, dass Shantalla Karinor etwas über den Verbleib ihrer Schwester weiß. Allerdings scheint sie mit Karianna zu spielen und gibt sich bedeckt. Shantalla hat zwar von Valeria gehört, aber weiß nicht, wo diese sich befindet. Um Karianna ein klein wenig erpressen zu können, beauftragt sie die Helden, Nachforschungen anzustellen. Die Helden können Valerias Aufenthaltsort herausfinden, werden aber, bevor sie zu Shantalla gehen, von Karianna gebeten, es nur ihr zu verraten. So will die Hexe eine mögliche Schuld gegenüber Shantalla umgehen.
- Ein einzelner Held könnte ein Opfer ihres ZAUBERZWANGs werden und ihr behilflich werden, ein seltenes Buch oder ein Dokument zu stehlen. Es befindet sich im Besitz von Flaminio Karinor, der eine panische Angst vor Karianna hat, seitdem er ihre Spinne gesehen hat. Sollte der Held beim Einbruch in die Villa Karinor gefangen werden, richtet der Zauber es so ein, dass er die Schuld auf sich nehmen muss. Allerdings hat Karianna dann ein schlechtes Gewissen und wird versuchen, ihn zu befreien (z.B. mit Hilfe der restlichen Helden).

Ximena

Lehrerin der Leidenschaft und Verführerin mit politischen Ambitionen

Erscheinung

Nur wenige Menschen sollen sich angeblich mit der strahlenden Schönheit von Shantalla Karinor messen können. Dennoch würde fast jeder bei Ximenas Anblick in Versuchung geraten, einen Vergleich mit der Grandessa zu wagen.

Ihr hübsches, ebenmäßiges Gesicht weist ebenso wenig wie ihr rahjagefälliger Leib einen Makel auf. Das goldblonde Haar trägt sie mit silbernen Haarnadeln zu einer schwungvollen Frisur hochgesteckt, wie es bei den alanfanischen Grandentöchtern Mode ist.

Gewandet ist Ximena stets in die Tracht ihrer Kirche, ein rotes Gewand aus edelster Seide, welches nach oben hin immer dünner und durchsichtiger wird und eher mehr ent- als verhüllt. Auf dem linken Schulterblatt bedeckt eine Rosentätowierung ihre Haut, angefertigt von dem berühmten Tätowierer und Luola-Maler *Huape,* welcher im Dienst der Rahjakirche Al'Anfas steht.

Hintergrund

Ximenas Eltern entstammen beide dem horasischem Kleinadel von Kuslik, sind jedoch vor vielen Jahren in Ungnade gefallen, da sie Anhänger der Galahanisten waren und das Horasreich nach dem Blutkonvent von Arivor eilig Richtung Süden verlassen mussten. All ihrer Titel beraubt, mussten sie auf die Gnade *Goldo Paligans* hoffen, eines entfernten Verwandten. Für seine Unterstützung stellte er jedoch die Bedingung, die Kinder der Familie nach seinen Wünschen ausbilden zu lassen.

Das jüngste Kind, Ximena, wurde dem Tempelvorsteher *Adario Effren del Urioste*, seines Zeichens Gastgeber der Leidenschaft zum Tempel der Rahja in Al'Anfa, übergeben. Er handelte mit Goldo ein Geschäft aus, welches beiden zum Vorteil gereichte und so wurde Ximena in das Noviziat des Tempels übergeben.

Nach und nach wurde aus dem schüchternen Kind eine selbstbewusste Dienerin Rahjas. Wie ihr Mentor (der die Gestirne des Himmels beobachtet auf der Suche nach göttlicher Weisheit) hat auch sie sich ein ungewöhnliches Ziel gesetzt. Sie glaubt, dass der Einfluss der Göttin in Al'Anfa dem des Boron in nichts nachstehen sollte. Überall sieht sie Beweise dafür, dass Rahjas Wirken bei den Mächtigen der Stadt eine große Rolle spielt. Sie hält das Intrigenspiel der Granden für etwas, was Rahjas besonderes Interesse weckt und glaubt, dass sie auserwählt ist, der Göttin dadurch zu dienen, den Einfluss des Kultes durch ihr eigenes Spiel um die Macht zu mehren. Dafür ist ihr fast jedes zur Verfügung stehende Mittel recht. Sie benutzt ihr Aussehen um Granden für sich zu gewinnen – und nicht wenige würden vieles tun, um eine Nacht mit Ximena zu verbringen.

Doch hat sie sich bislang nicht nur Freunde gemacht. Insbesondere *Shantalla Karinor*, die berühmteste Schönheit auf dem Silberberg, hat Gerüchte von Ximena gehört und sie selbst auch schon auf eine ihrer Orgien eingeladen. Die ältere Shantalla neidet der jungen Ximena ihre unverbrauchte Schönheit und sie hat auch erkannt, dass sie offenbar politische Ambitionen hat, die für sie vielleicht sogar gefährlich werden können. Da Ximena ähnliche Methoden anwendet um ihre Manipulationen durchzuführen, sieht sie sie als potenzielle Gefahr an.

Funktion

Helden können von ihr über Umwege beauftragt werden, ihre Gegner auszuspionieren oder auch bei der Umsetzung einer Intrige zu helfen. Eine wirkliche Verbündete wird sie nur zeitweise sein, denn sie ist zu egoistisch, um Erfolg mit anderen Menschen zu teilen.

Am wahrscheinlichsten ist es jedoch, dass die Helden ihr als Widersacherin begegnen oder gar selbst von ihr manipuliert werden. Sie wird durchaus auch erkennen, dass Helden vieles bewegen können und wird auch versuchen, ihre Verführungskünste einzusetzen, um ausgewählte Abenteurer um den Finger zu wickeln.

Zitate

(zu einem Tempelbesucher): *„Willkommen in der Halle der Göttin. Möge sie dir Leidenschaft schenken, wie sie dies auch mir geschenkt hat."*

(zu einem Granden): *„Genießt mit mir zusammen die Geschenke der Göttin. Morgen könnt ihr dann darüber nachdenken, was mit eurer Gemahlin geschehen soll."*

(über Shantalla Karinor): *„Früher hätte sie sich vielleicht mit mir messen können. Aber sie ist alt geworden. Und schon bald wird ihr Name vergessen sein!"*

Ziele

—Beseitigung von Konkurrenten: Ximena will in absehbarer Zeit Adario, ihren Mentor, beerben und seine Position als Tempelvorsteher annehmen. Sie weiß noch nicht genau wie sie das bewerkstelligen soll, aber sie wird dabei kaum Skrupel kennen. In Shantalla Karinor, aber auch anderen hübschen Frauen sieht Ximena eine Konkurrenz und wird versuchen, sie zu beseitigen, sobald sie sich in ihre Interessen einmischen. Dabei wendet sie aber keine tödlichen Methoden an – es reicht, Ruf oder Schönheit zu zerstören.

Verbündete

—Adario Effren del Urioste: Der Tempelvorsteher der Rahjakirche von Al'Anfa betrachtet Ximena mit großem Wohlwollen. Dass Ximena vorhat, in naher Zukunft ihren alten Mentor zu stürzen undselbst Tempelvorsteherin zu werden, ahnt Adario nicht.

—Doriano und Emilia Bonareth: Mit den beiden Kindern Rahjadan Bonareths treibt die Geweihte ein besonders perfides Spiel. Die beiden sind die einzigen Gäste des Tempels, die Ximena fast immer empfängt. Diese empfinden Spaß dabei, die Geweihte zu demütigen, was diese auch zulässt. Im Gegenzug erfüllen die Zwillinge ihr jeden Wunsch.
—Goldo Paligan: Der alte Goldo versucht weiterhin Einfluss auf sie auszuüben, jedoch ist dieser weitaus geringer als erwartet. Manchmal jedoch, wenn beide von einem Handel profitieren, arbeiten sie noch zusammen.

Feinde

—Shantalla Karinor: Die Grandessa blickt mit großem Neid auf die junge Geweihte. Sie ist wunderschön und intelligent – all das, was auch Shantalla ist, nur ist sie im Gegensatz zur Grandessa einige Jahre jünger. Und so versucht sie, sich mit Ximena zu messen. Meist siegt Shantalla, da sie einfach einflussreicher und erfahrener ist, jedoch bleibt Ximena für sie eine ernstzunehmende Gegnerin außerhalb des Silberberges.
—Der Skorpion: Das ehemalige Mitglied der Hand Borons ist deshalb eine von Ximenas Feinden, da sie ihm sein Geschäft mit günstigen Rauschmitteln verdirbt. Und das ist eine Einnahmequelle, auf die der Skorpion nicht verzichten will.

Geheimnisse und Besonderheiten

—Hehlerin: Ximena weiß, dass sie auch ein gewisses Vermögen braucht bei der Umsetzung ihrer Pläne. Da sie sich nicht nur auf die Ressourcen der Kirche verlassen will (da sie so abhängig von Adario ist), verkauft sie Rauschmittel des Tempels zu günstigen Preisen. Allerdings ist der Skorpion, eine Unterweltgröße Al'Anfas, sehr ungehalten darüber, dass sie ihm das Geschäft verdirbt.
—Levthanskult: Die Geweihte wurde schon einmal zu den geheimen Treffen der Levthansjünger eingeladen, war aber zugleich auch angewidert von den Praktiken. Sie ahnt, dass hier auch die Verehrung von Dämonen der Belkelel eine Rolle spielen, hat aber zu viel Angst davor, sich mit der Angelegenheit weiter zu beschäftigen und gegen den Kult vorzugehen. Die Kultisten selbst lassen jedoch nicht locker und versuchen Ximena regelmäßig zu locken. Ab und an erhält sie Einladungen oder Geschenke.

Methoden und Konfliktverhalten

Ximena erzielt ihre Manipulationen meist dadurch, dass sie ihre umwerfende Schönheit einsetzt und das Verlangen ihrer „Kundschaft" schürt. Sie setzt ihren Körper für ihre Ziele ein und versucht, sich wichtige Mitglieder der Grandenhäuser gewogen zu machen.
Sie kann aber andere Methoden einsetzen wie etwa Erpressung oder Falschinformation. Auch ihre Liturgien setzt sie bereitwillig ein, wenn sie ihr zum Vorteil gereichen (sie sieht darin eine Möglichkeit, Rahjas Willen zu verbreiten).
Manchmal reicht es ihr schon aus, Würdenträger durch Drogen gefügig und abhängig zu machen, manchmal greift sie aber auch auf ihre Liebeskünste zurück, um an Informationen zu gelangen.
Vor Mord schreckt sie zurück. Einen Gegner durch angeworbene Schläger bedrohen oder verprügeln zu lassen oder ihm etwas anzuhängen, so dass er in einem Kerker oder der Sklaverei landen, zählt aber durchaus zu ihren Mitteln.
Als Rahjageweihte hat Ximena keine Erfahrung im Umgang mit Waffen (höchstens mit denen einer Frau). Sie wird versuchen, sich aus jedem direkten Konflikt herauszuhalten, zu fliehen oder sich Hilfe zu holen.

Stärken und Vorteile

Ximenas größte Stärke ist die Kombination ihrer Schönheit mit ihrem Ehrgeiz und ihrer Intelligenz. Sie hat ein Ziel vor Augen, sieht es selbst sowohl als ihre heilige Mission als auch als ihr persönliches Vorhaben an und setzt dabei ihre Pläne zwar zielstrebig, aber auch sehr vorsichtig und umsichtig um.

Schwächen und Nachteile

Ihre größte Schwäche ist ihre Selbstverliebtheit. Ximena glaubt daran, dass die Göttin höchstselbst sie ausgewählt hat und dass somit keiner ihrer Pläne schief gehen kann. Rückschläge verkraftet sie deshalb manchmal nur sehr schwer, und wann immer ihre Methoden scheitern, nagt an ihr manchmal auch Selbstzweifel. Dieser Zustand hält jedoch nie lange an.

Darstellung

Stellen Sie Ximena am besten so dar, dass sie ein sehr vereinnahmendes Wesen hat. Sie betont alles, was sie tut. Sei es ihre Sprache, in der meist ein verführerischer Unterton mitschwingt, oder eine erotische Bewegung, die scheinbar zufällig bei selbst normalen Gesten auftritt. Sie wird Gäste immer respektvoll und angemessen behandeln und verfällt nicht leicht in Zorn. Ihre Manieren sind ausgezeichnet, egal ob vor ihr ein Prinz oder Bettler steht.

Was andere über Ximena sagen und denken

Goldo Paligan: *„Ihre Gnaden ist eine Augenweide unter den Kindern der Götter. Rahja höchstselbst muss ihr einen Teil ihrer Schönheit abgegeben haben. Wir lieben sie."*
Shantalla Karinor: *„Wahrlich, ihre Schönheit ist so groß, wie man sich erzählt. Ich habe dies sogar gewusst, bevor ich sie erblickte. Schönheit erkennt andere Schönheit vollkommen blind (*in Gedanken hinzugefügt*: ich werde ihr das Gesicht zerkratzen lassen ….)"*
Doriano und Emilia Bonareth: *„Sie ist jede Sünde und jedes Laster wert."*
Ein Fana: *„Ximena ist wunderschön, doch wer außer den Granden kann schon hoffen ihre Gunst zu gewinnen. Selbst im Tempel trifft sie sich nur mit auserwählten Personen. Also Granden."*

Was ihr die Zukunft bringt

Trotz einiger Rückschläge, welche ihr vor allem Shantalla Karinor beibringen kann, wird Ximena doch auch auf anderen Gebieten erfolgreich bleiben und weiterhin sein. Sie kann sich in den nächsten Jahren auf dem Parkett der Intrigen etablieren und bringt sich in die Position, Adario zu beerben. Ihr Einfluss im Tempel wird wachsen und sie wird eine der berühmtesten Geweihten der Stadt werden.
Die Bonareths werden dabei ihre wichtigsten Verbündeten. Rahjadans Zwillinge umgarnt sie so sehr, dass man fast von einer Abhängigkeit zu der Geweihten sprechen kann. Der Einfluss Goldos wird sinken, bis beide sich vollkommen entzweit haben.

R/K/P: Mittelländerin / Südaventurien (Al'Anfa) / Rahjageweihte (Güldenländischer Ritus)
Stufe: 4
Seelentier: Mysobviper
Alter: 22 Jahre **Größe:** 1, 67 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Kompetente Intrigantin, erfahrene Rahjageweihte
Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 15, CH 16, FF 12, GE 13, KO 11, KK 9, SO 7
LeP 26, AuP 29, KaP 29 MR 5
Vor- und Nachteile: Guter Ruf 5, Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Eitelkeit 8, Neugier 7, Unfähigkeit Kampftalente, Verpflichtungen (Rahja-Kirche), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moralkodex (Rahja-Kirche),
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Liturgiekenntnis 7
Talente: Dolche 5, Ringen 7, Körperbeherrschung 8, Reiten 5, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 5, Sinnenschärfe 5, Tanzen 10, Zechen 8, Betören (Rahjakünste) 13 (15), Etikette 10, Gassenwissen 8, Lehren 4, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 6, Überreden 13, Überzeugen 9, Brett-/Kartenspiel 6, Götter/Kulte 10, Staatskunst 7, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 14, Sprachen kennen: Bosparano 8, Sprachen kennen: Mohisch 4, Sprachen kennen: Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 6, Hauswirtschaft 10
Liturgien: 12 KLEINE SEGNUNGEN, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HAUCH DER LEIDENSCHAFT (HANDWERKSSEGEN), HEILIGES LIEBESSPIEL, INITIATION, OBJEKTSEGEN, RAHJAS RAUSCHSEGEN, REICHUNG DES AMETHYST, REICHUNG DES AMETHYST (II)
Beziehungen: ansehnlich (gute Kontakte zum Silberberg, vor allem zu den Familien der Paligans und Bonareths, aber auch in die Unterwelt der Stadt und zu rahjagläubigen Persönlichkeiten der Stadt)
Finanzkraft: hinlänglich (persönliche Finanzkraft ist eher gering, die von Adario zur Verfügung gestellten Tempelressourcen ansehnlich)

Intrigen und Szenarioideen

- Die Helden werden von Shantalla Karinor angeworben, um einige Leibwächteraufgaben für sie zu übernehmen. Sie werden auf den Straßen Al'Anfas von einer Gruppe Schläger angegriffen, die von Ximena angeworben wurden, um sich für eine Niederlage gegen Shantalla zu rächen. Ihr Ziel ist es, der Grandin eine Verletzung zu zufügen, die ihre Schönheit mindert. Getarnt sind sie als Rebellen, doch im Grunde sind es einfache Streuner. Shantalla wird die Helden beauftragen herauszufinden, was dahinter steckt (vorausgesetzt, sie können Schaden an ihrem Leib verhindern – ansonsten haben sie große Probleme).
- Die Geweihte und die Helden lernen einander etwas kennen (z.B. bei einem Tempelbesuch, in einem Wirtshaus oder einem Fest der Granden) und sie hält sie für geeignet, eine ihrer Intrigen auszuführen. Sie überredet die Helden, eine Halskette des traviagläubigen Fanahändlers Glavan Santana zu stehlen und ihr zu bringen. Die Kette war ein Geschenk seiner Ehefrau. Ximena hat vor, die Kette bei ihrem nächsten Besuch zu tragen und so seiner Frau einen Hinweis zu geben, dass Glavan sie mit einer Anderen betrügt. Allerdings will sie vor allem Glavan erpressen und von ihm einige Gefälligkeiten erbitten.
- Der Streuner Alricio hat herausgefunden, dass Ximena mit Lotus handelt. Nun versucht er, sie zu erpressen. Natürlich lässt sie sich das nicht gefallen und heuert die Heldengruppe an, den Schurken eine Lektion zu erteilen. Unglücklicherweise steht dieser unter dem Schutz des Skorpions, so dass die Helden eventuell größere Probleme bekommen können.
- Gegen Alario plant die hübsche Geweihte eine Intrige, um seine Position zu schwächen. Sie will ihm ein leichtes Betäubungsgift unter seinen Wein mischen, bevor er ein Fest der Paligans segnet. Das Gift soll ihn davon abhalten, den Segen zu wirken und ihn zu Handlungen zu bewegen, die ihn in ein schlechtes Licht rücken. Für ihr Vorhaben wirbt Ximena einen Mittelsmann an (vielleicht sogar die Bonareth-Zwillinge), der wiederum die Helden anwirbt. Der Einbruch muss in der Villa des Granden erfolgen, denn innerhalb des heiligen Tempels will Ximena keinen Wein vergiften.
- Die Helden werden eher zufällig Zeuge einer Entführung Ximenas. Die Gauner hat sie selbst angeworben, um später deren Aussage nutzen zu können, um eine unliebsame Konkurrentin anzuklagen. Ziel Ximenas ist es, dass sie befreit wird (sie hatte sich in der Nähe einer Stadtgardenpatrouille entführen lassen) und die Entführer gefoltert und befragt werden, so ihre Konkurrentin verraten und die Garde sie in den Kerker werfen kann. Das Einschreiten der Helden ist ihr aber auch recht, da es nicht viel an ihrem grundlegenden Plan ändert.

Rushwan Abitos

Ehemaliger Sklave, Wirt, Informant und Eunuch

Erscheinung

Rushwan ist ein etwas dicklicher Waldmensch mit einem freundlichen Gesicht. Sein Haar trägt er seit jeher lang und an den Schläfen kurzgeschnitten.

Er achtet sehr auf sein Äußeres. Seine Haut reibt er mit verschiedenen Duftölen ein, seine Kleidung ist zwar einfach, aber immer sauber und auch Schmuck ist er nicht abgeneigt.

Rushwans Stimme wirkt auf den Zuhörer sehr beruhigend und angenehm.

Seine Bewegungen sind etwas ungeschickt und er wirkt etwas behäbig, doch wenn er muss, kann er auch sehr schnell reagieren und auch seine Kraft sollte man nicht unterschätzen

Hintergrund

Rushwan wurde als Sohn zweier Waldmenschensklaven in Thalusa geboren. Er war ein einfacher Haussklave, der jedoch von seinem Vater, einem Schreiber, das Lesen und Schreiben beigebracht bekam. Schon bald konnte sein Herr, ein reicher Händler, ihn ebenfalls für höhere Aufgabe einsetzen.

Vielleicht hätte sein Leben keine besonderen Höhepunkte gehabt, hätte er sich nicht in die Tochter seines Herrn verliebt. Rushwan begann ein Verhältnis mit der ihr, doch die Affäre flog auf und sein Herr kastrierte ihn für sein Vergehen. Der entmannte Rushwan wurde eingesperrt und anschließend nach Al'Anfa verkauft.

Dort ging der Eunuch über eine Sklavenauktion in den Besitz von Rahjadan Bonareth über. Dem Granden diente der Eunuch einige Jahre als Diener und vor allem als Schreiber (eine Tätigkeit, die den alanfanischen Sklaven eigentlich verboten ist, aber da Rushwan bereits Lesen und Schreiben konnte, ein Glücksgriff für Rahjadan).

Rahjadan behandelte Rushwan zwar nicht schlecht, doch mehr als ein Sklave war er nicht für ihn. Dass änderte sich, als ein Attentäter Rahjadan töten wollte und der Eunuch seinem Herrn das Leben rettete. In einem Anflug von Großzügigkeit gewährte Rahjadan Rushwan einen Wunsch und dieser wählte die Freiheit.

So machte sich der Eunuch daran, seinen Traum von einem eigenständigen Leben zu verwirklichen. Als talentierter Koch beschloss er eine Gaststube zu eröffnen, jedoch stand er ohne finanzielle Mittel dar. Er verschuldete sich hoch, konnte jedoch durch ein weiteres Talent, den Handel mit Informationen, ein zweites Standbein aufbauen.

Funktion

Rushwan kann als Intrigant auf ganz kleiner Ebene fungieren und die Helden anwerben, um sein Geschäft zu beschützen, Konkurrenten zu schwächen oder Informationen zu beschaffen. Dabei arbeitet er sowohl für Fanas als auch Granden.

Zitate

(Zu einem Kunden) *„Was darf es denn heute sein? Ein Bier, oder gelüstet es euch nach etwas anderem?"*

(in einem Gebet zu Rastullah) *„Oh All-Einer, du hast mir schwere Prüfungen auferlegt, doch ich werde damit fertig werden, so wie immer!"*

Ziele

—Ein ruhiges Leben: Rushwans einziges wirkliches Ziel ist es, ein Leben in kleinem Wohlstand zu führen. Seine kleinen Intrigen sollen dazu beitragen.

Verbündete

—Rahjadan Bonareth: Der Grande bringt dem Eunuchen noch immer Respekt entgegen und wirbt ihn manchmal an, um Informationen zu sammeln.

—Said ben Yali: Der geheime Mawdli Al'Anfas ist ein guter Freund Rushwans. Der Eunuch wuchs mit dem Glauben an Rastullah auf, den er noch heute verehrt.

Feinde

Rushwan hat keine Feinde. Er versucht sich mit jedem gut zu stellen. Natürlich kann es passieren, dass er sich Feinde macht, er wird es jedoch nicht darauf anlegen.

Geheimnisse und Besonderheiten

Rushwan tut so, als habe er zahlreiche Geheimnisse. Meist lässt er die Leute im Glauben daran, dass er etwas verbirgt und fördert dies noch. Einige Al'Anfaner halten ihn gar für ein Mitglied der Hand Borons. Allerdings hat er, bis auf seine Vergangenheit, keine Geheimnisse.

Methoden und Konfliktverhalten

Rushwan geht bei all seinen Tätigkeiten eher sehr bedacht vor. Er schickt andere, die für ihn die Drecksarbeit erledigen und versucht sich so gut es geht aus Ärger herauszuhalten. Erpressung ist seine liebste Methode und nur, wenn es gar nicht anders geht, wird er Gewalt anwenden. Schmeicheleien sind ein weiteres seiner Mittel. Auch wenn er nicht so aussieht, so kann er durchaus mit seinem Wurfdolch umgehen. Allerdings wurde er bislang dazu noch nicht genötigt.

Stärken und Vorteile

Seine Beliebtheit ist seine größte Stärke. Zudem ist er ein sehr aufmerksamer Beobachter, der viele Kleinigkeiten bemerkt.

Schwächen und Nachteile

Sein Einfluss reicht zwar auf die Gossen Al'Anfas, nicht jedoch bis hinauf zum Silberberg (sieht man von seinem Kontakt mit dem Haus Bonareth ab).

Darstellung

Geben Sie sich extrem freundlich und gut gelaunt. Reden Sie absichtlich etwas höher und tun Sie geheimnisvoll, auch wenn es nichts Geheimnisvolles gibt.

Was andere über Rushwan sagen und denken

—ein Fana: *„Ein netter Kerl. Der kennt jeden und weiß alles."*
—Rahjadan Bonareth: *„Er ist ein wundersamer Kerl. Allerdings bin ich nicht undankbar, dass sein Unglück mir das Leben schenkte."*
—Said ben Yali: „*Ein guter Rechtgläubiger mit einem schlimmen Schicksal. Hoffentlich verdirbt die Pestbeule ihn nicht."*

Was ihm die Zukunft bringt

Der Eunuch hat eine Gabe dafür, seine Ohren und Augen aufzuhalten. Geschickt wendet er sich vertrauensvoll an jeden, der ihm weiterhelfen kann. Sein Kontaktnetz baut er immer weiter aus, bis er schlussendlich ein wichtiger Fana in der Stadt geworden ist.

R/K/P: Waldmensch / Südaventurien (Al'Anfa) / Wirt
Stufe: 6
Seelentier: Papagei
Alter: 28 Jahre **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Kompetenter Wirt und Intrigant
Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 16, CH 16, FF 13, GE 10, KO 12, KK 12, SO 5
LeP 35, AuP 20, MR 2
Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft (4), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (25), Wohlklang, Behäbig, Fettleibig, Neugier 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Ortskenntnis (Grafenstadt)
Talente: Hiebwaffen 6, Raufen 6, Ringen 6, Wurfmesser 7, Schleichen 6, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 10, Sich verstecken 5, Sinnenschärfe 10, Etikette 13, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 14, Sich verkleiden 6, Überreden 12, Überzeugen 7, Philosophie 8, Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Garethi (Brabaci) 12, Sprachen kennen: Mohisch 10, Sprachen kennen: Urtulamidya 3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 10, Lesen/Schreiben: Tulamidya 13, Fleischer 6, Handel 6, Hauswirtschaft 12, Kochen 12,
Beziehungen: ansehnlich (zu vielen Gästen, Auftraggebern, Fanas, weniger zu den Granden)
Finanzkraft: hinlänglich (immer wieder in Geldnöten)

Intrigen und Szenarioideen

- Rushwan könnte von einem Feind, der sich im Laufe der Zeit etabliert hat, erpresst werden. Der Feind will ihn bei der örtlichen Boronkirche anschwärzen und verraten, dass er ein Rastullahgläubiger ist. Da Rushwan das nicht zulassen kann, sucht er jemanden, der diesem Feind eine Lektion erteilt. Dabei kann es sich um eine Drohung oder den Diebstahl eines für den Feind persönlichen Gegenstandes handeln, aber auch durchaus eine saftige Abreibung in Form einer Schlägerei.
- Der Eunuch eignet sich für Helden auch immer dann, wenn sie Informationen, Klatsch und Tratsch suchen. Er ist ein profunder Kenner der Stadt, kann Kontakte herstellen und sie auch mit Ausrüstung versorgen. Alles für eine kleine Gegenleistung, versteht sich. Rushwan will meist kein Gold von den Helden, sondern als Gegenleistung eine andere Information oder eine Gefälligkeit. Sollte er jedoch von seinem Geschäftspartner übers Ohr gehauen werden (z.B. weil die Information unwahr ist), dann ist er bereit, dem Betrüger eine ordentliche Lektion zu erteilen. Notfalls selbst (viel lieber aber durch einen seiner Freunde).
- Rushwan könnte auch als Mittelsmann auftauchen, wenn Rahjadan Bonareth oder Said jemanden benötigen, um Drecksarbeit zu erledigen. Im Fall des Granden beispielsweise, um Karianna Salmoranes zu schaden, bei Said um einen heiligen Gegenstand des Rastullahglaubens aus der Hand der Boronkirche zu entwenden (eine alte Kriegsbeute, die noch aus dem Khômkrieg stammt).
- Eine persönliche Intrige Rushwans könnte auf die Schädigung eines anderen Wirtes oder eines Winzers abzielen, der seine Geschäfte kaputt macht bzw. ihn hintergeht. Hier mag eine Sabotage erforderlich sein oder eine Erpressung.
- Eines Tages erfährt Adario Kugres, selbsternannter Meisterkoch, von Rushwan Abitos Kochkünsten. Er und andere Köche sollen einen Kochwettbewerb austragen und Adario wird die Speisen beurteilen. Da Rushwan seinen Einfluss ausdehnen will, wirbt er Abenteurer an, um seltene Zutaten zu besorgen und die anderen Köche zu sabotieren. Was er selbst nicht weiß: Adario will einfach nur ein gelungenes Rezept stehlen.
- Auch seine Vergangenheit könnte den Wirt antreiben: vielleicht sinnt er auf Rache gegenüber seinem alten Herrn und schickt die Helden in das ferne Thalusa, um seinen ehemaligen Besitzer mit einer Intrige zu ruinieren. Dabei spielen die Helden die Rolle von Dienern eines mysteriösen Händlers aus Al'Anfa, der Geschäfte machen will. Diese Geschäfte sollen aber dazu führen, dass der ehemalige Besitzer in eine Illusion investiert – der Handel stellt eine Farce dar und dient einzig und allein der Bereichung von Rushwan.

Marbonia Denares-Zornbrecht

Ehemaliges Gassenmädchen, Sklavenaufseherin und Anhängerin des Kor

Erscheinung

Marbonia ist eine hübsche, blonde Frau mit jugendlichem Aussehen. Ihr Körper ist recht athletisch und gestählt sowohl von ihrem früheren Leben in den Gossen Al'Anfas, als auch durch ihre Ausbildung in der Kaserne des Bundes des Schwarzen Löwen. Auf ihrem Körper befinden sich einige Narben, besonders auf ihrem Rücken, die noch von den Bestrafungen Nareb Zornbrechts persönlich stammen.

Üblicherweise tritt sie nirgends ohne ihre lederne Gewandung und Bewaffnung auf. Mit Vorliebe trägt sie eine bequeme Lederweste, welche ihr aber auch ein wenig Schutz verspricht. Als Waffen bevorzugt sie einen Sklaventod oder einen schweren Brabakbengel, dazu noch ihre Peitsche, auf die sie, seitdem sie Sklavenaufseherin ist, nicht verzichtet. Schmuck trägt sie eigentlich nicht, sieht man von einem Anhänger mit dem Symbol des Kor ab.

Hintergrund

Geboren wurde Marbonia in den Brabaker Baracken, dem Armenviertel Al'Anfas. Ihren Vater hat sie niemals kennengelernt, man erzählt sich jedoch, dass er ein thorwalscher Seemann gewesen sein soll. Ihre Mutter war eine Korbflechterin, die jedoch wegen ihrer Armut auch als Hure in einem billigen Bordell arbeiten musste. Von ihr erfuhr sie nur wenig Liebe, was aber vor allem an der Verzweiflung der Mutter lag.

Als Kind schlug sie sich als Anführerin einer Kinderbande durch. Vermutlich wäre sie ihr Leben lang in den Gossen der Stadt geblieben, hätte es nicht eine schicksalhafte Begegnung gegeben. Bei einem ihrer Dienstähle suchte sich das junge Mädchen ausgerechnet einen Leibwächter des Granden *Nareb Emano Zornbrecht* aus. Es gelang ihr zwar nicht, auf Dauer dem wütenden Bestohlenen zu entkommen, doch sie wehrte sich so heftig, geriet nach einigen Schlägen in einen solchen Rausch, dass es ihr gelang, den Gardisten ernsthaft zu verletzten. Das Oberhaupt der Zornbrechts war durchaus beeindruckt von Marbonias Stärke und Willen und beschloss sie nicht zu töten, sondern zunächst einzusperren. Er machte sie zunächst zu seiner Sklavin, allerdings gelang es ihm nicht, ihren Willen endgültig zu brechen.

Schlussendlich machte er ihr ein Angebot: wenn sie für ihn einen Auftrag ausführen würde, würde er sie adoptieren und ihr eine gute Anstellung geben. Nach dem Leben in Armut und all den Schikanen willigte Marbonia voller Hoffung ein. Ihr Auftrag führte sie wieder in die Brabaker Baracken, dorthin, wo ihre Mutter lebte. Der Grande hatte keinen Grund außer seinem Sadismus, Marbonias Mutter töten zu lassen, er wollte nur einen Beweis ihrer Loyalität erzwingen. Und obwohl sie zögerte und es sie alle Überwindung kostete, führte Marbonia Narebs Befehl aus.

Nareb hielt Wort und sorgte dafür, dass sie eine gute kriegerische Ausbildung beim Schwarzen Bund des Kor erhielt und anschließend als Sklavenaufseherin in einer nahegelegenen Mine Arbeit fand. Er gewährte ihr sogar den Status einer Adoption durch die Familie Zornbrecht, allerdings behielt sie auch weiterhin ihren alten Namen (auf den sie durchaus stolz ist).

Funktion

Marbonia ist eine harte junge Frau, die ihrem Erzieher Nareb ähnelt. Und so werden Helden von ihr am ehesten angeworben, um direkt ihren Feinden zu schaden. Oder sie taucht als Gegnerin der Helden auf.

Zitate

(zu einem Sklaven): *„Wie gut es dir geht. Du hast nichts und kannst so auch nichts verlieren. Überlege dir, was ich fürchten muss alles zu verlieren, ich, die so weit über dir steht."*

(zu einem arbeitsunwilligen Sklaven, mit der Peitsche knallend): *„An die Arbeit, beweg' dich!"*

(im Gebet zu Kor): *„Schenk mir die Kraft, wilder Panther, dass ich die Schwachen brechen und unterwerfen kann."*

Ziele

—Dem Haus Zornbrecht schaden: Auch wenn sie von Nareb adoptiert wurde, so schwellt in Marbonia ein nicht enden wollender Hass auf ihn. Schon lange ist sie aber nicht mehr einfach nur Emanos Dienerin. Sie hat nicht vergessen, wie er sie behandelt hat und was sie ihrer Mutter unter Zwang antun musste. Erst wenn Nareb tot ist und auch die restlichen Familienmitglieder Schaden genommen haben, wird sie zufrieden sein. Dabei geht sie aber eher indirekt vor, da sie es sich nicht leisten kann, Nareb direkt herauszufordern.

—Anhäufen eines Vermögens: Marbonia braucht Geld. Sie hat es sich zum Ziel gemacht so viel anzuhäufen, wie es eigentlich nur einem Granden zusteht. Und sie nimmt es auch in Kauf, Dublonen zu unterschlagen, Opale aus der zornbrechtschen Mine zu stehlen oder in der Unterwelt Al'Anfas Geschäfte mit dem Skorpion zu machen.

—Aufstieg in der Kirche des Kor: Schon seit Kindertagen fühlt Marbonia sich zu Kor hingezogen. Der Rausch des Kampfes ist für sie Freiheit. Über kurz oder lang will sie Akoluthin, danach Geweihte werden. Momentan stehen ihr noch ihre Verpflichtungen gegenüber Nareb im Weg und sie hat bisher keinen großen Ruf als Kämpferin. Zudem mag die Oberst-Geweihte des Tempels sie nicht.

Verbündete

—Lucio ter Ubrecht: Der Anführer der Aufständischen war früher ein Freund Marbonias. Sie kennen sich bereits aus Kindertagen. Zwar hat wurden sie getrennt und befinden sich im Grunde auf zwei verschiedenen Seiten, doch noch heute sind sie so etwas wie Freunde und würden sich nichts gegenseitig tun.

—Der Skorpion: Beide sind mehr Handels- und Geschäftspartner, aber wegen der Skrupellosigkeit des jeweils anderen beeindruckt.

Feinde

—Nareb Emano Zornbrecht: Das Verhältnis der beiden erscheint so, dass Marbonia Nareb willenlos gehorcht, doch die Aufseherin lauert nur auf den Moment, bis Zornbrecht stirbt. Dann will sie sich dessen Vermögen aneignen.

—Korisande von Pailos: Die Oberst-Geweihte des Kor-Tempels und Marbonia sind schon des Öfteren in Streit geraten und es kam auch schon zu ersten Duellen, die Korisande für sich entschied. Zwar bewundert Korisande Marbonias Fähigkeiten, aber sie kann sie einfach nicht leiden, nachdem die jüngere Marbonia ihr einst einen Geliebten streitig machte.

—Amosh Tiljak: Der oberste Geweihte des Praios und gleichzeitig Bruder Emanos hat bereits bemerkt, dass Marbonia darauf spekuliert, etwas vom Vermögen der Zornbrechts abzubekommen. Er wird alles daran setzen, dies zu verhindern, da er sie für Abschaum hält.

Geheimnisse und Besonderheiten

—Rattenangst: In den Gossen der Brabaker Baracken ist Marbonia einst auf einen geheimen Versammlungsort von Dienern des Namenlosen Gottes gestoßen. Das Mädchen wurde dort von den Geweihten entdeckt, die Wolfsratten aussandten, um es zu töten. Die Tiere verletzten sie schwer. Die Geweihten mussten ihr Heiligtum aufgeben, wurden jedoch nie gefasst. Vielleicht treffen sei und Marbonia zukünftig noch einmal aufeinander. Momentan jedoch ist der Söldnerin die Gefahr gar nicht mehr bewusst. Zurückgeblieben ist jedoch eine panische Angst vor den großen Nagetieren.

—Korruption: Marbonia hat bei ihrer Arbeit auf der Mine schon so manchen Edelstein unterschlagen und verhökert. Das haben durchaus auch schon einige Sklaven und andere Wärter mitbekommen, so dass sie auch bestechlich geworden ist, damit niemand plaudert (oder aber sie lässt den Erpresser töten, wenn er ihr unsympathisch ist).

—Die Rebellen: Zwar ist Marbonia offiziell eine Grandin, dennoch ist sie allgemein nicht gut auf die Reichen der Stadt zu sprechen. Sie hegt gewisse Sympathien für die Rebellen in der Stadt und geht nicht gegen diese vor. Mit Lucio ter Ubrecht verbindet sie sogar eine alte Freundschaft.

Methoden und Konfliktverhalten

Marbonia ist niemand, der Intrigen über einen langen Zeitraum plant. Sie will kurzfristig Erfolg haben und setzt dabei auch auf recht einfache, aber effektive Mittel. Am liebsten benutzt sie Erpressung und Bedrohung. Sollte sie herausfinden, dass einer ihrer Feinde eine Schwachstelle hat, so wird sie versuchen, ihn dort auch direkt zu treffen. Sie lässt Beweise sammeln und konfrontiert ihr Gegenüber dann damit. Sie ist aber durchaus auch in der Lage, selbst oder mit Freunden jemandem aufzulauern, ihn zu bedrohen, ja gar zu verletzen und so einzuschüchtern. Sie hat dabei auch keine Skrupel, sich selbst die Hände schmutzig zu machen. Verhandlungsgeschick und Überredungskunst sind überhaupt nicht Marbonias Methoden, darin ist sie nicht sonderlich gut und weiß das auch.

Sollte Marbonia in einen Kampf geraten, so wird sie mit großem Vergnügen daran teilnehmen.

Stärken und Vorteile

Marbonias größte Stärke ist sicherlich ihre schiere Willenskraft. Sie gibt niemals auf und selbst bei Rückschlägen versucht sie stets wieder auf die Beine zu kommen. Viele Menschen unterschätzen sie zudem, weil sie einer Gossenratte wir ihr nicht zutrauen, intelligent zu sein. Gegenüber jemandem, der sie nicht kennt, ist zudem ihr unschuldiges Aussehen auch von Vorteil.

Schwächen und Nachteile

Ihr fehlt es eindeutig an Weitsicht. Sie ist niemand, der über fünf Ecken denkt und sich ein komplexes Intrigenspiel aufbaut. Ihre Art ist eher direkter und durchschaubarer. Von der hohen Kunst der Politik versteht sie nicht viel und sie will es auch gar nicht verstehen, wenn es nicht sein muss. Sie fühlt sich nicht als Grandin, sondern immer noch als eine Fana.

Darstellung

Marbonia stellen Sie am besten dar, indem Sie Ihrem Gegenüber die ganze Grausamkeit, die Marbonia erlebt hat und selbst verkörpert, ausspielen. Gnade kennt sie eigentlich nicht (es gibt jedoch Ausnahmen), sie ist ruhig und besonnen, solange sie Herrin der Lage ist. Sie kann aber auch giftig und unbeherrscht reagieren. Beides wechselt sich öfters ab. Eine gewisse Arroganz und Überheblichkeit (bis auf sozial Höhergestellte) gegenüber anderen sollte sie immer aufweisen. Insbesondere in ihrer Ausdruckweise, die sie oft mit Spott würzt.

Marbonia ist sich durchaus bewusst, dass sie eine grausame Person ist und vieles von dem, was sie getan hat, nicht mehr rückgängig machen kann. In gewisser Weise bereut sie es und würde vielleicht sogar gerne ein besserer Mensch werden, aber erstens kann sie sich Mitleid in ihrer Position kaum leisten und zweitens ist sie ein einsamer Mensch.

Was andere über Marbonia sagen und denken

—Nareb Emano Zornbrecht: *Auf Ina kann man sich wenigstens verlassen. Sie ist nicht so verweichlicht wie manch einer. Wenn mehr so wären wie sie, dann gäbe es in dieser Stadt weniger Probleme mit diesem Sklavenpack und den Fanas!"*

—Der Skorpion: *„Sie hat die Seele einer Mysobviper. Deshalb kann man gut mit ihr Geschäfte machen."*

—Ein Fana: *„Sie ist eine grausame Bestie in Menschengestalt. Vor ein paar Tagen hat sie einem Sklaven bei lebendigem Leib die Haut abziehen lassen, nur weil er nicht seinen Arbeitssold erfüllt hatte."*

—Ein anderer Fana: *„Sie ist eine hübsche Frau, vielleicht sollte ich sie mal ansprechen. Und sie hat auch noch Beziehungen zu den Granden."*

Was ihr die Zukunft bringt

Marbonia ist keine besonders gute Intrigantin. Deshalb werden vieler ihrer Pläne scheitern und sie muss sich neu orientieren. Allerdings ist sie eine Überlebenskünstlerin und sehr zäh, so dass sie trotz Rückschlägen überleben wird.

Sie wird mehr und mehr versuchen, statt komplizierter Pläne eher zur Tat zu schreiten. Bald schon wird es ihr gelingen, sich in den Dienst des Kor als Akoluthin zu begeben und der Schritt eine Geweihte zu werden, ist nicht mehr weit.

Weniger Glück wird sie bei Nareb haben, aber vielleicht löst sich dieses Problem von selbst.

R/K/P: Mittelländerin / Südaventurien (Al'Anfa) / Söldnerin (Sklavenaufseherin)
Stufe: 4
Seelentier: Tigerin
Alter: 23 Jahre **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Durchschnittliche Kämpferin, erfahrene Intrigantin
Eigenschaften: MU 16, KL 11, IN 14, CH 12, FF 11, GE 15, KO 12, KK 13, SO 7
LeP 30, AuP 34, MR 4
Vor- und Nachteile: Gutaussehend (kommt aber nicht unbedingt zum Tragen, wenn man die Narben auf ihrem Körper sieht), Kampfrausch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Angst vor Ratten 6, Arroganz 7, Jähzorn 6
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederweste), Schnellziehen, Wuchtschlag
Talente: Armbrust 7, Dolche 5, Hiebwaffen 10, Peitsche 10. Raufen 5. Ringen 4. Säbel 12, Körperbeherrschung 5, Schleichen 2, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 2, Sinnenschärfe 1, Zechen 5, Etikette 5, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Fesseln/Entfesseln 6, Kriegskunst 3, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 9, Sprachen kennen: Mohisch 4, Sprachen kennen: Thorwalsch 4, Sprachen kennen: Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 4, Bergbau 3, Heilkunde: Wunden 7
Beziehungen: hinlänglich (vor allem zum Haus Zornbrecht und dem Kult des Kor, sowie gute Kontakte zu den Söldnern des Schwarzen Bundes)
Finanzkraft: ansehnlich (durch Unterschlagung von Edelsteinen aus der Mine und einige Geschäfte unter der Hand)

Intrigen und Szenarioideen

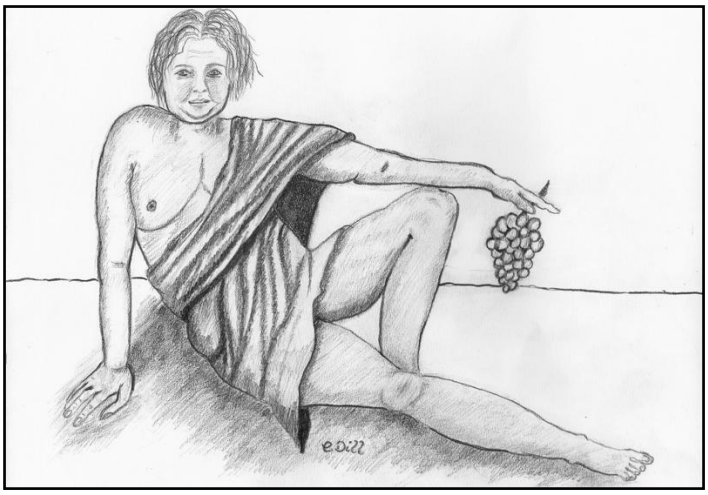
- Ein Feind Marbonias (z.B. Amosh Tiljak) könnte versuchen, ihr eine Zusammenarbeit mit den Rebellen anzuhängen. Ob sie schuldig ist oder nicht, spielt hierbei keine Rolle, aber sie könnte vor Gericht gestellt werden. Sie selbst, in Ketten gelegt, wird die Hilfe von Abenteurern brauchen und wirbt aus dem Gefängnis welche an, um ihre Unschuld zu beweisen. Als Belohung verspricht sie einen Teil ihrer Beute aus der Mine.
- Um endlich die niederen Weihen des Kor zu empfangen muss sie sich noch beweisen. Aber ein fingierter Kampf gegen einen großen Helden (einer der Abenteurer) könnte ihr zu einem gewissen Ruhm verhelfen. Gefährlich wird es erst, wenn Marbonia ihre Absprache mit dem Held nicht einhält und in einen Kampfrausch verfällt.
- Die Helden könnten auch in Gefangenschaft geraten und Marbonia wird ihre Aufseherin. Sie könnte die Helden als nützlich erachten und sie befreien, wenn sie im Gegenzug Chaos anrichten und so Nareb schaden. Den Ausbruch aus der Mine muss Marbonia natürlich bekämpfen. Eventuell spielt sie auch ein doppeltes Spiel und versucht die Helden selbst zu stellen, um somit in Narebs Gunst vorläufig zu steigen und so ihr Gehalt aufzubessern oder ihn in Sicherheit zu wiegen.
- Korisande ist immer noch wütend auf Marbonia und will sich an ihr und ihrem ehemaligen Geliebten rächen. Sie bringt in Umlauf, dass Marbonia etwas getan hat, was sie nicht durfte (Schmuggel von Opalen). Marbonia findet heraus, dass Korisande die Helden dazu benutzt hat und lässt diese gefangen nehmen. Sie gibt ihnen die Chance ihre Sache wieder gut zu machen, indem sie nicht nur die Gerüchte wieder aufheben, sondern gar Korisande vor das gleiche Problem stellen.
- Marbonia will sich endlich an Nareb rächen und wirbt die Helden an, damit sie ein Vorhaben von ihm sabotieren. Es könnte sich dabei um die Vergiftung von Narebs Lieblingsgladiatoren handeln. Natürlich soll es so aussehen, als ab jemand anderes dafür verantwortlich ist, zum Beispiel ein Florios.
- Auch der Kult des Namenlosen Gottes könnte sich wieder zeigen. Hier werden die Helden und Marbonia auf der gleichen Seite stehen und zusammenarbeiten müssen. Eines der Mitglieder des Kultes könnte Marbonia sehr nahe stehen (z.B. ein anderer Aufseher) und sie fangen. Sollten die Helden sie retten, wird sie ein Gefühl bei sich entdecken, dass sie schon lange nicht mehr gespürt hat: Dankbarkeit.
- Marbonia könnte auch versuchen, für den Skorpion nach einem Lotushändler zu suchen, der ihm das Geschäft verdirbt. Marbonia wird hierzu auch weitere Abenteurer anwerben und mit ihnen herausfinden, dass dahinter Ximena, eine Rahjageweihte steckt, welche die Lotusblätter unerlaubt aus dem Tempel stiehlt. Gemeinsam müssen sie einen Plan (bzw. eine Intrige) überlegen, wie sie die Geweihte dingfest machen und so dem Skorpion einen Gefallen tun.

Adario Kugres

Geldwechsler, Müßiggänger und Grolmenfreund

Erscheinung

Ein kleiner Mann mit protzigem Goldschmuck und dicklicher Statur, dem man auf fast jedem Fest, vor allem aber auf seinen eigenen begegnen kann. Dort kann man beobachten, dass er eine ausgeprägte Vorliebe für Drogen aller Art und jede Form von Speise hat. An letzterer mäkelt er jedoch auf den Festen anderer stets herum, auf seinen eigenen preist er sie an. Aber selbst wenn er meckert, isst er doch stets große Mengen.



Hintergrund

Von seinem Onkel Salix Kugres aufgrund seines Talentes, Leute auszunehmen protegiert, konnte Adario einen erstaunlichen Aufstieg erleben und dabei das familiäre wie persönliche Vermögen beträchtlich erweitern.

Seine Angestellten betreiben eine Wechselstube am Hafen und tauschen Dukaten, bornländische Batzen, Marawedi und jede andere Währung in Dublonen um - gegen eine entsprechende Gebühr, versteht sich. Außerdem verleiht Adario auch Geld, bevorzugt große Summen an Fanas, die ihre Schulden nicht zurückzahlen können. Meistens bietet er ihnen dann an, dass sie ihre bisherigen Geschäfte weiterführen können, wenn sie ihre Gewinne an ihn abtreten. Sollte sich dabei jedoch nicht genug Profit einstellen, lässt er sie auf dem Sklavenmarkt verkaufen.

Seine wahre Liebe gilt jedoch der Kochkunst. Kein Koch kann für ihn mit seiner Genialität mithalten, ständig experimentiert er an verschiedenen Rezepten, die er seinen Gästen vorsetzt. Zu seinen größten Wünschen gehört es, ein Rezeptbuch zu verfassen, dessen Inhalt überall in den nobelsten Küchen nachgekocht wird. Da er so fett und außerdem aus guter Familie ist, kocht er natürlich nicht selbst, sondern beaufsichtigt die Küchensklaven.

Seine Geschäfte mit exotischen Gewürzen brachten ihn in Kontakt mit den Grolmen des Regengebirges, zu denen er für einen Menschen ausgesprochen gute Handelsbeziehungen unterhält, vermutlich weil er den Feilschern in Gier und Skrupellosigkeit in nichts nachsteht.

Funktion

Oft benötigt er Leute, die für ihn seine Geschäfte tätigen oder kuriose, interessante Zutaten aus ganz Aventurien besorgen.

Umgekehrt kann er auch zu einem echten Feind werden, wenn die Helden auf der Seite von ihm Geschädigter stehen.

Die Helden können auch an ihn geraten, wenn sie etwas über Grolme wissen müssen.

Zitate

(zu einem Gast seiner Feste)*„Habt Ihr schon meine gefüllten Haselmäuse probiert? Ganz exquisit mit einem Hauch Benbukkel."*

(mehr oder weniger zu sich selbst) *„Eines Tages wird es überall erhältlich sein, sogar im Norden, wenn diese Barbaren überhaupt lesen können. Aber selbst wenn nicht, für 'Adarios Handbuch der hohen Kochkunst' werden sie es lernen!"*

Ziele

—Kochkunst: Das Standardkochbuch für die gehobene aventurische Küche verfassen.

—Reichtum mehren: weiteren Reichtum anhäufen

Verbündete

—Salix Kugres: Beide mehren den Reichtum der Familie Außerdem ist Salix an den Handelsbeziehungen zu den Grolmen interessiert.

Feinde

—Das Handelshaus Stoerrebrandt: das die hohen Wechselgebühren leid ist.

—Die Rebellen vom Visarberg: Sehen in dem Geldverleiher einen grausamen Ausbeuter.

Geheimnisse und Besonderheiten

—Kochkunst: Adario ist tatsächlich ein wenig wahnsinnig, seine unglaubliche Genialität als Rezepteerfinder und Koch ist seinem Kopf entsprungen.

—Grolme: Seine Handelsbeziehungen zu den Grolmen des Regengebirges, die zwar an sich nicht geheim, aber geheimnisumwoben sind.

—Mordanschläge: Adario hat bereits zwei Giftanschläge mit angeblichen Gewürzen überlebt, beide „verdankte" er Fanas, die ihre Schulden bei ihm nicht zahlen konnten.

Methoden und Konfliktverhalten

Kaufen, erpressen, Schläger vorbeischicken. Es gibt kaum eine Methode, vor der Adario zurückschreckt. Wenn er dabei nicht zusehen muss, der Anblick von Blut macht ihm nichts aus, aber das Geschrei…

Wenn sich Leute nicht bestechen oder erpressen lassen, dann muss man ihnen mit Gewalt beikommen. Wenn es ums Geschäftliche geht, kann Adario klar planen, doch wenn jemand seine Kochkunst kritisiert oder gar lächerlich macht, wird er überreagieren.

Einem direkten Kampf wird er immer versuchen aus dem Weg zu gehen, auch wenn er notfalls kräftig zuschlagen kann

Stärken und Vorteile

Sein Verhandlungsgeschick, seine Kontakte zu den Grolmen und seine Skrupellosigkeit gereichen ihm zum Vorteil.

Schwächen und Nachteile

Seine Vorstellung von Essen, seine Gier nach Reichtum und der wahnwitzige Glaube an die eigene Genialität machen ihn kalkulier- und angreifbar.

Darstellung

Lehnen Sie sich zurück, nehmen Sie sich etwas zu essen, sprechen Sie mit vollem Mund. Sollte die kulinarische Genialität angezweifelt werden, dann reagieren Sie wie ein trotziges Kind mit weinerlicher Stimme.

Was andere über Adario sagen und denken

Salix Kugres: *„Mein Neffe hat zwar einen etwas gewöhnungsbedürftigen Geschmack, aber einen wunderbaren Geschäftssinn."*

Ein Bewohner des Maraskanerviertels: *„Ein seltsamer Kerl, Bruderschwester, Schwester Hesinde hat ihn nicht gerade gesegnet, er wollte letzte Woche zehn Fässer Rauschgurken kaufen. Frisch! Und diese Woche auch. Aber er zahlt gut."*

Was ihm die Zukunft bringt

Seine Gier nach Reichtum und seine Nähe zu Salix Kugres bringen ihn jeden Tag näher an den Pakt mit Tasfarelel. Möglicherweise wird er ihn eines Tages eingehen, wenn er sich nicht selbst vorher über seine eingebildete Genialität zu sehr lächerlich macht und die Familie ihn fallen lässt. Umgekehrt wächst auch Salix Kugres' Gier auf das Vermögen seines Neffen. Adario wird im Laufe der Zeit immer dicker, so dass er kaum noch laufen kann, und auf den wenigen Metern von seinem Sitz zur Sänfte wird er bald vier Sklaven benötigen, die ihn stützen.

R/K/P: Mittelländer/Südaventurien (Al'Anfa), Händler (Geldwechsler)
Stufe: 5
Seelentier: Hamster
Alter: 28 Jahre **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Intrigant , kompetenter Händler und Geldwechsler
Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 16, CH 14, FF 12, GE 10, KO 12, KK 12, SO 8
Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil 10, Herausragender Geschmackssinn, Immunität gegen Gift alle Gifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Arroganz 7, Einbildungen, Fettleibig, Geiz 6, Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Maraskan, Südaventurien, Bukanier, Waldmenschen), Ortskenntnis (Grafenstadt); Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Eiserner Wille I
Talente: Hiebwaffen 8, Ringen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 10, Zechen 9, Etikette 10, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12, Überreden 9, Rechnen 13, Rechtskunde 12, Schätzen 15, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 12, Sprachen kennen: Bosparano 5, Sprachen kennen: Grolmisch 6, Sprachen kennen: Mohisch 6, Sprachen kennen: Rssahh 4, Sprachen kennen: Tulamidya 6, lesen/Schreiben: Chrmk 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 5, Lesen/Schreiben: Tulamidya 4, Handel 14, Hauswirtschaft 10
Beziehungen: ansehnlich (zu seinem Onkel, zu den Grolmen)
Finanzkraft: groß (eigenes Vermögen, sowie Unterstützung durch Salix)

Intrigen und Szenarioideen

- Adario und die Rebellen sind alles andere als gute Freunde. Er ist sich bewusst, dass sie seinen Geschäften schaden können und sucht Helden, die sich den Rebellen anschließen, um sie von innen heraus zu zerstören.
- Das Haus Stoerrebrandt ist Adario schon lange Zeit ein Dorn im Auge. Er will es schwächen und sieht eine Gelegenheit darin, den Händlern illegale Geschäfte nachzuweisen, Zwar gibt es keine illegalen Geschäfte, aber es lassen sich schriftliche Beweise fälschen für Handel mit illegalen Gütern, die jedoch erst einmal im Kontor versteckt werden müssen. Eine Aufgabe für einige fremdländische Abenteurer.
- Adario wird ein gewisser Wahnsinn nachgesagt, und so könnte einer seiner Feinde versuchen, das Essen des Granden so zu vergiften, dass er sich weiter in einen Wahn hineinsteigert und wochenlang furchtbar krank wird. Leider hat er einen Vorkoster, so dass die Helden sich an dieser Stelle etwas einfallen lassen müssen.
- Adario besitzt einen Gladiator, der in letzter Zeit sehr erfolgreich war. Demnächst muss er gegen die Todesechse antreten, was nicht einfach wird. Aber man könnte die Todesechse schwächen, indem man sie verletzt oder vergiftet. Und dazu braucht es jemanden, der sich die Hände schmutzig macht …
- Salix Kugres, sein Onkel, ist im höchsten Maße misstrauisch gegenüber den Grolmen. Wer so gut verhandelt wie er, will ihn vielleicht ruinieren. Deshalb beredet er die Helden, ein Auge auf die Grolme zu werfen. Dabei kann es gut sein, dass die Helden erwischt werden und vor ernsten Schwierigkeiten stehen. Eventuell wird sie Adario zwangsverpflichten, um seinem Onkel eine Lektion zu erteilen. Die kann dieser aber wiederum vereiteln.

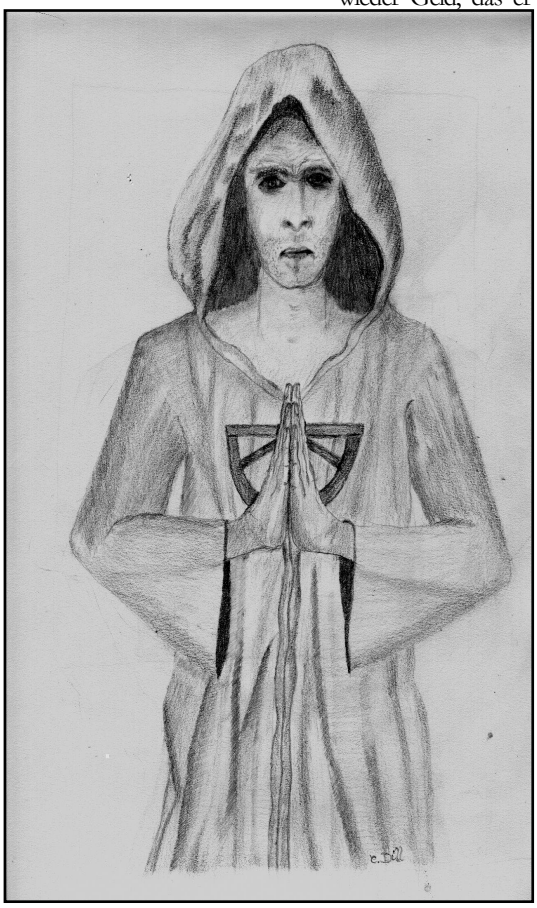
Nostromo Paligan

Borongeweihter, Diener Golgaris und Einbalsamierer mit dunklen Geheimnissen

Erscheinung

Nostromo ist wahrlich keine hübsche Gestalt. Er ist (leichen-) blass, seine dunklen Augen liegen tief in den Augenhöhlen und er wirkt auch ungepflegt, manchmal umgibt ihn gar ein unangenehmer Geruch. Dies ist vermutlich seiner Arbeit als Einbalsamierer in der Stadt des Schweigens geschuldet.

Der junge Boroni ist ein hagerer, großer Mann, der mit einer tiefen und durchdringenden Stimme spricht. Auch wenn viele Menschen sich bei seinem Anblick unwohl fühlen, so hat er doch ein Charisma, das es ihm ermöglicht, mit seiner Ausstrahlung die Leute in seinen Bann zu ziehen. Vermutlich ist es gerade die Stimme und seine durchdringenden Augen, welche die Leute dazu bringen, ihn anzusehen und ihm zuzuhören.



Manchmal wirkt er ein wenig hektisch oder unaufmerksam, so als ob er nervös wäre (was vermutlich an seiner Sucht liegt).

Als Kleidung bevorzugt er die Gewandung eines Geweihten, wobei er darunter durchaus das eine oder andere Kleinod (eine Kette oder einen Ring) verbirgt.

Hintergrund

Nostromo Karinor wuchs in einer unbedeutenden Seitenlinie des Hauses Paligan auf. Seine Eltern waren so weitläufig mit den Paligans verwandt, dass sie nicht einmal auf dem Silberberg wohnen durften, sondern unter den Fanas leben mussten (Gerüchten zu Folge war der wahre Grund, dass Goldo Nostromo und seine Familie so scheußlich fand, dass er sie einfach nicht um sich haben wollte).

Das Schicksal meinte es jedoch zunächst gut mit Nostromo. Von Natur aus war er mit einem sehr wachen Verstand gesegnet und lernte bald mehr über Gesetze, Religion und Philosophie. Zwar war er alles andere als ein gutaussehender Mann und verbrachte viel Zeit allein, doch dies störte ihn nicht weiter, war er doch schon immer ein Einzelgänger gewesen, der sich lieber um sich selbst und seine Bücher kümmerte als um andere Leute.

Das änderte sich, als er Sannah Wilmaan begegnete, in die er sich unsterblich verliebte. All seine Gedanken kreisten um die stille Schönheit, die aus vielen Gründen für ihn unerreichbar erschien. Mehr als zu ein paar Gesprächen miteinander kam es nie und Familie und Amt trennten die beiden sehr weit voneinander.

Nostromo entschloss sich jedoch nach dieser Begegnung, ein Noviziat im Namen Borons zu beginnen. So konnte er in Sannahs Nähe sein und ihr als Geweihter dienen und zugleich auch seine Studien weiter voranbringen. Während seiner Studien kam er in Kontakt mit Marbos Odem, einem Rauschmittel, dem er schnell verfiel und das ihm sowohl sein Geld als auch langsam seinen Verstand raubte.

Der Geweihte wurde jedoch von seinem Mentor dabei entdeckt, wie er verbotene Bücher aus der Stadt des Schweigens entwendete, um seine Forschungen voranzutreiben. Nostromo erschlug seinen ehemaligen Lehrer und ließ seine Leiche im Hanfla verschwinden. Seitdem hat der junge Nostromo seine letzten Skrupel verloren und setzt für seine Ziele alle nur erdenklichen Mittel ein.

Um seine Leidenschaften zu finanzieren, braucht er immer wieder Geld, das er sich durch Erpressungen, Bespitzelungen oder gar Mord aneignet. Noch ist es niemanden aufgefallen, doch der schmale Grat, den er jedes Mal beschreitet, wird ihn irgendwann in den Untergang führen. Jetzt scheint es so, als ob Boron selbst ihn verstoßen hat. Immer schwerer fällt es, ihm Karma bei seinen Meditationen aufzunehmen. Doch aufgeben wird Nostromo nicht, zu sehr ist er bereits seinem Wahn verfallen.

Funktion

Nostromo ist eine tragische Gestalt. Er war keineswegs schon immer ein böser Mensch, aber seine Arroganz und sein Ehrgeiz ließen ihn zu Mitteln greifen, die man nur als absolut skrupellos bezeichnen kann. Nach dem Mord an seinem Mentor gibt es für ihn nun keine Grenzen mehr.

Die Helden werden ihn vermutlich vor allem als Gegenspieler kennen lernen, aber es kann auch gut sein, dass er sie zunächst als Handlanger für seine finsteren Pläne benötigt. So oder so kann es gut sein, dass sie ihn am Ende stellen müssen und selbst für Nostromos Schicksal verantwortlich sein werden.

Zitate

(über Sannah)*: „Ihre Schönheit ist marbogleich, ihr Wesen das einer Göttin. Wer kann mir schon verdenken, dass alle meine Gedanken ihr gelten."*

(über das Einbalsamieren): *„Die alten Echsen wussten es schon, dass nur ein unversehrter Körper der Schlüssel zum Reich der Hallen der Totengötter ist."*

(im Gebet zu Boron) „…"

Ziele

—Balsamierung: Mittlerweile gleicht es einer Besessenheit, die Kunst der Einbalsamierung zu perfektionieren. Dabei geht er soweit, dass er selbst die Gebote Borons verletzt und Leichen ausgräbt. Tagelang wird er dann von Schuldgefühlen geplagt, doch treibt er dennoch seine Forschungen unnachgiebig voran.

—Liebe: Sannah Wilmaan ist für ihn die Liebe seines Lebens. Zwar hat er nicht den Mut, ihr seine Gefühle zu gestehen, doch hilft er ihr, wo er nur kann. Das geht auch soweit, dass er ihre Feinde und Neider schädigt oder gar aus dem Weg räumt. Sein Traum ist es, im Tode mit ihr vereint zu sein.

—Drogensucht: Nostromo ist mittlerweile so abhängig von Marbos Odem, dass er Entzugserscheinungen bekommen würde, würde er auf die Drogeverzichten. Da sie nur schwer

erhältlich und teuer ist, ist er darauf bedacht, entweder Geld oder die Droge direkt zu besorgen.

Verbündete

—Immuel Florios: Der ältere Geweihte kennt Nostromos Gier nach Marbos Odem (er war es gar, der ihn dazu verführte). Er lässt ihn gewähren, solange Nostromo ab und an für ihn „Dinge" erledigt. Dabei handelt es sich meist um Schmutzarbeit, mit der sich Immuel nicht belasten will.

—Sannah Wilmaan: Sie mag den schüchternen Geweihten, allerdings ahnt sie nicht, welchen Lastern er nachgeht. Er dient ihr als Schreiber und Fachkundiger in Sachen Bestattung.

—Harun der Giftfürst: Der berühmte Alchimist hat schon so manche Zutat für das Einbalsamieren besorgt oder auch Gift, um Nostromos Feinde loszuwerden.

Feinde

—Amira Honak: Die Tochter des Patriarchen spürt, dass Nostromo irgendwie seltsam ist. Vor allem scheint sie zu glauben, dass er hinter dem Verschwinden seines Mentors steckt, der auch für sie ein guter Freund war.

—Brotos Paligan: Im Prinzip ist Nostromo ihm völlig egal, allerdings sieht er ihn oft zusammen mit Sannah. Und diese schätzt Brotos als eine potenzielle Gefahr für sich selbst ein.

Geheimnisse und Besonderheiten

—Mörder: Nostromo hat in seinem Wahn bereits seinen Mentor getötet. Insbesondere da dieser ein angesehener Geweihter und ein Freund Amira Honaks war, kann dieses Geheimnis ihn schnell den Kopf kosten. Er wird alles tun, um zu verhindern, dass zu viele Fragen gestellt werden.

—Echsengeheimnisse: In verbotenen Büchern hat er bereits Einblicke in Praktiken der alten Echsen gefunden, die zutiefst blasphemisch zu sein scheinen. Dennoch glaubt er, dass die alten Rituale ihn bei seinen Plänen weiterbringen.

Methoden und Konfliktverhalten

Nostromo wendet fast die ganze Bandbreite der Möglichkeiten an, die einem Intriganten zur Verfügung stehen können. Er kann Leute einschüchtern, erpressen, schreckt auch vor Giftmord nicht zurück. Er ist sich sehr wohl bewusst, dass dies nicht borongefällig wäre. Überhaupt ist es sich darüber bewusst, dass er kein guter Mensch ist, er findet jedoch immer einen Beweggrund für sein Handeln.

In einer körperlichen Auseinandersetzung versucht Nostromo jedes Mittel einzusetzen. Am liebsten agiert er aus dem Hinterhalt. Ein Duell ist nicht seine Stärke, aber in Notfallsituationen wird er auch das riskieren. Er ist durchaus bereit auch jemanden mit eigenen Händen oder einem Giftdolch zu töten.

Stärken und Vorteile

Nostromo ist schlau und intelligent. Er ist ein guter Redner und gewieft. Das alles macht ihn zu einem gefährlichen Gegenspieler. Zudem hat er meist auch einen Ausweichplan parat, falls sein erster Plan scheitert.

Schwächen und Nachteile

Noch ist Nostromo nicht dem Wahnsinn verfallen, doch er nähert sich dank Marbos Odem diesem Zustand. Er ist nicht nur süchtig, sondern auch einer unerfüllbaren Liebe erlegen. Beides bestimmt sein Handeln. Und sollte er auf eines von beiden keinen Zugriff mehr haben, wird er wohl keinen Ausweg wissen außer einer weiteren Verzweiflungstat.

Darstellung

Nostromo ist ein sehr freundlicher Mann. Er wirkt auf andere zwar etwas abstoßend, aber er kann dies durch sein Verhalten und sein Charisma recht gut ausgleichen. Lassen Sie ihn nicht laut sprechen, geben Sie sich ruhig und gebildet.

Was andere über Nostromo sagen und denken

—Goldo Paligan: *„Ach ja, der gute Nostromo. Ist er denn noch in der Stadt?"*

—Sannah Wilmaan: *„Er ist ein treuer Diener. Boron wird ihn irgendwann belohnen."*

—Ein Fana: „*Bei seinem Anblick muss ich wahrhaftig an Boron selbst denken. Er flößt mir Angst ein, aber ich höre ihm dennoch zu."*

Was ihm die Zukunft bringt

Nostromos Schicksal wird früher oder später besiegelt sein. Zwar ist er ein äußerst geschickter Intrigant, doch er wird in absehbarer Zeit einen Fehler machen und sich in seinem Spiel um Macht und Einfluss verzetteln.

Ob er dabei sterben wird oder z.B. nur in die Verbannung gerät, bleibt offen. Er wird jedoch scheitern und in der Politik der Stadt keine weitere Rolle mehr spielen.

R/K/P: Mittelländer / Südaventurien (Al'Anfa) / Borongeweihter (Diener Golgaris)
Stufe: 5
Seelentier: hässliche Saatkrähe
Alter: 27 Jahre **Größe:** 1,88 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Borongeweihter, Kompetenter Balsamierer und Intrigant
Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 14, CH 13, FF 14, GE 11, KO 11, KK 11, SO 9
Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Tastsinn), Resistenz gegen Gift (tierische Gifte), Soziale Anpassungsfähigkeit, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moral-Kodex (Boron-Kirche), Sucht: Marbos Odem (8), Unansehnlich, Verpflichtungen (Boron-Kirche), Arroganz 5, Neugier 6 (langsam, aber sicher kommt auch noch *Einbildungen* hinzu)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Liturgiekenntnis 10
Talente: Dolche 7, Ringen 5, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 5, Sinnenschärfe 7, Etikette 11, Gassenwissen 6, Lehren (Wissenstalente) 10 (12), Menschenkenntnis 13, Überreden 8, Überzeugen (Einzelgespräch) 10 (12), Anatomie 13, Götter/Kulte 12, Pflanzenkunde 9, Staatskunst 6, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 12, Sprachen kennen: Bosparano 7, Sprachen kennen: Mohisch 4, Sprachen kennen: Rabensprache 9, Sprachen kennen: Tulamidya 4, Sprachen kennen: Urtulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7, Lesen/Schreiben: Urtulamidya 4, Heilkunde Gift(tierische Gifte) 7 (9), Heilkunde Seele 7, Heilkunde Wunden 7
Liturgien: 12 KLEINE SEGNUNGEN, BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID, BISHDARIELS ANGESICHT (KLEINE LITURGIE DES HL. NEMEKATH), GÖTTLICHE, VERSTÄNDIGUNG, HAUCH BORONS, HEILIGER BEFEHL, INITIATION, KRÄUTERSEGEN DES HEILIGEN NEMEKATH (RAHJAS RAUSCHSEGEN), MARBOS GEISTERBLICK (NEMEKATHS GEISTERBLICK), OBJEKTSEGEN, OBJEKTSEGEN (II), PROPHEZEIUNG, SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT
Beziehungen: ansehnlich (vor allem zum Haus Paligan und der Stadt des Schweigens)
Finanzkraft: hinlänglich (ein bisschen persönlicher Besitz)

Intrigen und Szenarioideen

- Nostromo könnte in Maskierung die Helden anwerben, um Karianna Salmoranes zu schaden, da er deren Einfluss auf Sannah nicht schätzt. Er misstraut der Spinnenhexe und glaubt, dass sie möglicherweise vor hat, ihm Sannah wegzunehmen (was nicht der Wirklichkeit entspricht)
- Innerhalb der Stadt des Schweigens kann Nostromo als Opfer, wie auch Täter für Intrigen innerhalb der Kirche herhalten. Insbesondere mit Immuel hat er einen Gönner.
- Amira Honak wirbt die Helden an,um das Verschwinden ihres Freundes zu klären. Dabei werden die Heldne früher oder später auch über Nostromos wahre Absichten stoßen. Zwar wird er versuchen, die Wahrheit zu verschleiern und jemand anderem die Schuld in die Schuhe zu schieben (eventuell Brotos Paligan), aber schlussendlich könnten sich die Beweise verdichten.

Jesabella Florios

Leibmagierin der Universität von Al'Anfa und Vogelzüchterin

Erscheinung

Jesabella ist ihr Waldmenschenerbe der Florios sofort anzusehen. Ihr dunkler Teint und ihr leicht gekräuseltes Haar können ihre Herkunft nicht verleugnen. Ansonsten ist sie meist in eine Robe gehüllt und trägt ihren Blutulmenstab fast ständig mit sich herum. Man kann sie höchstens im Schutz ihrer Villa oder ihres Gartens ohne diesen antreffen (gilt er doch als Sitz ihrer Kraft).

Wenn man Jesabella sieht, wird man sie entweder träumend und abwesend antreffen (wenn sie sich um ihre Vögel kümmert), oder aber sie sieht entschlossen und zu allem bereit aus (wenn sie im Auftrag Folsinas unterwegs ist).

Hintergrund

Jesabellas gehört einem nicht unwichtigen Zweig der Familie Florios an. Zu ihren Verwandten Immuel und Oboto hat sie freundschaftliche und gute Kontakte, zu der alten Folsina sogar ein noch besseres Verhältnis. Folsina sah in Jesabella stets die wahre Erbin ihrer Geschäfte. Die junge Frau entstammte zwar nur der weitläufigeren Verwandtschaft, doch trug sie in sich einen Funken Magie, sodass sie bereits früh an die Universität Al'Anfas geschickt wurde. Jesabellas ganzes Bestreben galt außer den Lehren der Zauberei dem Spiel der Intrigen in der Stadt. Sie sah sich schon immer als die starke Frau der Florios hinter Folsina und versucht schon seit längerer Zeit, den anderen Grandenhäusern zu schaden.

Das einzige, was ihr außerdem Vergnügen bereitet, ist ihre Vogelzucht. Sie liebt ihre Paradiesvögel und andere Exoten so sehr, dass sie sie fast wie ihre eigenen Kinder behandelt.

Funktion

Jesabella ist eine ungeschickte Intrigenspielerin, die sich vollkommen überschätzt auf Grund ihrer magischen Begabung.

Sie wird in erster Linie als Gegenspielerin der Helden und anderer Intriganten auftauchen. Zwar plant sie durchaus selbst einige Verschwörungen, doch sie tut sich meist schwer damit, obwohl es ihr nicht an Klugheit mangelt - wohl aber an Glück und auch Intuition.

Zitate

(über einen seltenen Vogel): *„Wie wunderschön!"*

(zu einem Gegner): *„Du hast dich mit der Familie Florios angelegt. Ein Fehler, der deinen Tod bedeutet!"*

Ziele

—Einfluss ihrer Familie mehren: Im Grunde arbeitet Jesabella für das Wohl ihrer Familie. Sie selbst sieht sich als eines der wichtigsten Mitglieder und nur gemeinsam, so glaubt sie, können die Florios gegenüber den anderen Granden bestehen.

—Titel und Ämter: Noch ist Jesabella nur eine einfache Adepta minor, doch sie plant bereits, sich innerhalb der Gilde mit Titeln und Ämtern zu schmücken. Dazu ist sie auch bereit, ihre ehemaligen Mentoren auszunutzen oder andere Quellen zu bestechen. Sie träumt bereits davon, eine der jüngsten Spektabilitäten aller Zeiten zu werden.

—Vogelzucht: Der Aufbau ihrer eigenen Paradiesvogelzucht ist ein weiteres Ziel von ihr, allerdings steht es hinter den anderen an.

Verbündete

—**Folsina Florios:** Die alte Grandin liebt Jesabella abgöttisch, sieht sie in ihr doch sich selbst, als sie noch jung war. Sie wird ihr sogar einige Fehler gestatten, bevor sie sie fallen lässt.

—**Oboto Florios:** Oboto greift als Hauptmann der Garde nicht selten auf die Fähigkeiten Jesabellas zurück. Er empfindet für sie zwar nicht mehr Sympathie als für andere Familienmitglieder, aber er respektiert sie und lässt sie weitgehend gewähren.

Feinde

—**Immuel Florios:** Wen man beide zusammen sieht, so würde man denken, dass sie ein Herz und eine Seele sind. Immuel sieht Jesabella jedoch innerhalb der Familie als seine größte Bedrohung an, da er glaubt, dass Folsina sie ihm gegenüber bevorzugt.

—**Irschan Perval:** Als erfahrener Magier und vor allem der beste Intrigant der ganzen Stadt sieht Irschan Perval es nicht gerne, eine weitere fähige Magierin unter den Granden aufwachsen zu sehen. Er wird sicherlich nichts dagegen haben, wenn sie eher früher als später in Borons Hallen einfährt.

Geheimnisse und Besonderheiten

—Zauberstab: Als sie ihren Stab an sich binden wollte, machte Jesabella bei dem Ritual einen Fehler. Seitdem ist sie kaum in der Lage, ohne den Zauberstab zu zaubern.

Methoden und Konfliktverhalten

Als Intrigantin wird sie versuchen, mittels Einschüchterung und Erpressung zu arbeiten. Sie wird versuchen, anderen Fallstricke zu drehen, um sie so zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

Als Leib- und Kampfmagierin ist sie in der Lage, jeden Gegner mittels ihrer Zauber zu überwinden. Sie wird insbesondere auf die Kombination von BLITZ und FULMINICTUS oder einen PARALYSIS vertrauen.

Im Nahkampf kann sie sich zwar auch behaupten, wird sich allerdings nur im Notfall so ur Wehr setzen.

Vorteile und Stärken

Ihre größte Stärke ist sicherlich ihre Magie. Sie kann durch ihre Zauberkräfte einige ihrer Schwächen kompensieren und somit durchaus ab und an Erfolg haben. Zudem steht ihre Familie ihr

loyal gegenüber (soweit man dies bei den alanfanischen Granden sagen kann) und sie besitzt auch ein gutes Improvisationstalent.

Nachteile und Schwächen

Jesabella glaubt, dass sie unfehlbar ist. Ihre Arroganz ist oft der Grund, warum ihre Intrigen scheitern. Zudem ist sie einfach etwas glücklos und sieht Intrigen, ie gegen sie gerichtet sind, eist zu spät.

Darstellung

Jesabella kann man am einfachsten darstellen, indem man eine Person mit großer Überheblichkeit und Selbstüberschätzung spielt. Heben Sie das Kinn, wenn sie mit sozial iedrigeren Menschen sprechen, seien Sie änglich für Komplimente und reagieren Sie zornerfüllt, wenn etwas nicht nach ihrem Willen funktioniert. Vergessen Sie dabei aber auch nicht ihre Tierliebe. Einem Helden mit tierischem Begleiter wird sie freundlicher begegnen als anderen Menschen.

Was andere über Jesabella sagen und denken

Folsina Florios: *„Sie ist das Beste,was unsere Familie hervorgebracht hat. Ihr gehört die Zukunft."*

Ein Fana: *„Sie mag freundlich wirken, aber sie ist ein Dämon in Menschengestalt."*

Ein Magier der Universität: *„Gebildet, charmant. So würde ich Jesabella beschreiben. Und doch brennt in ihr eine innere Unruhe, oder gar ein gewisses Maß an Jähzorn, dass verhindern könnte, dass sie über sich hinauswächst."*

Was ihr die Zukunft bringt

Jesabella träumt zwar von großer Macht, doch sie wird ihre Ziele nicht erreichen. Sie ist trotz ihrer magischen Fähigkeiten eine Intrigantin, ie unglücklich agieren wird und bei einem ihrer eigenen Pläne zu Tode kommt.

R/K/P: Waldmensch / Südaventurien (Al'Anfa) / Magierin (Al'Anfa)
Stufe: 6
Seelentier: Paradiesvogel
Alter: 26 Jahre **Größe:** 1,65 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: erfahrene Intrigantin und durchschnittliche Magierin
Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 12, CH 15, FF 12, GE 14, KO 13, KK 10, SO 7
Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Schulden (1000 Dukaten), Verpflichtungen, Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Artefaktgebunden (Zauberstab), Arroganz 10, Eitelkeit 7, Jähzorn 8, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien, Waldmenschen), Ritualkenntnis (Gildenmagier) 7, Astrale Meditation, Große Meditation, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Stabzauber: *Bindung, Fackel, Hammer des Magus, Seil*
Talente: Stäbe 5, Schleichen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6, Betören 3, Etikette 6, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Überzeugen 2, Götter/Kulte 8, Magiekunde 13, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 14, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 16, Sprachen kennen: Bosparano 5, Sprachen kennen: Mohisch 10, Sprachen kennen: Tulamidya 9, Sprachen kennen: Urtulamidya 3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Lesen/Schreiben: Tulamidya 6, Alchimie 5
ZAUBER: ABVENENUM 8, ARMATRUTZ 8, BALSAM SALABUNDE 10, BANNBALADIN 5, BLICK AUFS WESEN 7, BLICK IN DIE GEDANKEN 8, BLITZ 5, CRYPTOGRAPHO 4, CUSTODOSIGIL 3, ECLIPTIFACTUS 9, FAVILLUDO 5, FORAMEN 8, FULMINICTUS 9, GARDIANUM 13, HORRIPHOBUS 10, IGNIFAXIUS 6, KLARUM PURUM 10, ODEM 7, PARALYSIS 10, PENETRIZZEL 4, PSYCHOSTABILIS 5, SENSIBAR 7

Intrigen und Szenarioideen

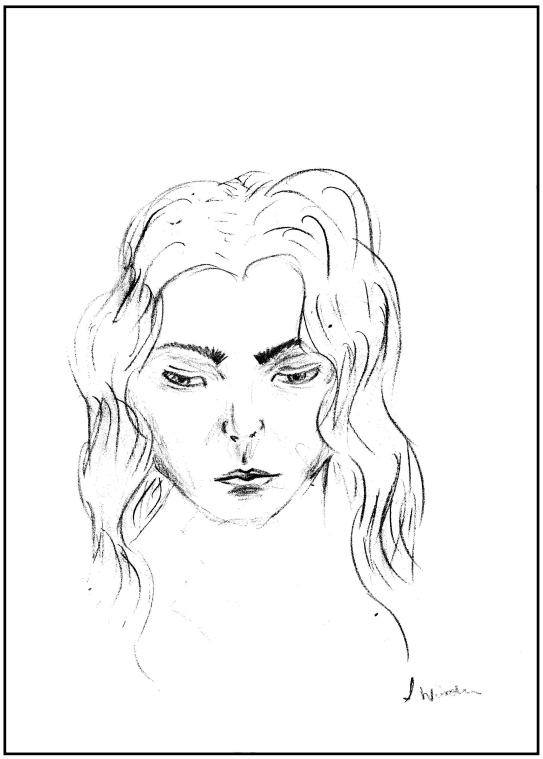
- Jesabella könnte durch eine Intrige Irschan Pervals verbannt werden bzw. auf eine Expedition geschickt worden sein, wo sie und die Helden hinter dem gleichen Geheimnis her sind (alte echsische Artefakte, seltene Tiere oder Kult der Wudu).
- Mit Obotos Hilfe kann es auch gut sein, dass sie die Helden aus dem städtischen Kerker holt, nur um sie als Handlanger bei einer Intrige gegen die Magierakademie zu verwenden. Jesabella will dort Einfluss erlangen und den Ruf eines Konkurrenten schädigen, indem sie ihn des Hochverrats überführt. Er soll für das Königreich Brabak spionieren. Ach wenn die Beweise, welche die Heldne ihm unterjubeln, nicht haltbar sind, so ist sein Ruf ruiniert.
- Immuel könnte die Helden anwerben, um Jesabella los zu werden. Er erfindet Beweise gegen sie, die sie der Dämonenpaktiererei überführen sollen und schickt die Helden los, um sie zu erledigen. Alles ganz heimlich, ohne Aufsehen zu erregen.

Flaminio Karinor

Schönling, Taugenichts und Verführer

Erscheinung

Flaminio bevorzugt schwarze Kleidung (manchmal auch rot), die gemeinsam mit seinen langen dunkelbraunen Haaren und dem Puder die Blässe seines Gesichtes betont. Der schlanke (manche würden sagen schmächtige) junge Mann gibt sich stets elegant und luxuriös, von den schwarzen Stiefeln und dem Spazierstock über die manikürten Nägel bis hin zu den stark geschminkten Augen, die den Betrachter unter der Krempe seines steifen, ebenfalls schwarzen Hutes anblicken.



Auf Grandenfesten wirkt er meistens unnahbar, auch wenn er immer auf der Suche nach spannenden Geliebten ist, und er versteht sich gut darauf, mit seiner Schönheit jemanden um den Finger zu wickeln oder einem Unerfahrenen höchst blasiert die verschiedenen Rauschmittel zu erklären.

Wenn ihm in der Stadt jemand auffällt, gleich von welcher Geburt, lädt er diesen zu sich ein. Stammen seine temporären Liebhaber aus den Reihen der Fanas, beschenkt er sie am Ende mit ein paar Dublonen.

Hintergrund

Der attraktive junge Mann ist der Spross eines Seitenzweiges der Familie Karinor und ein Cousin von Shantalla Karinor, zu der er ein zwiespältiges Verhältnis hat. Einerseits bewundert er sie, andererseits muss er ihr regelmäßig erklären, warum er große Summen für seinen Lebensstil benötigt. Schon früh beschloss er seinen Weg in der Hinwendung zu Rahja, experimentierte erst mit Boronwein, stellte dann aber, ganz in Familientradition, fest, dass ihm das rahjanische Abenteuer eine bessere Droge ist. Und so umgab er sich mit einer Attitüde des unnahbaren, schwarzgekleideten Nachtmenschen, um sich interessanter zu machen; eine Maske, an der er oft arbeitet, indem er vor dem Spiegel Posen übt.

Meistens steht Flaminio erst am späten Nachmittag auf, genießt Delikatessen und investiert sein Geld in weitere schwarze Seidenkleidung, Kosmetik und Lustsklaven beiderlei Geschlechts. Außerdem ist er ein regelmäßiger Besucher des geheimen Levthanstempels.

Seine Verwandten halten ihn aus und hoffen, ihn irgendwann einmal vorteilhaft verheiraten zu können. Hin und wieder treten sie auch ihn heran, damit er jemanden verführt und dadurch der Familie verpflichtet, sonst lassen sie ihn aber in Frieden, solange er keinen Ärger macht. Noch.

Funktion

Er kann Auftraggeber sein, weil er geringe Hilfe bei der Eroberung einer Schönheit benötigt, genauso kann ihn seine Suche nach weiteren Rahjafreuden auch in Schwierigkeiten bringen, wenn er das Eigentum eines anderen vom Silberberg begehrt, das dieser nicht hergeben will. Um so schwieriger und tödlicher kann es werden, wenn sich seine Begierde nicht auf Sklaven oder Abhängige beschränkt, sondern er sich in den Kopf setzt, ein Mitglied einer Grandenfamilie um jeden Preis verführen zu wollen.

Ansonsten kann der charmante Mann natürlich auch Verführer der Helden sein (auch mehrerer auf einmal, besonders, wenn sie etwas in Al'Anfa Exotisches sind). Ungewöhnlicherweise für einen Al'Anfaner hat er dabei von sich aus keinerlei Hintergedanken außer seiner eigenen Lustbefriedigung.

Sollten ihm die Helden auf seinem Weg in ein Bett jedoch im Weg stehen, wird er zu ihrem Feind, der zwar über Ressourcen, aber kaum über den richtigen Umgang damit oder die entsprechende Skrupellosigkeit verfügt.

Zitate

(an eine schöne Frau oder einen schönen Mann): *„Ihr seid wie eine Lotosblüte im Madalicht."*

„Lös die Fesseln der Moral und verlier dich in mir, Sternkind."

Ziele

—Lustbefriedigung: Flaminio interessiert sich vor allem für sich selbst und die Befriedigung seiner Bedürfnisse, Politik ist ihm egal.

—Verbesserung seiner Maske: Flaminio ist stets daran interessiert, sein geheimnisvolles Auftreten zu verbessern, um sich dadurch noch faszinierender zu machen.

Verbündete

—**ehemalige Geliebte**, die ihm etwas schuldig sind.

—**seine Familie**, solange er tut, was sie von ihm wollen.

—**die Gemeinschaft der Levthansverehrer**, da Flaminio ihre Treffen oft um Ideen, Sklaven und Geld für Tempelinventar bereichert.

Feinde

—**Irschan Perval:** Der Großexecutor mag es nicht, wenn jemand auf seinem Gebiet wildert. Und Flaminio droht auf lange Sicht zu einem Konkurrenten als Verführer zu werden.

—**ehemalige Geliebte**, die sich von Flaminio betrogen fühlen oder etwas über seine Vorlieben ausplaudern wollen, um dadurch Vorteile zu bekommen.

—**seine Familie**, wenn er nicht mehr tut, was sie wollen.

Geheimnisse und Besonderheiten:

Flaminio hat kein Geheimnis, was ja an sich schon ein Geheimnis ist. Entgegen anders lautender Gerüchte unterhält er kein rahjanisches Verhältnis mit Shantalla.

Methoden und Konfliktverhalten

Flaminios Methode ist die Verführung, das Versprechen ungeahnter Freuden und die Erinnerung daran, dass diese einen Preis haben.

Was er nicht mit Charme und Verführung oder im Zweifelsfall ein paar Dublonen lösen kann, sich aber dennoch hartnäckig nicht aus der Welt schaffen lässt, kann er seiner Cousine Shantalla vortragen. Doch wenn er von dort ebenfalls keine Hilfe bekommt, wird er schnell kopflos und kann panisch überreagieren.

Stärken und Vorteile:

Sein Charme, sein gutes Aussehen, seine Verführungskünste und oft genug auch seine Aura des mysteriösen, geheimnisvollen Nachtmenschen.

Schwächen und Nachteile:

Flaminio ist ein unerfahrener Intrigant, dessen Ziele und Methoden zudem leicht zu durchschauen sind. All das macht ihn angreifbar.

Darstellung

Flaminio ist selten von sich aus redselig auf den Festen, meistens beobachtet er, bis er sich ein Eroberungsziel erwählt hat. Setzen Sie Akzente wie Essen und dabei ein gelegentliches Ablecken der Finger bei ihm gezielt ein, denn der junge Grande weiß um ihre Wirkung. Seine Sprechweise ist überlegt und meistens gespickt von Anzüglichkeiten.

Was andere über Flaminio sagen und denken:

Ein Grande: „*Ein Mann, der nur mit seinem Schwanz denkt.*"
Eine Sklavin auf dem Silberberg: „*Ein schöner Mann. Und seine Sänftenträger sagen, er sei sehr einfühlsam als Liebhaber. Bei dem ließe es sich sicher aushalten.*"
Ein Fana*:* „*Ein echter Karinor. Aber wenn du ihm auf dem Markt auffällst, hast du dein Glück gemacht.*"
Shantalla Karinor: „*Er wird Uns noch nützlich sein.*"

Was ihm die Zukunft bringt:
Irgendwann wird er über seine eigene Egozentrik stolpern und entweder als komplett abhängige Figur auf einem Intrigenbrett oder als Opfer eines Giftmordes enden.

R/K/P: Mittelländer, Südaventurien (Al'Anfa), Taugenichts
Stufe: 3
Seelentier: Pfau
Alter: 19 Jahre **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: Erfahrener Intrigant, kompetenter Verführer
Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 12, CH 16, FF 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 8
Vor- und Nachteile: Begabung für Gesellschaftliche Talente, Gebildet (3), Gefahreninstinkt 6, Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Angst vor Spinnen 6, Arroganz 7, Eitelkeit 10, Krankhafte Reinlichkeit 6, Schlechte Regeneration
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen
Talente: Dolche 7, Fechtwaffen 7, Ringen 7, Gaukeleien 7, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 3, Sich verstecken 3, Sinnenschärfe 4, Tanzen 10, Zechen 9, Betören 14, Etikette 14, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 11, Sich verkleiden 7, Überreden 8, Geschichtswissen 7, Schätzen 12, Staatskunst 10, Muttersprache: Garethi (Brabaci) 12, Sprachen kennen: Bosparano 3, Sprachen kennen: Füchsisch 2, Sprachen kennen: Mohisch 4, Sprachen kennen: Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 4, Falschspiel 7
Beziehungen: hinlänglich (vor allem zu seinem eigenen Haus, aber nicht immer)
Finanzkraft: hinlänglich (ist vom Familienerbe ausgeschlossen, besitzt aber eigene Ressourcen, die sich dem Ende zuneigen)

Intrigen und Szenarioideen

- Flaminio könnte sich an eine Heldin heran machen und ihr Liebe vorgaukeln, bis er sie schlussendlich wieder fallen lässt. Die Heldin selbst könnte auf den Gedanken kommen, sich mittels einer Intrige zu rächen und ihn z.B. in eine Liebesfalle laufen zu lassen.

- Flaminio ist jemandem sehr mächtiges auf die Füße getreten und hat eine Liebschaft mit einer verheirateten Frau angefangen. Bei ihr hat er einen Gegenstand zurückgelassen, welcher ihn verraten könnte, und so beauftragt er Abenteurer, diesen wieder zurückzuholen.